

Правила игры:

Этапы игры:

Подготовка к игре: возьмите выбранного мироходца, его библиотеку (9 стопку карт) и фигурки его воинов. Поставьте на стартовую позицию, указанную в сценарии, мироходца. Возьмите из библиотеки 3 верхние карты. Далее у вас в руке не может быть более 7 карт.

1. Взять карту из библиотеки. Выбрать карту войск для активации (только они будут атаковать, двигаться в этот ход).
2. Вызвать до 2 фигурок в отряды, не далее, чем в 5 клетках в прямой видимости от вашего мироходца.
3. Передвижение выбранных войск.
4. Атака выбранными войсками.

Боевая позиция: при передвижении воина на соседнюю клетку с воином противника – он оказывается в боевой позиции и обязан объявить по нему атаку. При попытке покинуть боевую позицию – вражеский воин получает возможность тут же нанести атаку по вашему воину.

Фигурки могут передвигаться свободно через свои фигурки, но не фигурки противника, после передвижения фигурка должна остаться стоять на свободной клетке. При входе в воду – фигурка без полета останавливается.

Подъем фигурки на возвышенность стоит по 1 очку хода за каждый этаж.

Спуск с возвышенности всегда стоит 1 очко хода.

Призванные в этот ход существа не могут атаковать, но в случае активации их отряда – могут передвигаться.

За свой ход может быть разыграно не более 3 карт магии.

Чандра Налаар, пиромансер Двойная атака Всегда, когда Чандра атакует первый раз в ход, она может еще раз атаковать в этот ход. Ультрогорячая Сбросьте красную карту: целевое существо в 6 клетках в прямом зрении от Чандры, получает 1 повреждение. Эта способность используется 1 раз за ход.	Гидеон Аватар справедливости Гидеон получает +X кубиков атаки, где X – это количество фигур противника в радиусе 2 клеток в прямой видимости от Гидеона. Контрудар Кидая кубики Гидеона для защиты от атаки, каждое значение мечи считается попаданием по стоящей на соседней клетке атакующей фигуре.	Носорог-Ветеран Боевой строй Каждый Носорог-ветеран получает +1 к броску защиты за каждого стоящего рядом Носорога-ветерана. Пробивной удар Если Носорог-ветеран нанес фигуре достаточно повреждений, чтобы уничтожить ее, то лишние повреждения он может перенаправить на фигуру стоящую рядом с атакованной фигурой.
--	---	---

Сгнившие мародеры Мертвецкий смрад Каждое существо не зомби в радиусе двух клеток от сгнивших мародеров получает -2 к броску на защиту.	Эльфы следопыты Военный бег В конце хода эльфов следопытов, вы можете переместить каждого эльфа-следопыта на расстояние до трех клеток.	Фантом Фантомный облик Фантомы могут перемещаться через другие фигуры и не могут быть атакованы, когда оставляют свою позицию.
Пылающие огненные кошки Спешка При призыве пылающей огненной кошки вы можете тут же атаковать пылающей огненной кошкой. Необузданный бой Каждый раз, когда пылающая огненная кошка атакует, и ты выкинул минимум 2 символа оружия на кубиках, то прибавь к ним еще +1.	Лилиана Прочность зомби Все зомби под вашим контролем, находясь в радиусе 4 клеток в прямой видимости от Лилианы, получают +1 к броску защиты. Погасить Уничтожить существо по вашему выбору, которое имеет 1 и более повреждений и находится в радиусе 6 клеток прямой видимости от Лилианы. Эту способность можно использовать только один раз за ход.	Зомби Наступление темноты Если в начале хода черного мироходца все зомби на кладбище, то можно кинуть за каждого зомби на кладбище D20. При значении 12 и выше зомби может вернуться с кладбища в игру в радиусе 4 клеток от мироходца.
Нисса Ревейн, анимист Острый взгляд Любое зеленое существо под вашим контролем с радиусом 2 и более и находящееся в пределах 4 клеток в прямой видимости от Ниссы, получает +2 к радиусу действия. Спринт В конце своего хода Нисса может передвинуться на расстояние до 3 клеток.	Кор бойцы с крючьями Тюрьма Если вы вызываете Кор бойца с крючьями, то выбираете группу бойцов, которых контролирует противник. Выбранные бойцы и другие бойцы с таким же названием не могут быть выставлены на поле в следующую фазу выставления противника.	Корень-элементаль Пробивной удар Если корень-элементаль нанес фигуре достаточно повреждений, чтобы уничтожить ее, то лишние повреждения он может перенаправить на фигуру стоящую рядом с атакованной фигурой.
		Иллюзорные проекции Коллективное знание Если вы призываете иллюзорную проекцию – возьмите карту. Иллюзорный обман В начале хода синего мироходца одна из иллюзорных проекций может поменяться с ним клеткой. Атака за выход из боевого положения при этом не проводится.

Джас Белерен Сосредоточиться Посмотреть верхнюю карточку вашей библиотеки. Вы можете положить эту карту вниз библиотеки. Эта способность используется один раз за ход. Мысли В конце хода Джаса, вы можете выбрать мироходца в радиусе 4 клеток в прямой видимости от Джаса. Киньте Д20. Если выпало 16 и выше, то вы можете использовать способности выбранного мироходца, двигаться им и атаковать. Затем вы возвращаете его обратно хозяину.	Пламеннокрылый феникс Полет Игнорирует различие высот при передвижении на возвышенность. Летает без остановки по воде, можете перелетать руины, игнорирует атаки от выхода из боевого столкновения. Новое боевое положение считается только по окончанию полета феникса. Возрождение Всякий раз, когда вы разыгрываете красное заклинание и у вас в игре есть хотя бы один пламенеющий феникс, в конце вашего хода верните пламенеющего феникса в игру с вашего кладбище на соседнюю пустую клетку с вашим красным мироходцем. Играется один раз за ход.
---	--

Flammen des hitzkopfs Пламя возвращающееся Заклинание. Красное. Нанесите двум существам, находящимся на расстояние до 2 клеток в прямой видимости от вашего красного мироходца, по 1 повреждению.	Offenbarte pfade Открыть путь Чары-Аура. Зеленое. Зачаровать отряд. Зачарованный отряд получает +3 к движению.	Carpe diem Лови мгновение Заклинание. Красное. Ты можешь передвинуть красное существо, которое ты контролируешь, и атаковать им.
verkrüppelnde fäulnis Быстрое гниение Чары – аура. Черное. Зачаровать отряд. Зачарованный отряд получает -1 к кубикам атаки и -1 к кубикам защиты.	göttliche gunst Божественно покровительство Чары – аура. Белое. Зачаровать отряд. Зачарованный отряд получает +1 к кубикам атаки и +1 к кубикам защиты.	macht des feuers Власть огня Чары – аура. Красное. Зачаровать отряд. Зачарованный отряд получает +1 к кубикам атаки.
reiche ernte Богатый урожай Заклинание. Зеленое. Удалите до 3 повреждений с союзного зеленого мироходца.	Verachten Презрение Чары – аура. Черное. Зачаровать мироходца. Зачарованный мироходец получает -1 к кубикам атаки.	Landhebung Подъем земли Заклинание. Зеленое. Мироходец под вашим контролем получает +3 к кубикам атаки до конца хода.

Doppelwirken Удвоение Заклинание. Красное. Сыграй заклинание со своего кладбище, которое ты играл в этот ход.	urtümliches licht Первоначальный свет Заклинание. Зеленое. Уничтожить все чары в игре.	Nahtoderfahrung Опыт близкой смерти Заклинание. Белое. Удалить до двух маркеров с союзного мироходца.
Heilbalsam Лечение Заклинание. Белое. Удалить до двух маркеров с союзного существа. Возьмите карту.	Lilianas umarmung Объятья Лилианы Заклинание. Темное. Целевой противник сбрасывает одну случайную карту.	Чандра wut Гнев Чандры Чары – аура. Красное. Зачаровать мироходца. Зачарованный мироходец получает +1 к кубикам атаки, пока не в боевой позиции.
verzerrtes ebenbild Искаженный образ Заклинание. Синие. До конца хода поменяйте местами значение атаки и защиты отряда по вашему выбору.	Джекс löschung Удаление Джекса Заклинание. Синие. Целевой игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.	feierliche gabe Торжественный дар Заклинание. Белое. Уничтожьте одну одну чары по своему выбору.
Feuerodem Выдувание огня Чары – аура. Красное. Зачаровать отряд. Зачарованный отряд получает +2 к кубикам атаки, когда атакует соседние с собой фигуры.	Einäschierung Кремация Заклинание. Красное. Добавьте существу, которое находится рядом с контролируемым вами красным мироходцем, 3 повреждения.	Zwillingsflamme Пламенный близнец Заклинание. Красное. Выберете существо под вашим контролем. За каждый символ оружия, который выпал при их броске в этот ход – увеличьте атаку на +1.
chandras gewalttat Буйство Чандры Заклинание. Красное. Добавьте 1 повреждение существу, которое контролирует оппонент, и которое стоит на соседней клетке с фигурой, которую контролируете вы.	feuernasse Огненный массив Заклинание. Красное. Нанесите существу, которое вы контролируете и каждой не летающей фигуре рядом с ним по 1 повреждению	Flammenkreis Огненный круг Заклинание. Красное. Добавьте 1 повреждение фигуре, которая имеет уже 1 и более повреждений и которая стоит на соседней клетке с фигурой, которую контролируете вы.
das feuer anfachen Раздуть огонь Чары – аура. Красное. Зачаровать мироходца. Может быть наложено только на мироходца под вашим контролем. Все персонажи под вашим контролем, находящиеся в 4 клетках прямой видимости от вашего зачарованного мироходца, получают +1 к кубикам атаки.	Blattgeschoss Лист Чары – аура. Зеленое. Зачаровать мироходца. Зачарованный мироходец получает +1 к кубикам атаки пока не находится в боевом положении. Перед атакой зачарованного мироходца вы можете сбросить Лист, мироходец получает +2 к кубикам атаки до конца хода.	Naturalisieren Натурализоваться Чары – аура. Зеленое. Зачаровать тайно один отряд. Откройте «Натурализацию» когда зачарованный ею отряд атакован фигурой, которую контролирует соперник. Уничтожьте все чары, которые лежат на армейской карте атакующей фигуры. Уничтожьте «Натурализацию».

Nebel Туман Чары – аура. Зеленое. Зачаровать тайно один отряд. Откройте «туман», если существо зачарованное им атаковано фигурой, которую контролирует соперник. Предотвратите все повреждения по зачарованным, наносимые в этот ход. Уничтожьте «Туман».	Überrennen Затоптать Заклинание. Зеленое. До конца хода выбранный отряд получает +2 к кубикам атаки и способность «Пробивной удар». Пробивной удар: Если фигурка нанесла фигуре достаточно повреждений, чтобы уничтожить ее, то лишние повреждения он может перенаправить на фигуру стоящую рядом с атакованной фигурой.	schlingen am himmel Стропы в небе Заклинание. Зеленое. Отряд под вашим контролем, если его радиус больше 1-го, получает +2 к радиусу и +1 кубик атаки до конца хода
Нисса expedition Экспедиция Ниссы Заклинание. Зеленое. Мироходец под вашим контролем получает +3 к движению и «Высвобождение» до конца хода. Высвобождение: Фигура с высвобождением не получает атаку при выходе из боевой позиции.	Титанический рост Заклинание. Зеленое. Существо под вашим контролем, находящееся в радиусе 6 клеток в прямой видимости от вашего зеленого мироходца, получает +3 к кубикам атаки до конца хода.	Himmelstilgung Небесное устранение Заклинание. Зеленое. Выберите существо, которое вы контролируете. Все летающие существа рядом с выбранным вами существом получает 1 повреждение. Возьмите карту.
schnell geübte gerechtigkeit Быстрая справедливость Заклинание. Белое. Существо под вашим контролем получает «Цепь жизни» до конца хода. «Цепь жизни»: атакуя фигурой с этим свойством, за каждое нанесенное повреждение – снимите с атакующей фигуры её повреждение.	ehre der reinen Честь праведников Чары – аура. Белое. Зачаровать отряд. До тех пор, пока ты контролируешь только белых существ, все белые существа под твоим контролем, не имеющие повреждений, получают +1 к кубикам атаки и +1 к кубикам защиты.	Segen Благословение Чары – аура. Белое. Тайно зачаровать отряд. Если на зачарованное существо нападает фигура контролируемая противником – вскрыть «Благословение». Зачарованный отряд получает +1 к кубикам атаки и +2 к кубикам защиты.
gesegneter angriff Благословенная атака Чары – аура. Белое. Зачаровать отряд. Всегда, когда белый мироходец, которого ты контролируешь, наносит повреждения – удалите 1 повреждение с зачарованного отряда.	Phalanx Фаланга Гидеона Чары – аура. Белое. Зачаровать мироходца. Все белые существа под вашим контролем, находящиеся в пределах 4 клеток прямой видимости от зачарованного мироходца, получают +1 к кубикам защиты.	gekennzeichnet durch ehre Проявление чести Чары – аура. Белое. Тайно зачаровать отряд. Если на зачарованное существо нападает фигура контролируемая противником – вскрыть «Проявление чести». Зачарованный отряд получает +1 к кубикам защиты.
tapferkeit der kampfprobtен Мужество закаленных в боях Чары – аура. Белое. Тайно зачаровать отряд. Если на зачарованное существо нападает фигура контролируемая противником – вскрыть «Мужество закаленных в боях». Зачарованный отряд получает +4 к кубикам защиты до конца хода. Уничтожить «Мужество закаленных в боях».	talent des . Талант телепатии Заклинание. Синие. Сыграйте заклинание с кладбища противника. Верните после это сыгранное заклинание на кладбище его владельца.	inspirierter ansturm Вдохновенный натиск Заклинание. Белое. Все белые существа, которых вы контролируете, и которые находятся в прямой видимости в радиусе 8 клеток от вашего белого мироходца, получают +2 к кубикам атаки и +1 к кубикам защиты до конца хода.
erstickender ruß Удушающая копоть Чары – аура. Черное. Зачаруйте тайно отряд. Когда зачарованный отряд атакован не черным существом – откройте «Удушающую копоть». Уничтожьте «Удушающую копоть» и атакующее существо.	Irreleitung Искажение Заклинание. Синие. Одну открытую ауру со свойством «Зачаровать мироходца» переместить на новую цель.	projektion des selbst Проекция Заклинание. Синие. Передвиньте синего мироходца под вашим контролем на пустую клетку рядом с другой фигурой, которую вы контролируете.

Rückruf Отозвать Заклинание. Синее. Выбранное существо в радиусе 4 клеток в прямой видимости от вашего синего мироходца возвращается обратно в запас воинов своего владельца.	selektive erinnerung Общие воспоминания Заклинание. Синее. Найдите в вашей библиотеке любое заклинание. Покажите найденное заклинание другим игрокам, возьмите его в руку. Перетасуйте вашу библиотеку.	Knochenspreißel Костяные осколки Заклинание. Черное. Уничтожьте ваше целевое существо, существо противника по вашему выбору, стоящее рядом с ним получает 4 повреждения.
Tötungswelle Умерщвляющая волна Заклинание. Черное. Выберите черного мироходца под вашим контролем. Все не существа не зомби, которые стоят рядом с выбранным мироходцем получают по 3 повреждения.	erhebung des dunkelreichs Возвышение темного царства Заклинание. Темное. Вернуть существо с вашего кладбище обратно в игру на пустую клетку рядом с черным мироходцем, которого вы контролируете.	ernte des altars Алтарь урожая Заклинание. Темное. Уничтожить целевое существо под вашим контролем, которое стоит рядом с вашим черным мироходцем. Снять 4 повреждения с этого черного мироходца.
Korruption Коррупция Заклинание. Черное. Добавьте 1 повреждение существу в радиусе 5 клеток прямо видимости от вашего черного мироходца. Этот мироходец теряет 1 повреждение.	Verstandeskontrolle Контроль разума Заклинание. Синее. Вы можете передвинуться существом под контролем противника, которое находится в радиусе 4 клеток в прямой видимости от вашего синего мироходца, а потом этим существом атаковать любую цель.	psychische zurückweisung Психическое отклонение. Чары – аура. Синие. Зачаровать тайно мироходца. Как только противник использует заклинание – откройте «Психическое отклонение» и отмените заклинание противника. Уничтожьте «Психическое отклонение».
gewähr bei fuß Смещение Чары – аура. Синие. Зачаровать тайно отряд. Как отряд противника будет атаковать ваш зачарованный отряд – откройте «Смещение». Верните атакующее существо противника в его резерв. Уничтожьте «Смещение».	Etherspouts Эфирный смерч Чары – аура. Синие. Зачаровать тайно мироходца. Как отряд противника будет атаковать вашего зачарованного мироходца – откройте «Эфирный смерч». Верните атакующее существо противника в его резерв. Уничтожьте «Эфирный смерч».	Zerstäubungsbogen «Распыление» Чары – аура. Синие. Зачаровать тайно мироходца. Как только противник использует чары – откройте «Распыление» и отмените чары противника. Уничтожьте «Распыление».
Zwang Принуждение Чары – аура. Черное. Зачаруйте отряд. Зачарованный отряд получает +1 к кубикам атаки. Когда зачарованное существо атаковано вражеским мироходцем, получает от него повреждения, игрок, контролирующий этого мироходца сбрасывает случайную карту.	dunkle ernte Темный урожай Чары – аура. Черное. Зачаруйте отряд. Может быть зачарован только ваш отряд. Если отряд зачарован – уничтожьте одно существо этого отряда. Отряд получает +3 к кубикам атаки.	Qualen Ментальные муки Чары – аура. Черное. Зачаруйте тайно отряд. Когда зачарованный отряд атакован – откройте «Ментальные муки». Владелец атакующего отряда сбрасывает одну случайную карту. Уничтожьте «Ментальные муки».