

Раунд Героя

I. Начальная фаза:

Каждый герой сдвигает все свои кристаллы энергии (ЕГ) со своих действий 4 в зону Усталости 2.

II. Опорная фаза:

Каждый герой определяет, каким будет его настрой в текущем раунде: агрессивным или осторожным, и переносит из своей зоны Усталости 2 в свой Резерв 1 число ЕГ соразмерно выбранному настрою и с учетом погибших героев (см. зону Настроя 5). Настрой героя может сказаться только на действиях Охраны и Переброса.

III. Фаза Действия:

Герои совершают столько действий, пока могут оплатить их своими ЕГ.

IV. Завершающая фаза:

Каждый герой сдвигает все свои ЕГ со своих действий 4 в зону Усталости 2.

Планшет Героя

1 **Резерв:** содержит доступные игроку ЕГ, представляя силу героя.

2 **Зона Усталости:** содержит использованные игроком ЕГ (см. *Регла* Героя, пункты I и IV).

3 **Зона Ранений:** содержит ЕГ, утерянные героем в результате полученного урона. Всякий раз, когда герой получает рану, он сдвигает 1 ЕГ в зону Ранений, снимая его с той или иной зоны, соблюдая при этом приоритет: зона Усталости, зона Действий, Резерв.

Наносимый урон = сила Атаки – (Охрана + Броня)

4 Действия Героя:

а) **БЛИЖНИЙ БОЙ.** Выберите одного врага в своей области и выложите 1 или больше ЕГ в секторе А.

Бросок атаки = кубик Ближнего боя × кол-во ЕГ + кубик(и) экипировки (оружие)

Кол-во выложенных ЕГ на Ближний бой каждый раунд ≤ установленному лимиту

Безоружный: –2 урона от силы атаки

б) **ДАЛЬНЯЯ АТАКА.** Аналогична Ближнему бою. Ей подвержена любая зона по линии прямой видимости между двумя 3 без пересечения с препятствием (стеной, дверью, зарослями, и т.д.).

Бонус возвышенности: +1 желтый кубик

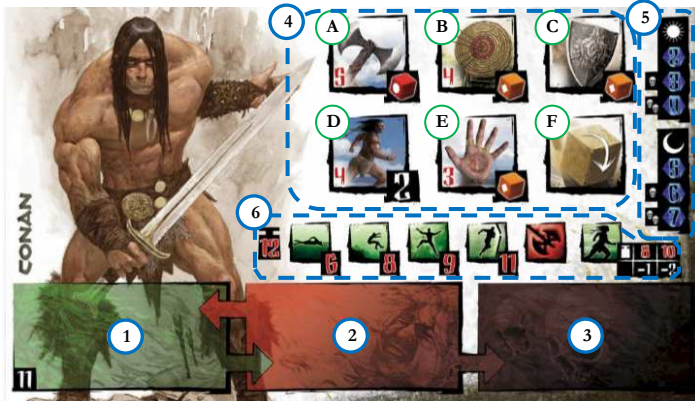
с) а) **ЗАЩИТА.** Опционально: игрок выбирает либо активно защищаться, либо принять удар (см. *Броня* ниже), и единожды решает сколько ЕГ он назначит на Защиту от атаки.

Может быть задействована против любого типа атаки.

Бросок Защиты = кубик Защиты × кол-во ЕГ + кубик(и) экипировки (только одно оружие или один щит, вместе нельзя).

б) **БРОНЯ.** Пассивный бонус защиты, активируемый даже если герой не активировал защиту от атаки. Бонус Брони всегда добавляется к броску на Защиту.

Бросок Брони = кубик(и) Брони



а) **ДВИЖЕНИЕ.** Герой обладает базовым показателем движения (белая цифра), которое и расходуется сперва в текущем раунде. Если герой прерывает трапу своих очков базового движения для к-л. действий (атаки, маневра, и т.д.), то все оставшиеся базовые очки движения сгорают.

Дополнительные очки движения:

1 ЕГ = 1 очко Движения.

Кол-во выложенных ЕГ на Движение каждый раунд ≤ установленному лимиту

б) МАНЕВР:

• *Соблюдать:* бросить/задействовать или экипировать предмет/сменить экипировку (даже во время боя), взять трофей при его обнаружении

• *Против:* подобрать/отдать/взять/поймать 1 предмет = 1 ЕГ.

• *Комбинировать:* для переброски 1 предмета, открытия сундука, или др. действий, оговоренных сценарием, стоимость указана в сценарии

• *Переброска предмета (удельный вес) ≤ 3 ед:*

Дистанция = результату броска Маневра

б) **ПЕРЕБРОС.** Допустимо перебросить любой кубик любого действия так часто, сколько раз оплачено действие Переброса. 1 выложенный ЕГ = 1 Перебросу

5 Зона Настроя:



Агрессия



Спокойствие

б) **Препонь:** в зависимости от суммарного веса каждого из имеющегося предмета у героя, некоторые его умения могут недоступны, а кол-во очков базового движения сокращаются или теряться вовсе. Удельный вес экипировки героя не может превосходить установленный для него лимит.

Удельный вес двуручного оружия > 3 ед.

Установленный лимит: красное значение в левом нижнем углу каждого сектора Действий.

Раунд ОверЛорда (OL)

1. Начальная фаза:

OL возвращает обратно в Резерв столько ЕГ, сколько указано в сценарии.

OL сдвигает маркер хода.

2. Фаза Действия:

OL может активировать от 0 до 2 тайлов, один за другим, оплачивая стоимость в ЕГ.

Когда тайл активирован:

- OL **убирает** активированный тайл с его места и **переносит** его в конец Реки.
- **Активируются** все фигурки выбранного типа. Первым делом они совершают установленное для них перемещение. Если фигурки прерывают трапу своих очков базового движения для к-л. действий (ближнего боя или дальней атаки, кастования заклинания, и т.д.), то все оставшиеся базовые очки движения сгорают.

**Опциональное действие (Льготы):* может быть использовано для одной или нескольких фигурок активированного типа. За каждый потраченный ЕГ, может приходить одной фигурке (не группе) одно из следующих действий:

- *Дополнительные очки движения:*

1 ЕГ = 1 доп. очко Движения

Фигурка может максимально получить дополнительно лишь еще столько же очков Движения, сколько имеет изначально. Другими словами, во время одной активации фигурка не может обладать удвоенным набором базовых очков Движения.

Можно использовать до/после Атаки.

- *Защита:* бонус Защиты может быть прибавлен к обычной броне фигурки, когда она подвергается нападению.

Бросок защиты = оранжевый кубик × кол-во ЕГ + бонус Брони

OL единожды решает сколько ЕГ он назначит на Защиту от атаки. Лишь одно действие Защиты может быть задействовано против каждой атаки героя.

- *Переброс:* Допустимо перебросить любой кубик любого действия. 1 выложенный ЕГ = 1 Переброс

- *Специалитет:* Пассивное (бесплатно) или активное (оплата ЕГ по указанной стоимости).

Управление погибшими фигурками:

Когда последняя фигурка тайла пала, переверните тайл лицом вниз, и поместите в конце Реки справа. Мертвые тайлы могут быть активированы, но эта активация не распространяется уже никак на фигурки.

Очистка Реки: во время хода OL может изъять один или несколько тайлов за 2 ЕГ каждый. Это не учитывается, как действие. ЕГ изымается из в приоритете из зоны Усталости



Подкрепление: OL может вернуть в игру некоторых приспешников благодаря событиям, которые заложены в сценарии и с учетом ограничения на очки усиления, прописанным в событии. Тайл может быть «усилен», если отмечен стоимостью усиления. Очки усиления могут быть использованы для переворота тайла и воскрешения соответствующих фигурок с учетом лимита очков усиления.

Различные механики

Удержание: это касается и героев, и фигурок OL, а именно их перемещений и некоторых других действий, связанных с броском кубиков, когда враг присутствует в той же зоне (кроме таких действий, как ближний бой/защита и броска защиты/переброса/простого маневра и т.д.):

Штраф = кол-во враж. фигурок – кол-во друж. фигурок + 1



Линия видимости: удаленная зона может быть целью до тех пор, пока можно проложить беспрепятственно прямою от одного символа выстрела до другого. Препятствием могут служить стены, двери, заросли и т.д.

Пасть в бою: урон определяется сценарием. Жертва может лишь Перебросить кубик, но не защититься от этого (ни за счет Защиты, ни за счет Брони).

Заклинания: при кастовании, поместите ЕГ на карту Заклинания («цена» указана белым). Кол-во ЕГ никогда не может превышать лимит (значение указано красным).



Атака по зоне: кубики при атаке по зоне бросаются единожды, и применяются к каждой атаке в этой зоне. Лишь бросок Защиты может защитить от Заклинания.



Реакция: такие Заклинания могут быть разыграны, как контратака во время хода оппонента.



Предмет с указанным символом может быть подобран после его применения, в отличие от *Взрывных афет*, которые сбрасываются после применения.