



Особенность так же работает и при ответном ударе.
Заявленная способность выполняется настолько насколько это возможно (можно взять карту, если карт не было сброшено).



Действием считается атака ударом, выступление защитником и использование особенностей, требующих поворота.





При одновременной гибели существ особенности «гибель» (а также начинающиеся со слов «когда попадает на кладбище») срабатывают в выбранном игроком порядке, начиная с неактивного игрока.



Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания.
Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владеец заклинания.





Постоянные способности работают вне Очереди.
Постоянные способности накладывают эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карты перестают удовлетворять этому условию. Первая постоянная особенность накладывает эффект при наличии **четырёх** или более **орков** под вашим контролем, а вторая – **шести** или более.



Постоянные способности работают вне Очереди.
Постоянные способности накладывают эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карты перестают удовлетворять этому условию. Постоянная особенность накладывает эффект при наличии **трёх** или более **орков** под вашим контролем, а вторая – **шести** или более.



Особенность так же работает и при ответном ударе.



Активируемые способности, не имеющие символ поворота в оплате, могут быть заявлены в тот же ход, когда карта появилась в игре. На них не действует слабость первого хода.



Результат выполнения особенности карты не является эффектом удешевления или замещения.



Особенность срабатывает после атаки **Орочьего пепелаца**. Если в результате атаки **Орочий пепелац** получает смертельное число ран, особенность не будет выполнена, поскольку ссылается на **добытые** им карты, которые будут возвращены в руку вне очереди в результате выполнения эффекта правил игры.

2 Последний приказ  Возьмите существо под контроль до конца хода, откройте его. Когда эта карта попадает на кладбище, можете заплатить 1 , при этом существо получает Рывок. 16 196 Худ. Анастасия Плеханова © ООО «Мир Хобби» 2023	Целью первой особенности может стать существо любого игрока. Цель второй особенности может отличаться от цели первой. При розыгрыше заклинания из руки, оно попадает на кладбище.
1 Последний стих  Возьмите карту. Когда эта карта попадает на кладбище, можете заплатить 1 , при этом возьмите карту. 17 196 Худ. SadTun © ООО «Мир Хобби» 2023	При розыгрыше заклинания из руки, оно попадает на кладбище.
2 Последняя искра  Ранить персонажа на 3. Когда эта карта попадает на кладбище, можете заплатить 1 , при этом ранить существо на 2. 18 196 Худ. Марина Клейман © ООО «Мир Хобби» 2023	При розыгрыше заклинания из руки, оно попадает на кладбище.

1

Пустынный ветер

Если вы сбрасывали карту в этом ходу, ранить выбранного персонажа на 4; иначе ранить его на 2.

19
196

Худ. Дмитрий Дубага © ООО «Мир Хобби» 2023

2

Разъярённый пехотинец

Орк

Рывок.
Направленный удар по существам с другим классом.
«Мя тебя ненавижу!»

20
196

Худ. Антон Земсков © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Рекрутинг

Вызовите до двух существ стоимостью 1 или менее; положите эффект усиления на существо.

21
196

Худ. Джон Доу © ООО «Мир Хобби» 2023

Если в тексте способности есть несколько игровых действий, разделённых запятой или точкой с запятой, то оно называется сложной способностью. Сложная способность выполняется в том порядке, в котором прописаны в ней составляющие, при этом они дополнительно в Очередь не заносятся, просто в Очереди у этой способности **заменяются цели** и выполняемые игровые действия.



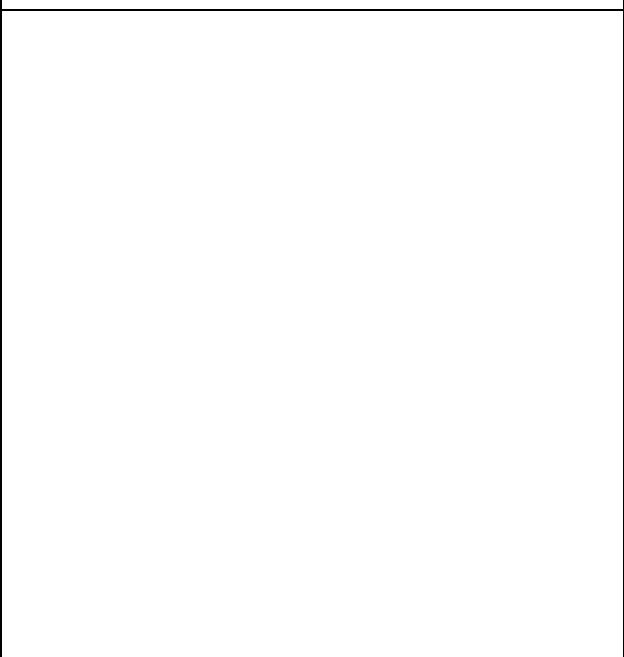
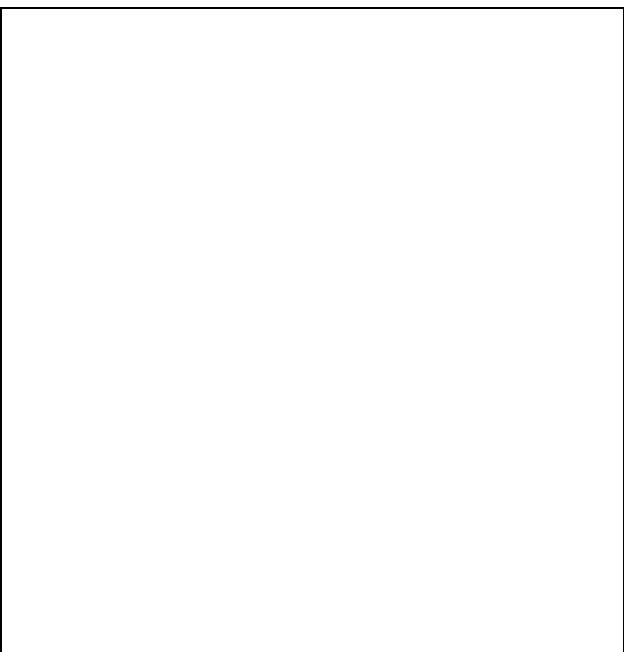
Владельцем карты называется игрок, в колоде или запасе которого находилась карта до начала игры.



Во время использования способности может произойти несколько атак (выстрелов). Каждая атака происходит последовательно, и для каждой атаки выполняются все этапы атаки. Если не указано, в конце какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в конце каждого хода.



Во время использования способности может произойти несколько атак (выстрелов). Каждая атака происходит последовательно, и для каждой атаки выполняются все этапы атаки.





Если в тексте способности не говорится о том с чьей из зон она работает, то по умолчанию работает с зоной того игрока, который контролирует эту способность.



Вы ходите еще раз, как если бы ваш ход наступил из-за передачи хода от соперника. После получения дополнительного хода он наступает вслед за текущим ходом (в который сработала способность, дающая вам дополнительный ход). При получении нескольких дополнительных ходов они добавляются и применяются по одному в порядке появления эффектов.



2

Духовный поиск

Возьмите карту.
Существо получает медитацию 3.
Каждый линунг ищет в волшебстве не столько источник могущества, сколько смысл бытия.

31
196

Худ. Степан Гилёв © ООО «Мир Хобби» 2023

Если в результате выполнения способностей карта с Медитацией X получает Медитацию У, действовать будет только Медитация с наибольшим значением.

1

Жажда магии

Жажда 2.
Выбранный игрок показывает руку.
Возьмите две карты, если от жажды этой карты погибло существо.

32
196

Худ. Анастасия Плеханова © ООО «Мир Хобби» 2023

2

Жаждающий знаний

2

Линунг

2

Жажда 1. Жажда 1. Жажда 1.
Найм: Положите эффект усиления на Жаждающего знаний за каждого персонажа, выбранного его жадой.

33
196

Худ. Наталья Козлова © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Зубчатая молния

Зубчатая молния может быть в колоде любого героя-мага. Ранить до двух существ на 3.

34
196

Худ. Степан Гилёв © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Колдовской круг

Распределите X ран среди существ противника, где X — сумма значений медитации ваших существ.

35
196

Худ. Skarheld © ООО «Мир Хобби» 2023

6

Королева наг

2

Нага

3

Когда вы разыгрываете заклинание, повторите его.

«Королева дважды повторять не будет. Проваливайте, колдуны меха!»

36
196

Худ. Дмитрий Храповицкий © ООО «Мир Хобби» 2023

Легально распределять на существо больше ран, чем у него жизней. Нанесение маркеров ран происходит единожды для каждого выбранного существа.

Если способности повторенной карты зависят от стоимости карты и эта стоимость X, то X принимает то же значение, что и на повторяемой карте. Вы можете выбирать новые цели для повторенной карты. Срабатывающие способности на розыгрыш заклинания, срабатывают также и на повторение заклинания.



Эффекты замещений не имеют ограничений по числу срабатываний за ход.



Эффект карты не является взятием карты.



4

Пивной живот

4

Гном

2

Имеет Броню 3, пока атакует.

«Напившего такое брюхо гнома не сразу сможет сожрать даже вождь»
Дрязб

40196

Худ. Альберт Новиков © ООО «Мир Хобби» 2023

3

Посох Дхайи

Оружие

2: Существо получает Бешенство до конца своего хода.
(Должно атаковать ударом при первой возможности).

41196

Худ. Сергей Душин © ООО «Мир Хобби» 2023

1

Призрак наставницы

0

Дух

1

Рывок.

: Получите 1 до конца хода.
Вы можете тратить эту монету только на розыгрыш заклинаний.

42196

Худ. SadTun © ООО «Мир Хобби» 2023



Особенность карты можно применить только после взятия сразу и до совмещения с другими картами в руке.

Стоимость карты – число внутри символа .



Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Медитацией X получает Медитацию У, действовать будет только одна Медитация с наибольшим значением.



Картами с **медитацией** в вашей колоде считаются только те карты, которые изначально **обладают** её числовым значением, а не используют упоминание способности.



Розыгрыш карты осуществляется согласно пункту 309 (Полные Правила) – Фаза розыгрыша карты. Иные ситуации с закрытием монет приводят к срабатыванию способности.



Если в тексте способности не говорится о том с чьей из зон она работает, то по умолчанию работает с зоной того игрока, который контролирует эту способность.



2

Атака с преимуществом

49

196

Ваше существо сражается с существом противника; положите на него эффект усиления за каждую единицу избыточного урона, полностью излечите и закройте это существо (если оно выжило).

Худ. Алексей Жигица © ООО «Мир Хобби» 2023

Существа сражаются как открытые, даже если они закрыты. Сражение является атакой, но не приводит к закрытию существ. Против такой атаки нельзя назначить защитника. Эту способность можно применять на существ, подверженных слабости первого хода. Атака под этой способностью не тратит возможность атаковать ударом.

3

Браконьер

4

Эльф

4

☛: Герой противника добывает зверя по его выбору, при этом получите 2☛.

«Номер с тиграми? Это будет сложновато в наших широтах, но я что-нибудь придумаю.»

50

196

Худ. Леонид Илюхин © ООО «Мир Хобби» 2023

1

Бяка

3

Зверь

3

Найм: Каждый игрок получает 1☛.

И вашим, и нашим!

51

196

Худ. Марина Клейман © ООО «Мир Хобби» 2023



Если не указано, в конце какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в конце каждого хода.



Если не указано, в начале какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в начале каждого хода.
Особенность срабатывает на кладбище
Для **возрождения Держи-дерево** необходимо 11 или более монет.



Если при оплате медитации противник закрыл монеты и ранил героя, работают обе особенности.

3

Инамут

4

Зверь

3

Найм: Излечить персонажа на 3.
Найм Инамута срабатывает ещё раз за каждого игрока, у которого больше, чем у вас.

55

196

Худ. Игорь Савин © ООО «Мир Хобби» 2023

7

Кабан

8

Зверь

8

«Этой огромной туши нам хватит на пару дней поисков. Если, конечно, она сама нас не сожрёт.»
Резак

56

196

Худ. Анастасия Плеханова © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Кроха

2

Зверь

12

Уникальность. Защита от заклинаний. Не может атаковать. Не может быть лишён особенностей. Ваш герой не получает ран, пока имеет меньше текущих жизней, чем Кроха.

57

196

Худ. Анастасия Плеханова © ООО «Мир Хобби» 2023





Если кроме **зверей** других карт показано не было, перемешивания не происходит.
Если не было показано **зверей**, особенность выполняется настолько насколько возможно и колода перемешивается.

Существа сражаются как открытые, даже если они закрыты. Сражение является атакой, но не приводит к закрытию существ. Против такой атаки нельзя назначить защитника. Эту способность можно применять на существ, подверженных слабости первого хода. Атака под этой способностью не тратит возможность атаковать ударом.
После получения **Рогачем** смертельного числа ран перенесите его на кладбище вне очереди. Выполнения сражений, оставшихся в очереди, не происходит.



Эффект – это результат выполненной способности. Раны являются маркером, а не эффектом.
Персонаж – существо или герой.





Легально оплатить существо, стоимость которого не является чётной.



Особенностями считается любой текст, напечатанный на карте. Приобретённые способности называются эффектами.



Владельцем карты называется игрок, в колоде или запасе которого находилась карта до начала игры.

4

Ферришин

3

Зверь

5

Найм: Покажите верхнюю карту вашей колоды; если это существо — возьмите карту. Найм Ферришина срабатывает ещё раз за каждого игрока, у которого больше, чем у вас.

70196

Худ. Эдуард Борисов © ООО «Мир Хобби» 2023

2

Юный клыкан

3

Зверь

1

При розыгрыше Юного клыкана вы можете потерять 1, при этом его Найм сработает ещё раз.
Найм: Существо получает 2 дополнительные жизни.

71196

Худ. Николай Лобзов © ООО «Мир Хобби» 2023

7

Яростный клыкан

6

Зверь

5

При розыгрыше Яростного клыкана вы можете потерять 1, при этом его Найм сработает ещё раз.
Найм: Уничтожьте каждое существо с наибольшей силой удара под контролем каждого противника.

72196

Худ. Николай Лобзов © ООО «Мир Хобби» 2023

5

Болотный кулак

7

Троль

4

Регенерация 3.

«Мне сказали, нужно идти сюда и стучать. Не то меня сожрут.»

73
196

Худ. Анастасия Плеханова © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Болотная королева

2

Речная дева

5

Ваши речные девы (включая эту карту) имеют: «Найм: Существо противника получает -1 к удару».

74
196

Худ. Німега © ООО «Мир Хобби» 2023

6

Бультр

2

Троль

7

Найм: Выберите существо. Выбранное при найме существо не открывается, пока Бультр в игре.

«Нас у мамки шестеро было, но двоих украли.»

75
196

Худ. umbradjack © ООО «Мир Хобби» 2023



Когда существо со способностью «Последний удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу удары не одновременно. Сначала наносит удар существо без особенности «Последний удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с особенностью «Последний удар», их сражение протекает по обычным правилам.



Владельцем карты называется игрок, в колоде или запасе которого находилась карта до начала игры.





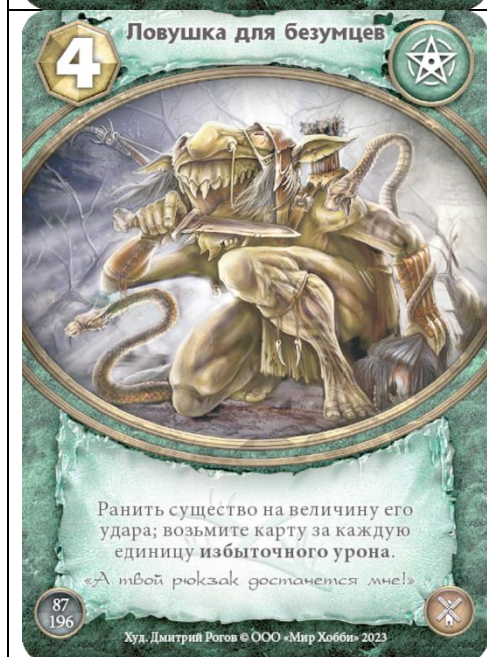
Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.





Эффекты замещений не имеют ограничений по числу срабатываний за ход.

Особенность срабатывает после атаки **Задумчивого тролля**. Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.

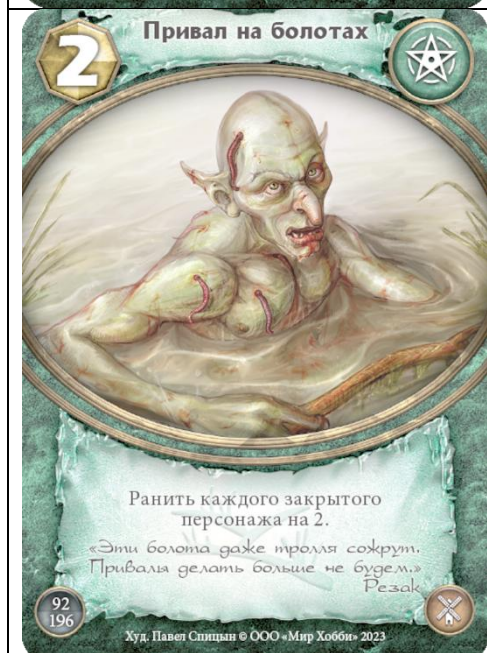


Снятие маркеров ран в результате излечения происходит единожды – особенность не срабатывает, если на Ленивом толстяке была хотя бы 1 рана.

Источником ран является карта заклинания.



При заявке (выборе целей) способности необходимо обозначить цели до начала выполнения Очереди.
Если способность карты имеет ограничение на выбор цели, то это ограничение влияет на способность только в момент заявки.



Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.



Карта героя не является легальной целью для этой способности.



Особенность может быть использована любым игроком, чей персонаж добыл **Вечный страх**.



Создаваемые эффекты постоянных способностей пропадают в случае исчезновения самой способности или источника способности. Если и в этот ход было сброшено несколько карт, можно разыграть одну любую из них в вашей основной фазе. Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.





Нелегально выбрать целью **Жажды**, принадлежащей заклинанию, персонажа с **Защитой от заклинаний**.





Нелегально выбрать целью **Жажды**, принадлежащей заклинанию, карты персонажа с **Защитой от заклинаний**.



Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.



Особенность срабатывает при попадании карты на ваше кладбище из любой зоны (колоды, руки или поля боя).



Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.



Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.



Картами с **уникальностью** в вашей колоде считаются только те карты, которые изначально **обладают** ей, а не используют упоминание способности.



Особенность так же работает и при ответном ударе.



Нелегально выбрать целью **Жажды**, принадлежащей заклинанию, карты персонажа с **Защитой от заклинаний**.



Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.



Картами с **жаждой** на вашем кладбище считаются только те карты, которые изначально **обладают** её числовым значением, а не используют упоминание способности. Нелегально выбрать целью **Жажды**, принадлежащей заклинанию, карты персонажа с **Защитой от заклинаний**.





Особенность так же работает и при ответном ударе.



Если не указано, в конце какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в конце каждого хода.

Особенность срабатывает, если все ваши персонажи имеют раны, включая это существо.





Если не указано, в конце какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в конце каждого хода.



Когда существо со способностью «Последний удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу удары не одновременно. Сначала наносит удар существо без особенности «Последний удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с особенностью «Последний удар», их сражение протекает по обычным правилам.



5 Бродячие музыканты



3 Наёмник **3**

В конце вашего хода покажите верхнюю карту вашей колоды; если это существо с классом, которого нет под вашим контролем, **вызовите** его, иначе перемешайте колоду.

124 196

Худ. sumetagi © ООО «Мир Хобби» 2023

1 Грязные слухи



Орда.
До начала вашего хода первая карта каждого противника стоит на 10 больше за каждую карту с таким названием на кладбище (включая эту карту).

125 196

Худ. Антон Класоваров © ООО «Мир Хобби» 2023

3 Дочь перламутра



3 Речная дева **2**

Найм: Получите 2 до конца хода.
Её бледная, мягко светящаяся кожа цветом похожит на перламутр, что она собирает.

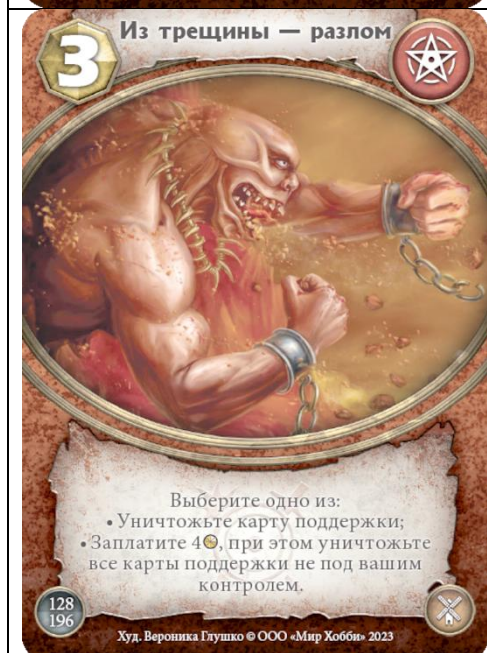
126 196

Худ. Татьяна Кузнецова © ООО «Мир Хобби» 2023

В некоторых случаях способности порождают так называемые отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на героя, контролирующего эту способность.



Скопировать свойства и особенности (стать копией). Карта получает все свойства и особенности копируемой карты в дополнение к своим, как если бы они были напечатаны на самой карте, за исключением контролирующего игрока.



В игре под контролем одного игрока не может быть двух карт с одинаковым именем, если хотя бы одно из них обладает особенностью «Уникальность». Перенесите карту с уникальностью на кладбище. Если вторая карта с таким же именем должна попасть в отряд, перенесите первую копию этой карты на кладбище.



Просмотр зоны поиска на предмет наличия там вызываемой карты осуществляется как часть заявки вызова. Игрок может отказаться искать вызываемую карту, в этом случае он не просматривает зону поиска, а заявка прерывается; Основная колода перемешивается после ее просмотра.

Найм или иные срабатывающие способности вызванного существа применяются после завершения розыгрыша карты.

Если выполнилось условие срабатывающей способности, то она добавится в очередь (и, соответственно, выполнится) вне зависимости от того, где находится источник способности.



При розыгрыше карты её стоимость сводится к базовой.

Эффекты удешевления, удорожания и альтернативные стоимости не могут быть применены. При розыгрыше карты они считаются потраченными, если их эффект являлся единоразовым.

Базовая стоимость карт с переменной стоимостью X равняется 0, и они не могут быть разыграны, пока действует эффект **Канор-Вейна**.



Картами с **уникальностью** в вашей колоде считаются только те карты, которые изначально **обладают** ей, а не используют упоминание способности.



Существа сражаются как открытые, даже если они закрыты. Сражение является атакой, но не приводит к закрытию существ. Против такой атаки нельзя назначить защитника. Эту способность можно применять на существ, подверженных слабости первого хода. Атака под этой способностью не тратит возможность атаковать ударом.

Для проведения сражения существо должно находиться в игровой зоне.

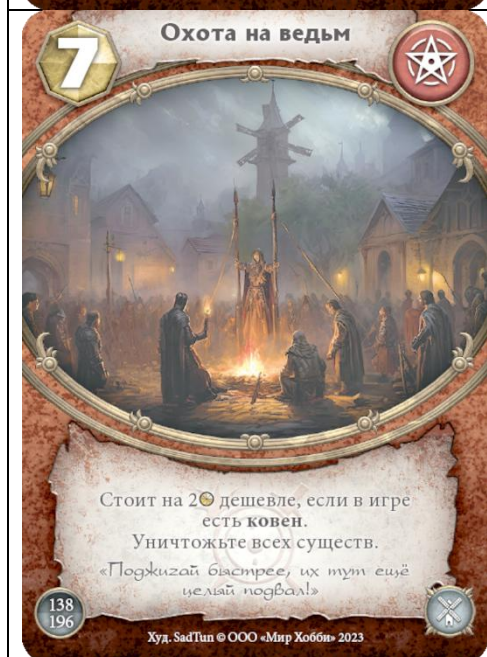




Особенность срабатывает при попадании карты на ваше кладбище из любой зоны (колоды, руки или поля боя).



Постоянные способности работают вне Очереди.
Постоянные способности накладывают эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карты перестают удовлетворять этому условию.
Занесение особенностей, срабатывающих на розыгрыш карты, происходит после появления карты в столе. Таким образом, **Мобо** является подходящей картой для особенностей, ссылающихся на класс существа, как например, особенность **Раннана**.



При одновременной гибели существ особенности «гибель» (а также начинающиеся со слов «когда попадает на кладбище») срабатывают в выбранном игроком порядке, начиная с неактивного игрока.



В некоторых случаях способности порождают так называемые отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на героя, контролирующего эту способность.

1

Превращение в слизь

Уничтожьте существо, сила удара которого меньше его текущих жизней.

«Силосные яма прилупт любозо, кто поцятаея лезть в наши дела.»

142
196

Худ. И. Попов, С. Чигрин © ООО «Мир Хобби» 2023

4

Привратник

3

Инквизитор

4

Защита от заклинаний.

Карты не могут покидать кладбища.

«Закопать — лезко, тма лучше попробуй его там удержать.»

143
196

Худ. Сергей Дулин © ООО «Мир Хобби» 2023

5

Рафаэль

5

Ангел

5

Найм: Покажите 5 верхних карт вашей колоды, положите в руку мультистихийные карты с отличными друг от друга сочетаниями стихий; остальные карты положите под низ колоды в случайном порядке

144
196

Худ. Марина Клейман © ООО «Мир Хобби» 2023



Способности, влияющие только на стоимость карты, которой принадлежат, работают только при розыгрыше.



Особенность срабатывает при попадании карты на ваше кладбище из любой зоны (колоды, руки или поля боя).





Активируемые способности, не имеющие символ поворота в оплате, могут быть заявлены в тот же ход, когда карта появилась в игре. На них не действует слабость первого хода.

При использовании активируемой способности срабатывает один выбранный **найм**.

Ваша карта - карта, находящаяся под вашим контролем, в вашей руке, кладбище, колоде, дополнительной колоде или которую вы в данный момент разыгрываете.



Эффекты предотвращения, имеющие количественное значение, применяются по очереди (при этом сначала все эффекты применяет Неактивный игрок, а затем Активный в выбранном игроками порядке), и могут быть применены все, если это позволяет количество нанесённых ран.



Если применение нескольких эффектов правил игры вызывает циклическую последовательность, то эта последовательность прерывается перед первым повторением эффекта.

При наличии двух копий карты персонажи противника наносят вчетверо больше ран вместо этого. При наличии трёх – в восемь раз больше.



Получение закрытой монеты даёт новый маркер до конца игры, даже если потерянный маркер был получен на временный период.





Взятие карт происходит при фактическом излечении (снятии ран) за каждое излеченное существо.



Особенностями считается любой текст, напечатанный на карте. Приобретённые способности называются эффектами.





После получения **Итцупом** смертельного числа ран перенесите его на кладбище вне очереди. Выполнения сражений, оставшихся в очереди, не происходит.



Если не указано, какого хода срабатывает особенность, она срабатывает в начале каждого хода.



Розыгрыш карты осуществляется согласно пункту 309 (**Полные Правила**) – **Фаза розыгрыша карты**. Иные ситуации с закрытием монет приводят к срабатыванию способности.



При одновременной гибели существ особенности «гибель» (а также начинающиеся со слов «когда попадает на кладбище») срабатывают в выбранном игроком порядке, начиная с неактивного игрока.





Особенность срабатывает при атаке **Орка хаоса**.

Заявленная способность выполняется настолько насколько это возможно (можно взять карту, если карт не было сброшено).



При потере монет на временной период, их возврат в игровую зону не считается получением монет. Возвращённые монеты остаются до конца игры, даже если потерянный маркер был получен на временный период.



Для сложных способностей иногда используется конструкция «Выполнить X, при этом выполнить Y». Ключевым словосочетанием здесь выступает «при этом». В этом случае, способность перейдёт к «Выполнить Y» только если X полностью выполнилось без применения эффектов замещения к нему.



Активируемые способности, не имеющие символ поворота в оплате, могут быть заявлены в тот же ход, когда карта появилась в игре. На них не действует слабость первого хода.



Во время использования способности может произойти одна или несколько атак. Каждая атака происходит последовательно, и для каждой атаки выполняются все этапы атаки.



В игре могут присутствовать срабатывающие способности, срабатывающие из кладбища. Такие способности начинаются со слов: «Когда эта карта попадает на кладбище», «Пока эта карта на кладбище», могут содержать формулировку «Если [существо] на кладбище» или иметь способность **возрождения**, относящуюся к этой же карте. Такие способности могут быть объявлены с кладбища при выполнении необходимого условия срабатывания (после перенесения карты-источника на кладбище).



Карта с особенностью «Созданный» не может быть в колоде. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Создайте». Владельцем созданной карты является игрок, в результате выполнения способности которого, карта вошла в игру. Когда Созданная карта должна вернуться из любой зоны в колоду, в руку или становится добытой, вместо этого верните её в запас владельца (эффект правил игры). Когда созданная карта попадает на кладбище, она отправляется в запас только после того, как будут заявлены все особенности «Гибель:» сработавшие на гибель этой карты.



Источником ран от **Жажды** является сама карта с **Жаждой**.



Если в тексте способности есть несколько игровых действий, разделённых запятой или точкой с запятой, то оно называется сложной способностью. Сложная способность выполняется в том порядке, в котором прописаны в ней составляющие, при этом они дополнительно в Очередь не заносятся, просто в Очереди у этой способности заменяются цели и выполняемые игровые действия. Если какая-то часть не может быть выполнена, выполнение способности прерывается.



Каждый игрок в начале своего хода осуществляет выбор модальности для карт (маркеров) под своим контролем.



Существа сражаются как открытые, даже если они закрыты. Сражение является атакой, но не приводит к закрытию существ. Против такой атаки нельзя назначить защитника. Эту способность можно применять на существ, подверженных слабости первого хода. Атака под этой способностью не тратит возможность атаковать ударом.



Скрытый персонаж не может быть целью атак, заклинаний и способностей, на него не действуют нецелевые способности; иные способности персонажа не работают, кроме Уникальности. Однако, если в тексте каких-либо способностей говорится о взаимодействии со скрытыми персонажами или говорится, что работает непосредственно в скрытом виде, то эти способности работают. В свою фазу накопления, перед тем как начинают срабатывать способности «В начале хода», вы можете раскрыть его, и он может действовать (в т.ч. атаковать) в этот ход. Герой является персонификацией игрока. Особенности, требующие выбора цели-игрока, не могут выбрать целью **Зви**.



Случайная карта определяется любым равновероятным способом. Если карт две, это может быть, к примеру, монетка. Если карт шесть или менее, можно пронумеровать все цели и бросить шестигранный кубик. При большем числе карт можно использовать кости с большим числом граней или генератор случайных чисел.



Особенности работают при наличии двух (или более), четырёх (или более) и шести (или более) **орков** под вашим контролем.



Найдите в своей колоде [карту], покажите её противнику и положите её себе в руку. Если в колоде карт, удовлетворяющих параметру, несколько, положите любую из этих карт на свой выбор. Если в колоде есть нужные карты, можно их не искать; Игрок может отказаться от поиска карты, в этом случае он не просматривает зону поиска, а выполнение прерывается; Основная колода перемешивается после её просмотра.



Грых, Ужас троллей  Герой-воин Каждый раз, когда ваш тролль с регенерацией X погибает, ваш герой добывает его и получает X дополнительных жизней. Уничтожьте вашего тролля: Возьмите карту. 190 196 Худ. SadTun © ООО «Мир Хобби» 2023	При получении дополнительных жизней учитываются модификаторы «+X к регенерации».
Элевера, Беспечная  Герой-маг ⚡: Ваш герой добывает карту с уникальностью с любого кладбища; получите 1⚡ за каждую добытую карту с уникальностью до конца хода (не более 3⚡). 191 196 Худ. SadTun © ООО «Мир Хобби» 2023	Особенность не может быть заявлена при отсутствии легальных целей. Учитываются карты с уникальностью, добытые всеми персонажами. Картами с уникальностью на вашем кладбище считаются только те карты, которые изначально обладают ей, а не используют упоминание способности.
Резак, Чаролом  Герой-разбойник 1⚡⚡: При следующем розыгрыше заклинания ранить его владельца на 2. «Мазов я возьму на себя, а вы, парни, быстренько добудьте Вещицу.» 192 196 Худ. Алексей Половский © ООО «Мир Хобби» 2023	В некоторых случаях способности порождают так называемые отложенные эффекты - эти эффекты ждут условия своего выполнения. Если в способности не говорится на кого накладываются эти эффекты и не определены цели, то они накладываются на героя, контролирующего эту способность. Владельцем карты называется игрок, в колоде или запасе которого находилась карта до начала игры.



Для повторного сбрасывания медитации необходимо повторное выполнение условий сбрасывания.
Стоимость карты – число внутри символа монеты в верхнем левом углу карты.



Маркер монеты, полученный в результате активируемой способности **Нархи** является временным. В конце следующего хода (хода противника) верните её в запас. Это не считается потерей монет. Аналогично, при потере монет на временной период, их возврат в игровую зону не считается получением монет.



Элевера, Мятежная Герой-разбойник 26 1 , сбросьте карту: Если на вашем кладбище есть 13 карт с разными названиями, раньте каждого героя противника на 5. «Одним — кровь, другим — тела. Мне — души.» 196 196 Худ. SadTun © ООО «Мир Хобби» 2023	
7 Навершие Амулет Не более одного в колоде. Уничтожьте Навершие: Каждый противник пропускает свой ход. Этот песок отмеряет каждую секунду жизни владельца. 197 196 Худ. Павел Слищан © ООО «Мир Хобби» 2023	На карты поддержки не распространяется слабость первого хода, и их активируемые особенности могут быть заявлены в тот же ход, когда карта появилась в игре.