

# ARCADIA Quest

правила игры

# Сказание об Аркадии

До появления людей, все расы жили в согласии. День и ночь были неподвижны, разделенные картой, но не часами. Деревья солнечного света всегда купались в лучах солнца, а белокурые эльфы танцевали вокруг деревьев, счастливые в царстве вечного света.

Луна всегда ласкала Ночные горы серебристыми лучами, в ее свете было легко разбойничать, чем и любили заниматься Орки (орочьи клыки затрудняли произношение слова «брюнет»)

Обе расы были счастливы в своих царствах, и все в мире было правильно!

Но стабильность надоела богам. Чтобы встряхнуть бытие, они создали людей. Люди были странными. Они могли и танцевать и разбойничать! Кроме того, их не устроили деревья и пещеры, они построили «дома», «деревни» и «города». Затем они ощутили нехватку разнообразия на великих равнинах между Днем и Ночью. Они могли жить около лесов и у них был день, или около гор и у них была ночь. Некоторые жили и там и там, но частые поездки перед сном были отвратительны.

И Король Давид Старший нашел решение! Он нашел великий город Аркадию и там, в Храме Зарождения Сумерек, людской народ сотворил могущественную магию, и запустил Цикл в движение! Солнце и луна перестали бездействовать. Они двигались сквозь небеса, и Ночь сменяла День, и День сменял Ночь и люди обрадовались! Все в мире стало правильно.

...

Хотя, вообще-то нет, эльфы и орки были недовольны

Танцы в лесах ночью заканчивались разбитыми головами и кровотокающими носами. Для орков стало невозможным совершать набеги посреди дня. Кроме того: время сна наступало по режиму. Вы когда-нибудь видели орка, отправляющегося спать в определенное время? Правильный ответ – нет.

Аркадия оказалась в осаде, поэтому Хороший Король Давид Старший призвал великие гильдии столкнуться с этой угрозой и остановить разбойничашие, танцующие банды эльфов и орков. И все в мире стало правильно!

...



Хотя, вообще-то нет, войны шли годами, прежде чем завершиться (люди открыли годы и изобрели календарь), и гильдии одержали победу, и Хороший Король Давид Старший назначил Солнечную стражу, верную группу могущественных героев, чтобы поддерживать порядок в гильдиях и служить королевской охраной. И ТЕПЕРЬ все в мире стало правильно!

...

Многие годы прошли, эльфы и орки привыкли к смене дней и ночей, сезонов и годов (хотя первая осень была ужасно травмирующей для белокурых эльфов, никогда не видевших падающих листьев). Великие гильдии хранили мир и расширяли свою деятельность на торговлю, производство и знания. Фактически, соперничество стало нормальным, гильдии пытались превзойти друг друга в глазах короля

Гильдии стали соперничать на всех уровнях: сокровища, тайные знания, политическое влияние, изобретения, вкусная еда, лучший распорядок дня... все что угодно превращалось в показательную игру. Но соревнования были уважительными, и гильдии процветали, и с ними процветала и Аркадия. И все в мире было правильно!

...

И пока все было правильно в мире, не все было правильно для Лорда Фанга (чье имя было совсем не угрожающим в то время). Вампир и мыслитель первого класса, Лорд Фанг любил ласкающую ночь в своем одиноком замке высоко в Полночных горах. Он мог спокойно сидеть и размышлять, или прогуливаться по тихим коридорам, наслаждаясь тишиной... но теперь, даже он, МОГУЩЕСТВЕННЫЙ Лорд Фанг, Должен был ложиться спать вовремя. Невыносимо!

Но гильдии были сильны (несмотря на их взаимную враждебность), Солнечная стража еще сильнее. Одолеть их было совсем не легкой задачей. П Лорд Фанг стал думать. И замыслить. И планировать. Веками он искал шпионов, наемников и убийц. Он строил заговоры, интриги и соглашения. Он даже проворачивал махинации, таково было его коварство.

Аркадия нажила много врагов, запустив солнце и луну в движение. И хотя прошли тысячелетия, орки все еще помнили времена, когда могли свободно заниматься разбоем, без терроризирующего их солнца. Тролли не могли тренироваться в своем кулинарном искусстве на людях, столь хорошо защищенных гильдиями. А гоблины... они всегда ненавидели время сна.

Лорд Фанг созвал темный совет. Он поделился своими планами с орками, гоблинами, троллями и минотаврами, и все согласились: Аркадия должна пасть.

Лорд Фанг отдал приказ своим убийцам. Его заговоры исполнялись. Его махинации сеяли смуту по всем землям. Запредельные поселения, удаленные посты и бредущие караваны были их основной целью. Он создал проблемы повсюду, вдали от Аркадии, и заполнил подземелья сокровищами и добычей для жадных до грабежа героев!

И гильдии ответили на эту угрозу и разграбили эти подземелья в течение года. Как могли они устоять? Столько сокровищ! Столько забытых знаний! И, что еще лучше, шанс похвастаться своими достижениями перед другими гильдиями! Их соперничество перешло на новый уровень, и об их подвигах говорили в каждой таверне от горизонта до горизонта и дальше!

Но их выманили, их ряды поредели. Поредели настолько, что Хороший Король Давид Молодой послал Солнечную стражу в подкрепление.



И как только Солнечная стража ушла, орда Лорда Фанга напала! Они осадили ослабленный город и он пал за несколько часов. Хороший Король Давид Молодой и лидеры гильдий бежали, но Аркадия пала! Храм Зарождения Сумерек был захвачен, Лорд Фанг остановил небеса и теперь луна царила в неизменном ночном небе. И с тех пор все стало правильно в мире!

Хотя, вообще-то нет, все было довольно ужасно!

Прошли многие годы с тех пор, как орда захватила Аркадию и наступила вечная луна. Гильдии подумали, что монстры просто пришли с разбоем в столицу и скоро вернутся в горы. Но этого не случилось.

Оглядевшись, монстры увидели дома! Гораздо более удобные, чем пещеры. И после разбоя не приходилось далеко идти. Они основали много фирм по проведению разбоев, все недалеко от дома. По выходным они грабили соседей. А когда чувствовали голод, просто набегали на ближайший магазин за булочками и кебабом. Вообще-то, их система «разбой и обмен» была цивилизованной, и монстры не собирались покидать Аркадию.

Однако это были не дома монстров, и вечная ночь устарела. Все стало неправильно в мире.

С разбитой Солнечной стражей, и с бежавшим Хорошим Королем Давидом Младшим, гильдии разработали новый план: они призовут оставшихся героев и вновь займут Аркадию! И, как только гильдии справятся с этой задачей, гильдия восстановившая баланс дня и ночи займет место Солнечной стражи! Отличный повод похвастаться! Грандиозная битва, величайшее приключение всех времен! Ставки никогда не были столь высоки!

Гонка началась, вызов брошен, настало время насладиться Приключением в Аркадии!

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                         |    |                                    |    |
|-----------------------------------------|----|------------------------------------|----|
| История Аркадии.....                    | 2  | Награда в монетах .....            | 23 |
| Игровые компоненты .....                | 5  | Фаза апгрейда .....                | 24 |
| Обзор игры .....                        | 7  | Смертельные проклятья .....        | 24 |
| Подготовка гильдий.....                 | 7  | Апгрейд .....                      | 24 |
| Выбор героев .....                      | 7  | Вперед! .....                      | 24 |
| Продвинутый вариант: драфт героев ..... | 7  | Жетоны исследования .....          | 25 |
| Описание героя .....                    | 8  | Карты апгрейда .....               | 25 |
| Стартовая экипировка.....               | 8  | Анатомия карты апгрейда .....      | 26 |
| Компания в Аркадии .....                | 9  | Карты атаки .....                  | 26 |
| Подготовка к сценарию .....             | 10 | Карты поддержки .....              | 26 |
| Игровое поле .....                      | 13 | Постоянные карты .....             | 26 |
| Важные термины.....                     | 13 | Специальные эффекты.....           | 26 |
| Характер.....                           | 13 | Дополнительная защита .....        | 26 |
| Союзник .....                           | 13 | Дополнительная жизнь .....         | 26 |
| Чужой .....                             | 13 | Запас перебросов .....             | 27 |
| Движение игроков .....                  | 14 | Ошеломление .....                  | 27 |
| Активация героя .....                   | 14 | Бомбы .....                        | 27 |
| Движение .....                          | 14 | Истощение героя .....              | 27 |
| Атака .....                             | 15 | Самопожертвование .....            | 27 |
| Полное или заблокированное место.....   | 15 | Критический эффект.....            | 27 |
| Линия видимости .....                   | 16 | Компания .....                     | 28 |
| Отдых.....                              | 18 | Титулы .....                       | 28 |
| Возобновляемые карты .....              | 18 | Лист компании .....                | 28 |
| Перераспределение снаряжения .....      | 18 | Финал компании .....               | 29 |
| Воскрешение героев.....                 | 18 | Опционно:эпизодический режим ..... | 30 |
| Монстры .....                           | 18 | Герои .....                        | 31 |
| Активация монстров.....                 | 18 | Чужие .....                        | 33 |
| Защитная реакция .....                  | 19 | Содержание.....                    | 35 |
| Реакция на движение .....               | 20 | Признательность .....              | 35 |
| Атака монстра .....                     | 20 | Краткое описание правил.....       | 36 |
| Анатомия монстра .....                  | 21 |                                    |    |
| Сверх-убийство .....                    | 21 |                                    |    |
| Злодеи .....                            | 22 |                                    |    |
| Респаун монстров .....                  | 23 |                                    |    |
| Квесты .....                            | 23 |                                    |    |
| Первый бнус .....                       | 23 |                                    |    |
| Карты наград .....                      | 23 |                                    |    |
| Победа в сценарии .....                 | 23 |                                    |    |



# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 Правила игры



1 Книга сценариев



1 Лист компании



12 Карт героев



4 Планшета гильдий



42 Карты монстров



161 Карта апгрейда



21 Карт квестов



24 Смертельных карт проклятий



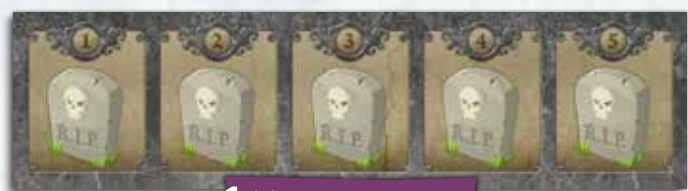
9  
Двухсторонних тайлов поля



22 Жетона дверей



5 Жетонов респауна



1 Тайл респауна



18 Жетонов исследований



100 Жетонов гильдий



70 монет



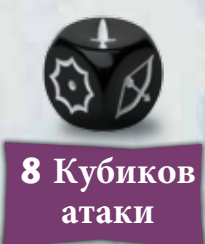
24 Жетона смерти



60 Жетонов ран



8 Жетонов порталов



8 Кубиков атаки



6 Кубиков защиты



37 Фигурок



12 Героев



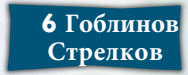
1 Лор Фанг



2 Сестры наслаждения



2 Сестры боли



6 Гоблинов Стрелков



8 Орков марадеров



1 Троль



2 Молотобойца Зверочеловека



2 Копейщика Зверочеловека



1 Минотавр



15 Подставок для фигур

## Обзор игры

Аркадия квест - игра для 2 до 4 игроков, в которой каждый игрок управляет гильдией из трех уникальных героев. Эти гильдии конкурируют друг с другом и с препятствиями в игре для того, чтобы выполнить серию сценариев, которые приведут их к победе против вампиров Лорда Клыка.

Игроки могут играть в кампанию, которая состоит из шести из одиннадцати доступных сценариев, так что каждый раз кампания может иметь другую конфигурацию сценариев. Подвиги, совершенные Гильдией в каждом сценарии могут предоставить ей значительное преимущество в следующем сценарии.

Во время прохождения сценария, Герои столкнутся с Гильдиями других игроков, и ужасными монстрами. Монстры, заполонившими когда-то благородный город Аркадия. Выполняя квесты, находя сокровища и убивая врагов, Гильдия приносит себе победу в сценарии, и ее герои могут развиваться и приобретать более мощные предметы и оружие. В течение кампании, Герои должны подготовиться, если они хотят иметь надежду на выживание финальной битве против Лорда Клыка и его приспешников!

## Подготовка Гильдий

Начиная играть в Arcadia Quest игроки должны создать свои Гильдии. Есть четыре различных Гильдии: Оранжевая (Лев), синий (Орел), красный (Лиса) и зеленый (Панда). Каждый игрок получает панель для выбранной им Гильдии, на которой будут расположены его герои и жетоны Гильдии, которые будут использованы для отслеживания его действий.



## Выбор героев

Игроки должны тщательно выбрать трех героев, которые будут защищать вашу Гильдию в течение всей кампании. Это ключевой момент, с создание правильной команды может быть решающим фактором в предстоящих приключениях. Игроки смотрят карты Героев и по очереди выбирают героев, чтобы сформировать Гильдию.

### Драфт Героев

Если все игроки согласны, они могут выбирать своих героев на старте кампании, используя метод драфта. Перемешайте все карты героев и разделить их среди игроков как можно более равномерно (это не проблема, если игрок получает на одну карту больше, чем другой). Каждый игрок просматривает его карты и в тайне выбирает одного из героев, после чего кладет его лицом вниз перед собой. Оставшиеся карты передаются игроку, сидящему слева от него. Из полученных карт, каждый игрок выбирает еще одного героя, кладет его перед собой лицом вниз и передает остальные карты игроку слева и так пока каждый игрок не сформирует Гильдию из трех героев. Оставшиеся карты удаляются из игры и возвращаются в коробку.

Затем поместите карты героев лицом вверх в слоты карт героев на панели Гильдии (порядок не имеет значения). Игроки также получают соответствующие фигурки для своих героев и прикрепляют их к основанию цвета их гильдии, (два дополнительных розовых основания используются для идентификации специальных Монстров). Эти три героя, будут защищать вашу Гильдию во время кампании, не возможно заменить героя, если новая кампания не началась.

## Описание героя

Каждый из героев игры является уникальным и обладает различными чертами и способностями, игроки должны принять это во внимание при выборе своих героев. Карта героя обладает следующими характеристиками:

**А. Защита** - количество кубиков обороны, которые герой может бросить, чтобы попытаться предотвратить нападение.

**В. Здоровье** - количество ранений, необходимое, чтобы убить героя.

**С. Имя** - имя героя.

**Д. Умение** - это способность героя. Способности действуют всегда.



## Стартовая экипировка

Перед началом с первого сценария в кампании, каждая гильдия получает 5 карт улучшения в качестве исходного инвентаря. Выдайте каждому игроку следующий набор карт: Rusty Blade, Parrying Blade, Slingshot, Life Drain и Nova Bolt. Каждый игрок может распределять свои пять карт среди своих трех героев, как пожелает.

На панели Гильдии, каждый герой имеет 4 слота для карт улучшений. Каждый герой может использовать только 4 карты в своем инвентаре, а не карты всей Гильдии..

*Пример: игрок, контролирующий Синюю Гильдию выбрал Грома, Майю и Зазу, как своих героев. Он решает дать Rusty Blade - Грому, Life Drain и Nova Bolt - Майе, а Parrying Blade и Slingshot - Зазу.*



# Компания в Аркадии

Компания Arcadia Quest подробно изложена в книге кампании и делится на три этапа: внешний круг, внутренний круг и финальная схватка. Во время кампании, будут использованы только шесть из одиннадцати сценариев, содержащихся в книге кампании, чтобы новая кампания отличалась от старой.

**Внутренний круг** - это защищенная городскими стенами Цитадель Аркадии. Из четырех сценариев, доступных во внутреннем круге, два должны быть завершены до перехода игроков к финальной схватке.

В начале кампании, игроки выбирают, какие из сценариев Внешнего круга будет первым (рекомендуется в первый раз начинать кампанию с района сценария Молотки). Впоследствии, победитель предыдущего сценария выбирает, какой сценарий будет играть следующим.



# Подготовка к сценарию

Книга кампании содержит подробные описания всех сценариев, которые составляют кампанию. После того, как сценарий был выбран, его нужно разложить на игровой площадке. Описание сценария содержит подробный перечень всех компонентов, используемых в нем, а также их необходимое количество.

**1. Игровые поля** - Каждая сторона 9 игровых полей отображает идентификационный код. Найдите поля, перечисленные в сценарии и расположите их с той же ориентацией, представленной на карте сценария.



**2. Двери** - Поместите дверные жетоны, как показано на карте сценария. Обратите внимание, что некоторые двери закрыты, в то время как другие могут быть открыты.



Некоторые сценарии требуют использования маленьких жетонов дверей, когда две двери образуют угол. Это делается для облегчения манипуляций с маркерами, но маленькие двери работают так же, как и обычные двери.



**3. Порталы** - Поместите порталы, как показано на карте сценария. Есть два цвета порталов, по одной на каждой стороне жетона, убедитесь, что портал установлен правильной стороной.



**4. Жетоны квестов** - Разместите указанные в сценарии жетоны квестов в указанном месте игровых полей цветной стороной вверх.



**5. Жетоны разведки** - Положите в коробку оставшиеся жетоны квестов, перетасуйте 14 жетонов разведки лицом вниз. В каждом сценарии указано число разведочных жетонов, которые будут использоваться в игре. Случайным образом выберите указанное количество жетонов и разместите их в указанных помещениях на игровом поле лицом вниз. Оставшиеся жетоны разведки должны быть помещены обратно в коробку, по-прежнему лицом вниз, так что никто не знал их содержания.



**6. Spawn жетоны** - Перемешайте лицом вниз 5 Spawn жетонов. Отделите количество жетонов Spawn указанное в сценарии и поместите их в указанных места на карте. Верните оставшиеся Spawn жетоны в коробку, затем переверните жетоны лежащие на карте



**7. Монстры** - в каждом сценарии указан тип и количество монстров, которые принимают в нем участие. Возьмите необходимые фигурки монстров и поместить их в указанные места на карте. Положите карты монстров рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли видеть их.



Важно: каждый тип монстра имеет до четырех карт, каждая из которых представляет этого монстра на определенном уровне. Для всех монстров, используйте только карточки с уровнем, равным номеру сценария, который разыгрывается. Так, например, когда вы играете в 1-ый сценарий в кампании, все карты монстров должны быть 1-го уровня; но когда ты играешь в свой 3-й сценарий, все карты монстров будут на уровне 3.

**8. Карты квестов** - для того, чтобы выиграть сценарий, игроки должны совершить подвиги, перечисленные в этом сценарии картами квестов. Возьмите карты квестов, перечисленные в сценарии и расположить их рядом с игровым полем, так чтобы все игроки могли видеть их. Некоторые карты квестов могут иметь одну или две карты вознаграждения, связанных с ними в описание сценария, поместите обозначенные карты вознаграждений под карту квеста. Only the PvP Quest cards related to the Guilds that are actually being used are put into play.



**9. Тайл респауна** - расположите полегробниц рядом с игровым полем.

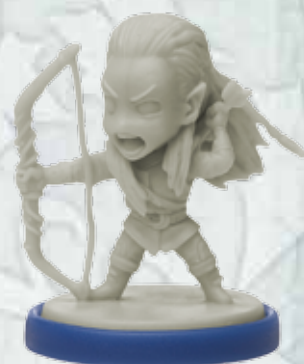


**10 Общая зона** - место рядом с игровым полем, в пределах досягаемости всех игроков, расположите в ней жетоны ранений, жетоны смерти, монеты, а также кубики нападения и обороны.



## 11. Зона старта игроков

в сценарии указаны стартовые зоны на карте для каждой Гильдии. Каждому игроку случайным образом назначается одна из них. Положите жетон гильдии от каждого игрока в мешок или закрытую руку и случайным образом разместите один жетон рядом с каждой стартовой локацией, это будет стартовая зона для каждой Гильдии. Игроки должны сидеть вокруг стола в таком же порядке, в каком расположены как их стартовые зоны. Затем каждый игрок помещает фигурки своих героев в любое из помещений в его стартовой зоне, (до двух фигурок может занимать одно и то-же пространство). При игре на 3-х игроков стартовая зона 4-го игрока не используется. При игре на 2-х игроков стартовые зоны 3-го и 4-го игрока не используются. После того, как все приготовления выполнены, ваш игровой стол должен выглядеть как нижеследующее изображения. Теперь вы готовы начать свое приключение!



## Игровое поле

Игра происходит на карте, состоящей из нескольких игровых полей расположенных согласно сценарию. Эти игровые поля представляют улицы и здания города Аркадии. Каждое поле разделено на 9 равных зон, каждая с точкой, отмечающей центр. На каждой зоне могут располагаться максимум две фигурки.

Некоторые зоны разделены стенами, которые блокируют движение и ограничивают видимость. Эти блокирующие элементы обозначены серой штриховки текстуры. На полях также отображены и другие декоративные элементы, которые не влияют на игру. Зона без центральной точки, считается заблокированной. Только отсутствие точки и наличие стен блокирует зону, все остальное может быть проигнорировано.



### Важно термины

#### ХАРАКТЕР

Герой или монстр.

#### СОЮЗНИК

Для героя - это еще один герой его гильдии. Для монстра - это любой другой монстр.

#### ВРАГ

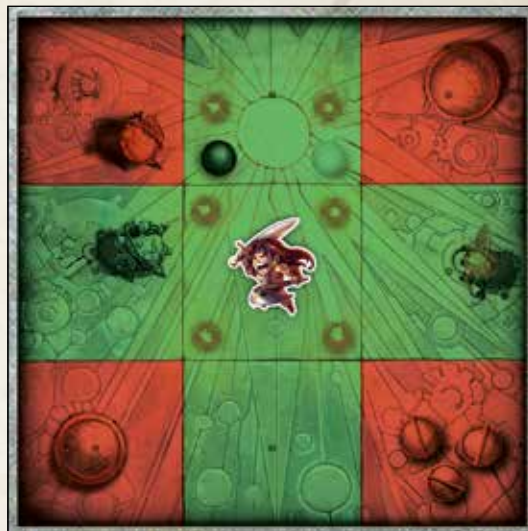
Для героя - это любой герой из другой гильдии и любой монстр. Для монстра - это любой герой.

### Ближнее действие

Многие правила и карты в игре, действуют на ближайшую зону. Ближним считается действие направленное на зону на которой находится герой или любую из четырех зон, имеющих с ней общую сторону.

Зона расположенная по диагонали не считается ближайшей.

Зона, чей общий край загораживает стена или закрытая дверь не считается ближайшей.



**Пример:** зеленые области считаются ближайшими к Грому, красные - нет.

## Движение игроков

Игра протекает как серия ходов игроков по часовой стрелке. Когда первый игрок заканчивает ход, то следующим ходит игрок сидящий слева от него и так далее. Эта последовательность продолжается до тех пор, пока один из игроков не выигрывает сценарий.

Первым начинает игрок сидящий слева от игрока, который выиграл последний сценарий. В первом сценарии кампании, первый игрок выбирается случайным образом.

В свой ход игрок может сделать одно из двух действий:

- ♦ **Активировать** героя.
- ♦ **Восстановить** силы его гильдии.

Каждый ход игрок должен выбрать что-то одно, но не оба

### Активация героя

Игрок активирует одного из своих героев (возможна активация этого же героя в следующем ходе). Этот герой теперь считается "активным" и может выполнять, в любом порядке, его движение и одну атаку. Движение не может быть прервано атакой, а затем снова возобновлено, оно должна быть выполнено сразу до или после атаки. Герой может также выбрать для выполнения только атаку или только движение.

**Примечание:** Если способность позволяет игроку произвести дополнительную активацию героя во время своего хода, он должен быть использован на героя, который еще не был активирован в этот ход.

#### ■ Действия

Все герои имеют 3 действия, доступные для использования при активации. Потратив свои движения точек, характер способен двигаться по доске. Во время движения, персонаж может либо:

- ♦ Двигаться по зонам
- ♦ Использовать портал

Открыть закрытую дверь и пройти в зону за ней.

Игроки не обязаны использовать все доступные очки движения, но оставшиеся очки не переносятся на его следующие активации.

#### Движение

Движением считается перемещение героя из зоны, где он находился, в одну из ближайших зон, имеющую общую границу с ней. Движение по диагонали не допускается. Движение через стены и закрытые двери невозможно.

#### Порталы

Порталы позволяют героям телепортироваться между ними во время движения. Герой, стоящий на зоне с порталом может потратить одно очко движения, чтобы переместиться в любую другую зону, содержащую портал того же цвета. Если зона, куда хочет переместиться герой, заблокирована, он не может использовать этот портал. Если зона, куда хочет переместиться герой, заполнена, портал может быть использован, но персонаж должен быть в состоянии закончить свое движение в свободной зоне (см. следующую страницу). Через портал не вызвать реакции монстра.

#### Двери

Двери можно открыть или закрыть потратив одно очко действия. Открываемая дверь должна находиться на одной из сторон зоны, занимаемой героем. Закрытые двери работают так же, как стены, блокируя движение и видимость.

**Пример:** Ниже мы видим пример выполнения различных действий:



**Зеленый:** 1 - Движение между зонами; 2 - Движение через открытую дверь; 3 - Использование портала для перемещения в другую часть карты.

**Красный:** 1 - Движение между зонами; 2 - Открытие двери; 3 - Движение через открытую дверь.

**Синий:** 1 - Открытие двери 2 - Движение через открытую дверь; 3 - Закрытие двери.

## Заполненные и заблокированные зоны

На каждой зоне, одновременно, может находиться не более двух фигурок. Зоны с одной фигурой игрока или монстра или не содержащие их являются свободными для перемещения и стрельбы через них.

**Заполненная** - зона с двумя персонажами на ней считается полной и никто не может закончить свое движение внутри него. Если хотя бы один из двух персонажей союзник активного игрока, он может двигаться через эту зону (но не закончить движение внутри нее) и видеть через нее.

**Заблокированная** - зона с двумя врагами. Активный игрок не может двигаться и видеть через нее.



**Пример:** на картинке выше, Гром (Синяя гильдия) является активным персонажем. Для него зеленые зоны являются свободными для передвижения и видимости, желтые - заполненными, а красные - заблокированными.

### ■ Атака

Активный Герой может попытаться атаковать противника по своему выбору, будь то монстр или вражеского героя. Есть несколько различных видов атак, которые Герои могут получить на протяжении всей игры, с различными возможностями и специальными эффектами. Для выполнения атаки, игрок выполняет следующие действия:

#### Выбор карты атаки

Игрок выбирает одну карту атаки, расположенную в инвентаре активного героя.

#### Выбор цели

Игрок выбирает свою цель. Есть два основных типа атак: ближний бой и атака на расстоянии. Тип атаки указан в карте атаки.



**Ближний бой** - применяется на врагов, находящихся в ближней к активному герою зоне (см. правила на странице 13).



**Атака на расстоянии** - применяется на врагов, находящихся на любом расстоянии, но на линии видимости активного героя (см. линия видимости на странице 16).

#### Использование карты атаки

Используя карту атаки игрок кладет на нее фишку своей гильдии, теперь она заблокирована и не может быть использована пока герой не отдохнет.

#### Кубики атаки

Атакующий игрок бросает количество черных кубиков атаки указанное используемой на карте атаки. Если игроку доступны бонусы к броску, предоставляемые другими картами, то он добавляет необходимое количество кубиков.

#### Кубики защиты

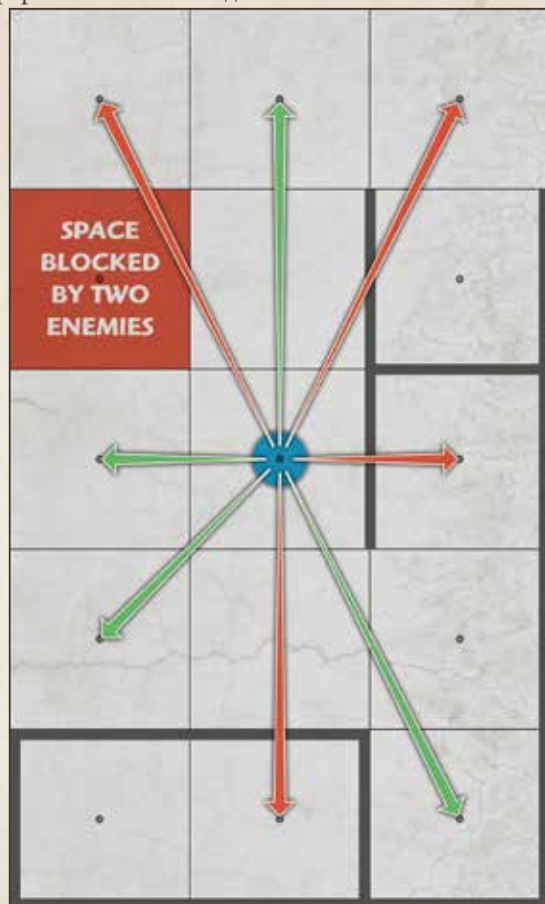
Если на вашего героя нападают, то вы бросаете количество белых кубиков защиты равное показателю защиты вашего героя. Если игроку доступны бонусы к броску, предоставляемые другими картами, то он добавляет необходимое количество кубиков. Все карты героя с дополнительными бонусами обороны всегда используются в случае защиты, являются ли они заблокированными или нет.



## Линия видимости

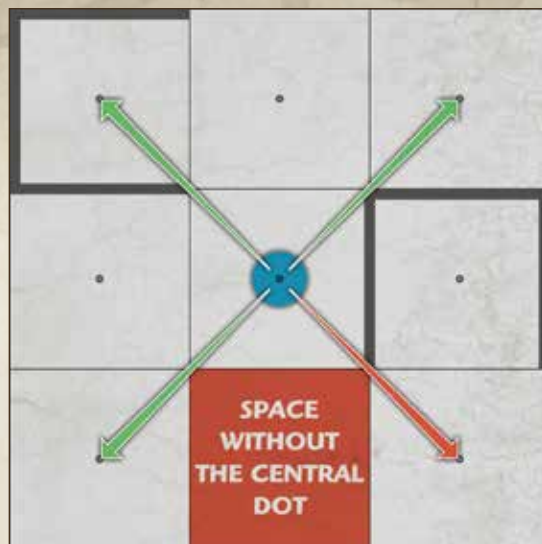
При использовании дистанционных атак, необходимо проверить, находится ли цель в зоне видимости активного героя. Атаки дальнего боя не имеют ограничений расстояния, единственное требование - цель должна быть на линии видимости активного героя.

Чтобы проверить линию видимости, проведите воображаемую линию от центра зоны, где расположен активный герой до центра зоны с целью. Стены, закрытые двери и заблокированные пространства (см. предыдущую страницу) прерывают линию видимости.

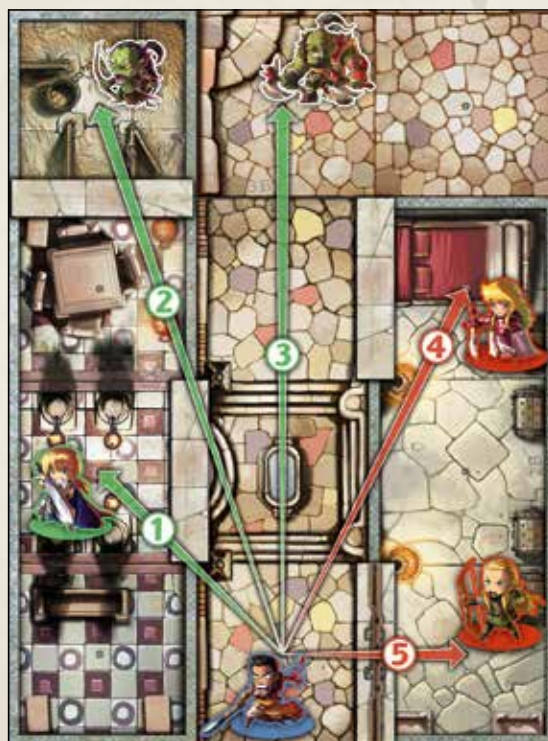


Линия видимости не прерывается, если она проходит через точку пересечения четырех зон, где только одна сторона заблокирована.

Линия видимости никогда не может пересечь площадь, не являющуюся частью игрового поля.



*Пример: Зазу намерен применить дальнюю атаку :*



1 - он видит Йохана через открытую дверь, даже если линия видимости проходит по краю стены.

2 - он видит гоблина через открытые двери, хотя линия видимости проходит по краю стены.

3 - он видит орка в через пустую улицу, расстояние не имеет значения.

4 - он не может увидеть Диву через стену

5 - он не может увидеть Гринсливса через закрытую дверь.



1 - он не видит орка, потому что два вражеских героя блокируют соседнюю зону и линия видимости не может пройти между заблокированной зоной и стеной.

2 - он видит Гоблина через открытую дверь. Зона с Дивой и Громом не блокирует линию видимости, потому что один из героев - союзник.



1 - он видит орков, потому что центральное пространство является заполненным и не блокирует линию видимости, а пространство с Гринсливсом считается свободным.

2 - он не видит Зверочеловека потому что зона со Скарлет и Гоблином считается заблокированной.

## Кубики

Бросок кубиков атаки и обороны определяет эффект атаки. На кубиках представлены следующие символы:



МЕЧ - Символ успеха атаки ближнего боя.



ЛУК - Символ успеха атаки дальнего боя.



ЩИТ - Символ успеха обороны.



ОУД - Символ очень успешного действия(ОУД), атаки или обороны.

Помимо того, что ОУД прибавляет очко к результату действия, но и позволяет дополнительно бросить кубик. Если снова выпадает ОУД, то прибавляется еще одно очко и кубик бросается снова. В некоторых случаях ОУД также активирует специальный используемой карты.

Пример 1: Бросок Грома, 3 Атакующих кубика с его Ржавым Клинком, получает и . Поскольку это атака в ближнем бою, этот результат считается двумя промахами и одним попаданием. Из-за КРИТа он бросает лишний кубик и выкидывает , окончательным результатом является 2 попадания.

Пример 2: Зау кадет 2 Атакующих кубики с его Рогаткой, получая и . Так как это атака дальнего боя, которая считается двумя попаданиями. Он кидает еще один кубик из-за КРИТа и получает еще один крит! Это еще один хит и еще один дополнительный кубик, на котором выпало это промах, в общей сложности 3 попадания.

Пример 3: Нападение на Wisp, у него есть 2 защиты, но Parrying Blade в его инвентаре дает +1 Defense (даже если карта в настоящее время исчерпана) в общей сложности 3 Defense. Он бросает 3 кубика обороны, выпало то есть выпало две защиты. Он бросает дополнительный кубик из-за CRIT и получает таким образом он получает 2 защиты.

## Результаты атаки

После того, как все кости были брошены, сравнить количество успешных атак с количеством уклонений. Цель получает столько ранений, на сколько количество атак превышает количество уклонений. Поместите жетоны ранений на карточки атакуемых героев или монстров.

Пример: Зау нападает на Виспа, получая 3 атаки, в то время как Виспа выпало 2 уклонения. В результате Висп получает 1 ранение.



### Специальные эффекты

На некоторых картах есть специальные эффекты, перечисленные на них. Они вступают в силу в соответствии с параметрами, описанными на карточке. Некоторые эффекты всегда случаются, когда используется карта, в то время как другие должны срабатывать по определенным обстоятельствам, например, при попадании или КРИТ, или при нанесении раны. Время от времени эти специальные эффекты могут быть очень важны. Если не указано иное, каждый специальный эффект применяется сразу же, когда происходит его инициирующее событие. Если два эффекта возникают одновременно, активный игрок решает порядок, в котором они выполняются.

Например, если выпадает ОУД при атаке картой Нова Болт, эта атака может быть направлена на вторую цель рядом с первоначальной. Обе цели получают полное количество урона выпавшее на броске атаки.

Независимо от того, сколько целей подпадает под эффект атаки, вы всегда делаете только один бросок на атаку, и он применяется ко всем целям. Если какие-либо специальные эффекты изменяют количество игровых костей, которые вы должны бросить против определенной цели, количество выпавших костей определяется только вашей основной мишенью, и на вас не влияет, кем могут быть ваши вторичные цели.

### Убийства и награды

Когда Персонаж получает количество Ран равное его Жизням, он умирает. Мертвый монстр убирается с поля и размещается в первом доступном слоте на поле гробниц. Мертвый герой размещается на его карте героя.

Когда Персонаж получает количество Ран равное его Жизням, он умирает. Мертвый монстр убирается с поля и размещается в первом доступном слоте на поле гробниц. Мертвый герой размещается на его карте героя. Когда герой убивает монстра, его гильдия сразу получает количество монет, указанное на карте монстра. Когда герой убивает вражеского героя, его гильдия получает одну монету. Когда монстр убивает героя, все остальные гильдии получают по одной монете. Если герой умирает в результате любого другого игрового события, такого как ловушка, все остальные гильдии так же получают по одной монете.

Убийство засчитывается персонажу, нанесшему последнюю рану, после которой персонаж убирается с поля. Не важно, что кто-то нанес больше ран, убийство засчитывается по последней ране!

Когда герой погибает, все жетоны исследований (включая жетоны квестов), которые он нес, размещаются в месте, которое он занимал и могут быть подобраны любым другим героем. Если герой был убит другим героем, тот герой может автоматически забрать один из этих жетонов и положить на свою карту героя (ему даже не обязательно находится рядом с этим героем). Каждый раз, когда герой погибает, разместите один жетон смерти на его карту, чтобы пометить, сколько раз он погибал. Жетоны смерти не могут быть сняты с героя до следующей Фазы Аппрейда.

Вместо активации героя, игрок может потратить его ход, чтобы дать своим героям отдохнуть. Когда гильдия отдыхает, никто из героев не активируется, они не совершают никаких движений или атак в течение этого хода. Герои отдыхают и готовятся продолжить свои приключения. Отдыхающий игрок может выполнить любые из перечисленных пунктов:

#### ■ Возобновление карт

Снимите все жетоны гильдий со всех карт на планшете гильдии, возобновите их все. Карты готовы к использованию в последующих ходах

#### ■ Перераспределение снаряжения

Игрок может перераспределить свои карты, перекладывая любые из них любому своему герою. Карты проклятий не могут быть переложены. Жетоны исследований так же могут быть переданы между героями, но жетоны квестов должны оставаться у героя, который их получил.

#### ■ Появление героев

Любой из мертвых героев игрока может быть вновь призван и возвращен в игру. Снимите все жетоны ран с этого героя и поместите его фигурки на игровое поле. Этот герой может быть размещен в стартовой локации или в непосредственной близости от союзного героя, который находился в игре с начала текущего хода.



В игре нет такого понятия, как «Ход монстров», монстры, толпящиеся на улицах и в домах Аркадии, это пассивные персонажи сценариев. Они не бегают за героями, но сделают все, чтобы остановить их продвижение и ответить на их атаки. Монстры активируются только в качестве реакции на действия героев. Их активация всегда управляется игроком, сидящим справа от активного игрока.

#### ■ Защитная реакция

Каждый монстр в игре охраняет все области в непосредственной близости от себя (см. на стр. 13 описание непосредственной близости), и будут атаковать любого близкого героя, который пытается пробраться мимо них или атакует кого-либо. Герой, стоящий рядом с монстром, считается активно отбивающим его, пока он не решит двинуться или атаковать.

### Реакция на движение

Когда герой, занимающий область в непосредственной близости от монстра, двигается в другую область, он вызывает защитную реакцию этого монстра. В этом случае монстр немедленно атакует активного героя с помощью своих атакующих характеристик и способностей. Монстр не двигается, а только атакует. Вхождение в область рядом с монстром не вызывает реакцию, реакция возникает только в случае движения ИЗ такой области, не важно – двигается герой к монстру или от него.

Всякий раз, когда действие Героя вызывает срабатывание защитную реакцию у одного или нескольких монстрах, игрок справа от активного игрока должен выполнить атаки всех активированных монстров до того, как герой выполнит свой ход. После того, как все атаки будут разрешены (включая броски защиты героя), герой сможет выполнить намеченный ход. Всегда разрешайте все атаки защитной реакции, вызванные перемещением, прежде чем выполнять следующий ход.

Возможна реакция одним монстром несколько раз за ход, если герой каждый раз покидает разные клетки, охраняемые этим монстром. Помните, что порталы не вызывают реакции.

**Пример:** Гром беззаботно перемещается по доске и вызывает защитную реакцию у нескольких монстров.

1 – На первом шаге он вызывает защитную реакцию у Орков, так как он уходит с клетки соседней с Орком. Троль не срабатывает, так как закрытая дверь изолирует его. В то же время Гром входит в клетку соседнюю с Гоблинам, но это не вызывает защитную реакцию у него.



2 – На втором ходу у Орка реакция Охраны больше не срабатывает, но у Гоблина есть.



3 – На третьем ходу Гром вызывает защитную реакцию не только у Гоблина, но и Зверочеловека с молотом. Он страдает от двух одновременных атак.



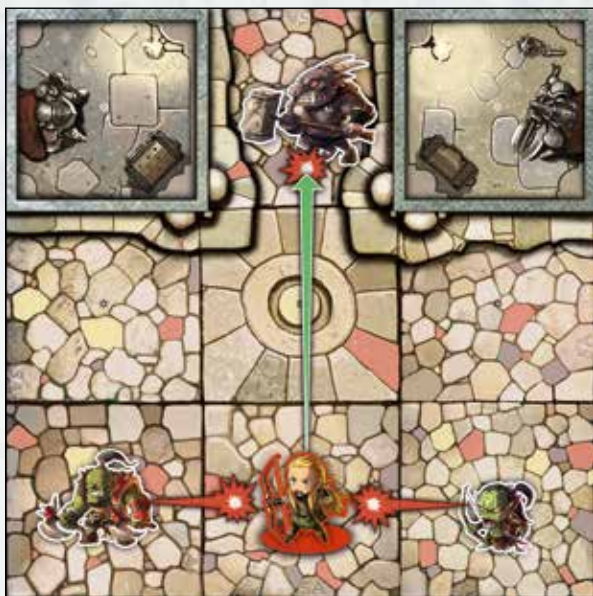
Если он захочет уйти с этой клетки, то активирует защитную реакцию Гоблина еще раз.

**Примечание.** Некоторые специальные эффекты могут помещать фигуру в определенное пространство. Поскольку это не перемещение, оно не вызывает защитную реакцию.

### Реакция на атаку

Когда герой выполняет атаку, не направленную ни на одного из соседних с собой монстров, он вызывает реакцию всех ближайших монстров. Когда он атакует героя где-либо, или монстра на расстоянии, если рядом есть монстры, они обязательно воспользуются возможностью и атакуют его.

В этом случае после того как атака героя будет полностью выполнена, все монстры рядом с активным героем выполняют атаку против него (они не двигаются). Заметьте, что если герой атакует любого из ближайших монстров, не важно – напрямую или в качестве специального эффекта, то он эффективно обороняется от всех ближайших монстров и защитная реакция не вызывается этой атакой.



**Пример 1:** Гренслев наносит дальний удар против Зверочеловека молотобойца. Так как это атака монстра не на соседней клетке, она вызывает защитную реакцию у Орка и Гоблина, которые нападают на Гринслева после того, как его атака будет закончена.



**Пример 2:** Гром атакует обоих Джохана и Гобина, используя способность расщепления. Поскольку его атака также была нацелена на монстра в соседней с ним клетке, это не вызывает защитную реакцию Орка.



### ■ Ответная реакция

Атака монстра это всегда риск получить сдачи. Атака монстра вызывает его ответную реакцию. Когда герой атакует монстра (даже если бросок атаки провалился), монстр тут же активируется и делает немедленный удар по атакователю. Игрок, сидящий справа от активного активирует монстра и решает как лучше его использовать.

После полного разрешения атаки героя, монстр может подвигаться на свою полную скорость (указанную на его карте) и затем предпринять атаку по герою, атаковавшему его (он не может двигаться после атаки). Двигающийся монстр может открывать двери и использовать порталы или двигаться в любом направлении, куда пожелает, следуя тем же правилам передвижения, что и для героев. Игрок, контролирующий монстра не должен выполнять движение или даже атаку, если примет такое решение, но любая атака, совершаемая монстром должна быть направлена прежде всего на активного героя (см. пример на стр. 22)

Если атака героя направлена более, чем на одного монстра за раз, то активируется только один монстр, его выбирает игрок сидящий справа.

### ■ Атака монстра

Атака монстра в основном следует тем же правилам, что и атака героев. Так, вся информация об атаке монстра указана на его карте, они не задействуют карты для выполнения атаки и всегда готовы к атаке, когда активируются. Некоторые монстры используют ближнюю атаку, другие выполняют атаку на расстоянии. Они подчиняется тем же параметрам близости и линии видимости, что и атаки героев, если монстр обладает соответствующими способностями. Атака монстра всегда выполняется игроком справа от активного

## Анатомия монстра

**А. Имя** – Имя монстра.

**В. Уровень** – Должен совпадать с числом сценариев, сыгранных в кампании (1й сценарий – Уровень 1, 3й сценарий – уровень 2-3 и т. д.)

**С. Здоровье** – Число ран, которое нужно нанести монстру чтобы убить его.

**Д. Сверх-убийство** – Число ран от одной атаки, которое нужно нанести для немедленного убийства монстра.



**Е. Награда** – количество монет, которое получит гильдия за убийство этого монстра.

**Г. Тип атаки** – Какой тип атаки использует монстр – ближнюю или дальнюю.

**В. Кубы атаки** – количество кубов, бросаемых во время атаки этим монстром.

**Н. Название атаки** – Название атаки, которую выполняет монстр.

**И. Скорость** – количество очков движения, доступных монстру во время ответной реакции

**Ж. Статус Злодей** – это обозначение могущественных монстров, за которых награду получает каждая гильдия, нанеся ему раны.

**К. Защита** – сколько кубов может бросить монстр для предотвращения ран. Обычно монстры не имеют защиты



**Л. Способность** – Некоторые монстры имеют специальную способность, которая всегда срабатывает. Они довольно сильны, как Естественные способности героев или как карты улучшений.

**М. Переброс** – Некоторые монстры имеют запас перебросов. Управляющий монстром игрок может перекинуть это число кубов и для атаки и для защиты этого монстра (см. пример на стр. 27).



Даже если атака героя нанесла достаточно ран для убийства монстра, монстр все еще выполняет свою полную активацию прежде, чем его уберут с поля. Однако, если атака героя настолько сильна, что наносит рань не меньше, чем значение Сверх-убийства, то монстр немедленно убирается с поля, не совершая ответную реакцию. Заметьте, что не важно, сколько ран уже нанесено монстру, этот урон должен быть нанесен одной атакой.



## Злодеи



Монстры делятся на четыре категории: Простой Миньон, Майор Миньон, Простой Злодей и Майор Злодей. Монстры типа Minion не имеют особых правил, они - рядовые монстры. Злодеев сложнее всего убить, поэтому каждый, кто способствует его убийству заслуживает некоторой награды. Любой герой, который нанес рану Злодею помещает жетон своей гильдии на карту этого Злодея. После того как Злодей убит каждая гильдия, жетон которой лежит на карте Злодея получает количество монет, указанное на карте Злодея. Убийство монстра будет засчитано как обычно тому, кто нанес последнюю рану, поэтому пройти связанный с этим злодеем квест сможет только одна гильдия.



**Пример:** Гром, Герой Синей Гильдии, атакует Шметтерлинга, тролля (см. Его карту на предыдущей странице). У нее уже есть 3 раны, ранее наложенные Зеленой Гильдией.

Атака Грома наносит 4 хита! Игрок справа от игрока синей гильдии несет ответственность за управление Троллем (в этом случае он игрок красной гильдии), поэтому он бросает за Тролля 3 кубика обороны, выбрасывая один щит. Так как у Шметтерлинга 2 реролла, он перебрасывает два неудачных кубика и выбрасывает еще один щит, в общей сложности 2 щита. Шметтерлинг получает 2 раны! Хотя этого, учитывая 3 предыдущие раны достаточно, чтобы убить Тролля, это далеко от его рейтинга Overkill, равного 7, поэтому Троль сможет выполнить свою полную активацию, прежде чем покинет доску.

Шметтерлинг мог нанести ответный удар Грому без необходимости двигаться, но контролирующий игрок из Красной Гильдии заметил, что способность Шметтерлинга «Цели всех близких героев», что означает, что его собственный Герой, Гринслив, тоже будет мишенью.

Игрок красной гильдии решает использовать Троля более выгодным способом. Он использует 2 очка Движения, чтобы двигаться прямо через пространство, занятое Громом.



Теперь он развязывает мощную атаку Шметтерлинга «Сокруши свои головы!», Которая нацелена не только на Грома, но и на Скарлет и Майю! (Гоблин не Герой, поэтому он не является целью)



Игрок красной гильдии бросает 4 кубика атаки, выкидывая 2 хита. Затем он использует 2 Rerolls Шметтерлинга, чтобы получить еще 2 хита. Каждому из целевых Героев придется бросить Защиту против 4 хитов Тролля! После этого его фигура окончательно снимается с доски, и Голубые и Зеленые Гильдии получают награду в 3 монеты, потому что они оба помогли убить этого Злодея. Если есть квест, связанный с убийством Шметтерлинга, только Синяя Гильдия его выполняет.

## Респаун монстров

Если иного не описано в сценарии, то когда монстр погибает, он снимается с поля и размещается на первом свободном слоте поля гробниц. Когда поле гробниц заполнено, то есть на нем пять монстров, активный игрок должен выставить монстров сразу после завершения своего хода. Начиная с первого слота игрок бросает два кубика атаки, чтобы определить куда выставить монстра. Сравните сочетание выпавших кубов с жетонами выставления и найдите жетон с соответствующим сочетанием символов. Бросок призыва не подчиняется нормальным правилам бросков кубов, таким как переброс и дополнительный куб.

- ◆ Если соответствующего сочетания символов нет, монстр возвращается в коробку.
- ◆ Если область с соответствующим жетоном выставления заполнена, монстр возвращается в коробку
- ◆ Если область с соответствующим жетоном выставления пуста, то монстр размещается на ней.

Процедура повторяется в порядке слотов для каждого из монстров на поле гробниц, пока каждый монстр не будет выставлен на поле или убран в коробку. Когда поле гробниц пустеет, следующий игрок начинает свой ход.

**ВАЖНО:** если в течение хода умерло больше одного монстра и места на поле гробниц не хватает, то лишние монстры сразу убираются в коробку.

## Квесты

Каждый сценарий имеет из несколько определенных квестов, которые герои должны пройти, чтобы победить. Определенные Карт квестов для каждого сценария перечислены в описании и бывают двух видов: Игрок против игрока (ПвП) и Игрок против окружения (ПвЕ). ПвП квесты предписывают сражаться с героями вражеских гильдий. ПвЕ квесты содержат достижения, описанные в сценарии, такие как убийство определенного монстра или выполнение поручения. В ходе сценария, как только игрок выполняет условия, описанные в одной из карт квестов, он выполняет этот квест. Положите жетон гильдии этого игрока на эту карту, чтобы пометить, что квест выполнен. Каждый игрок может выполнить каждый квест только раз за сценарий. Большинство квестов, однако, допускают выполнение их несколькими разными игроками в ходе одного сценария.

## Первый бонус

Первый игрок, положивший свой жетон гильдии на одну из карт квестов, немедленно получает «Первый бонус» в виде одной монеты. Ни один из последующих игроков, выполнивших этот же квест, не получают этот бонус. Бонус выдается за каждую карту квеста отдельно.

## Карты наград

Некоторые квесты могут иметь одну или несколько карт наград, как описано в книге кампаний. Как только игрок выполняет такой квест, его гильдия немедленно получает одну из этих доступных карт. Карта размещается в инвентаре одного из героев и может быть использована по обычным правилам (игрок может сбросить одну из карт улучшений, чтобы освободить место для новой карты, если это необходимо). Если игрок завершил квест, а доступных карт наград не осталось, он не получает никаких карт.

## Победитель сценария

В игре на 3-4 игроков, гильдия, первая выполнившая 3 квеста побеждает в сценарии, если хотя бы один из этих квестов ПвЕ. Когда игрок выполняет свой третий квест, если хотя бы один из низ ПвЕ, сценарий немедленно заканчивается и этот игрок считается победителем. Если игрок выполнил 3 ПвП квеста, то ему все еще нужно выполнить ПвЕ квест, чтобы завершить сценарий и выиграть.

В игре на двух игроков, победа достигается двумя выполненными квестами.

**Важно:** ПвП квест не считается выполненным при убийстве героя своей же гильдии

## Вознаграждения в монетах

В ходе приключений, герои совершают многие поступки, которые их не только прославляют, но и делают более крепкими и сильными. Они зарабатывают монеты для своей гильдии, которая помогает им приобретать новое снаряжение, оружие и способности, помогающие им в непрерывной кампании. Гильдия игрока может заработать монеты несколькими путями:

- ◆ Каждый раз, когда герой убивает монстра, его гильдия получает количество монет, указанное на карте монстра.

◆ Каждый раз, когда герой убивает вражеского героя, его гильдия получает одну монету.

◆ Каждый раз, когда героя убивает монстр или другой нейтральный игровой элемент, все гильдии кроме той, которой принадлежит это герой получают одну монету.

◆ Каждый раз, когда герой первым выполняет каждый из квестов в сценарии, его гильдия получает одну монету.

◆ В конце сценария каждая гильдия получает по одной монете за каждый выполненный квест

◆ В конце сценария каждый жетон сундука с сокровищами, которым владеет герой, приносит число монет, указанное на нем.

Эти награды суммируются. Например, если вы первым убили героя зеленой гильдии, вы немедленно получите одну монету за убийство вражеского героя, плюс одну монету в качестве первого бонуса за квест «Убейте героя зеленой гильдии», и в конце сценария вы получите еще одну монету за выполненный квест. Если вы убьете больше героев зеленой гильдии, то будете получать только по одной монете за убийство, так как квест уже выполнен.



После того, как завершается один сценарий и начинается следующий, Имеет место Фаза апгрейда. Во время такого затишья между действиями, герои улучшаются, получают лучшее снаряжение, зализывают раны и решают куда двигаться дальше.



Благодаря силе гильдий, герои могут вернуться к жизни в относительном спокойствии, после того, как они умерли в ходе приключений. Однако, потерянная однажды жизнь не возвращается легко, смерть все еще требует своей платы. Любой герой, убитый в ходе сценария, может страдать от проклятья слабости. Чем больше раз он умирает, тем больше шансы страдать от тяжелого проклятья.

В начале каждой фазы апгрейда, каждый герой имеющий карту смертельного проклятья из предыдущего сценария возвращает их в колоду. Эта колода перемешивается и каждый герой, получавший жетоны смерти в предыдущем сценарии, получает карты смертельного проклятья по числу жетонов смерти, которые он получил. Каждый герой оставляет карту с наибольшим значением из полученных и сбрасывает

остальные вместе с жетонами смерти. Каждая карта проклятья имеет свой особый эффект, описанный в карте, влияющий на героя до следующего сценария.

В соответствии с обозначениями, некоторые карты проклятий просто кладутся около карты героя, а другие занимают слот инвентаря. В таком случае, можно держать карту в занятом слоте, но она не будет доступна, пока не снимется проклятье. Единственный способ сбросить карту проклятья до фазы апгрейда – использовать зелье исцеления.



В ходе приключений героев в Аркадии, они постепенно становятся все более могущественными, изучают новые трюки, новые силы и подбирают лучшее оружие и снаряжение. В ходе сценария гильдии набирают ресурсы для улучшения героев.

В ходе сценария каждая гильдия собирает монеты за достижения, такие как убийства врагов и выполнение квестов. Монеты не используются в сценариях, однако крайне полезны во время фазы апгрейда. Перемешайте колоду, соответствующую номеру пройденного сценария (уровень 1 для первого сценария, уровень 2 для второго и т.д.) Каждый игрок получает 6 карт из этой колоды. Он выбирает 2 из них, которые хочет оставить себе и кладет перед собой лицом вниз. Оставшиеся карты он передает соседу слева. Из новых карт он выбирает еще 2 и оставшиеся отдает соседу слева. После завершения драфта каждый игрок берет 6 карт и решает, какие из них он хочет купить для своих героев, используя монеты гильдии. На каждой карте напечатана ее стоимость и в ходе фазы апгрейда игрок не может купить больше 3 карт. Оставшиеся карты возвращаются в коробку, потраченные монеты кладутся в общий запас. Если игрок потратил не все монеты, то одну он может оставить для следующих приобретений, но остальные должен вернуть в общий запас.

Затем каждый игрок распределяет свои новые карты апгрейда среди своих героев, пока не распределит все карты. Если гильдия имеет больше 12 карт, ей придется сбросить лишние.



Для начала следующего сценария снимите все жетоны с героев (раны, исследования и т.д.). Игрок, выигравший предыдущий сценарий выбирает следующий сценарий, соблюдая правила развития кампании. (см. стр. 9)

## Жетоны исследования

В ходе подготовки несколько жетонов исследования помещаются на поле. В соответствии с инструкциями к сценарию, они могут лежать лицом вверх или вниз. Эти жетоны (в основном) представляют полезные предметы, которые герои могут найти, исследуя город, и даже некоторые важные цели квестов.

Сбор жетонов исследования не требует очков движения или других действий. Когда герой стоит в одной области с жетоном исследования, и там нет врагов, герой может автоматически поднять жетон. Содержимое жетона показывается и переходит во владение героя, который его подобрал (положите его на карту этого героя). Каждый жетон исследования имеет свой эффект, который воздействует только на того, кто владеет жетоном.



**Квест** – специальные жетоны исследования, действие которых описано в сценарии



**Лечебное зелье** – активный герой может свободно сбросить этот жетон на своем ходу, чтобы сбросить все жетоны ран и смертельное проклятье, если есть. Нельзя использовать, пока не завершена атака.



**Освежающее зелье** – активный герой может свободно сбросить этот жетон на своем ходу, чтобы возобновить все свои карты, сбросив все жетоны гильдии на картах, принадлежащих ему.



**Зелье дополнительного хода** – герой может сбросить этот жетон в конце своего хода, чтобы немедленно начать еще один ход. Тот же герой снова активируется как обычно



**Сундук с сокровищами** – в конце квеста каждый жетон сундука приносит гильдии монеты, число которых на нем напечатано



**Ловушка** – подобравший этот жетон герой немедленно получает жетон раны и жетон сбрасывается



Жетоны исследования могут свободно передаваться между героями одной гильдии во время отдыха. Жетоны квеста не могут передаваться. Убитый герой бросает все свои жетоны исследования на занимаемую область. Если он был убит вражеским героем, тот герой может забрать один из жетонов себе, даже жетон квеста.

Все жетоны исследования сбрасываются в конце сценария. Никто не начинает сценарий, владея жетонами исследования.

## Карты апгрейда

Карты апгрейда приобретенные каждой гильдией, в ходе продвижения кампании могут задействоваться ей во время отдыха. Используя и комбинируя разные карты, каждый герой может использовать свои характеристики и раскрыть свой потенциал, или приобрести новую для себя роль.

Они бывают трех базовых типов:

### Карты атаки



### Карты стимула



### Постоянные карты



Используя комбинации этих карт, игроки могут выполнить мощную и неожиданную атаку или стратегию!

## Строение карты апгрейда



**А. Название** – Название карты.

**В. Стоимость** – Количество монет, необходимое, чтобы купить эту карту

**С. Тип и группа** – Тип карты и группа которой она принадлежит. Некоторые эффекты действуют только на определенные группы и типы

**Д. Кубы атаки** – только для карт атаки. Количество кубов атаки, бросаемых этой атакой и тип атаки, которую может совершить эта карта (ближняя или дистанционная)

**Е. Специальный эффект** – любой специальный эффект

**Ф. Код** – используется для идентификации карты в листе кампании.

## Карты атаки

Карты атаки позволяют герою совершать атаки против врагов. Герой без карт атаки обычно неспособен выполнять атаку во время активации. А если у него есть несколько карт атаки, он может использовать только одну за атаку. Кроме того, использованная карта атаки истощается (положите на нее жетон гильдии). Имея несколько таких карт, герой не только имеет больше возможностей для атаки, он может атаковать несколько ходов подряд, прежде чем ему потребуется отдых.

Все карты атаки позволяют выполнить ближнюю или дистанционную атаку, как показано на значке кубов атаки. Многие карты атаки имеют некоторые формы эффектов, усиливающих атаку. Эти эффекты срабатывают только при использовании такой карты и соответствии параметрам, описанным в ней.

## Карты стимула

Карты стимула работают вместе с картами атаки. Они не используются сами по себе, но могут существенно усилить использованную карту атаки.

Карты стимула работают вместе с картами атаки. Они не используются сами по себе, но могут существенно усилить использованную карту атаки. Когда герой объявляет атаку (до броска кубов атаки), он может использовать одну или несколько карт стимула, которыми владеет. Он истощает использованную карту атаки и те карты стимула, которые используются вместе с ней. Специальные эффекты от карты стимула добавляются к выполняемой атаке. Обратите внимание, что некоторые карты стимула используются только с определенными типами карт атаки, описанными в тексте. Как и карты атаки, истощенные карты стимула нельзя использовать до тех пор, пока герой не отдохнет и не возобновит все свои карты.

## Постоянные карты

Постоянные карты работают точно так же, как естественные способности героя. Они дают герою – владельцу способности, которые всегда действуют, в соответствии с текстом карты. Постоянные карты никогда не истощаются, поэтому их способности всегда в распоряжении героя, в чьем инвентаре они находятся. Если герой решает использовать такую карту, он должен об этом заявить до броска кубов.

## Специальные эффекты

Карты апгрейдов предлагают множество новых ресурсов героям. Вот некоторые из них:

### ■ Дополнительная защита



Карты с этим эффектом добавляют герою-владельцу кубов защиты. Когда герою приходится совершать бросок защиты, он складывает свою базовую и все дополнительные защиты на своих картах. Дополнительная защита всегда добавляет кубы к защите, даже если карта, которая их дает, истощена.

### ■ Дополнительная жизнь



Карты с этим эффектом добавляют герою-владельцу способность вынести больше ранений прежде, чем он умрет. Сложите базовые и все дополнительные жизни героя, даже если карты, которые их дают, задействованы и получится запас здоровья героя, количество ран, которое способно его убить

### ■ Запас перебросов



Карты с таким значком добавляют герою-владельцу способность перебрасывать указанное количество уже брошенных кубов. Результат этого броска заменяет первый результат. Запас перебросов всегда добавляет число перебросов, даже если карта, которая его дает, истощена. Когда игрок совершает бросок (атаки или защиты), он имеет в своем распоряжении весь запас перебросов и может использовать его в любом порядке.

**Example:** Zazu has a Parrying Blade which grants him +1 Reroll and a Moon Ring which grants him +2 Rerolls. His total Reroll pool is 3. He makes a Ranged Attack against an Orc with his Slingshot, rolling two Attack dice which result in and : two misses. He uses 2 Rerolls to reroll both dice, resulting in and : 2 hits. He rolls the extra die granted by the CRIT, which results in : a miss. He then uses the last Reroll of his pool to reroll this die, resulting in : another hit, for a grand total of 3 hits.

The Orc strikes back at Zazu with its Melee attack rolling and : 2 hits. Zazu rolls his 2 Defense dice, getting and : one save. He uses one Reroll on that blank and gets another . He uses a second Reroll and gets a : another save. He still has one Reroll left in his pool, but he has no reason to use it, since all hits of the attack have already been cancelled.

### ■ Ошеломление

Некоторые атаки позволяют ошеломить цель, раскрывая его для последующих атак. Когда персонаж ошеломлен, положите его фигурку на бок, чтобы обозначить его состояние. Ошеломленный персонаж не бросает кубы защиты против атак. В остальном он может действовать как обычно, двигаться и атаковать. Когда ошеломленный герой отдыхает, он снимает с себя эффект ошеломления. Поставьте фигурку обратно.

### ■ Бомбы

Бомбы могут быть чрезвычайно опасными, поэтому каждая гильдия может использовать только одну карту бомбы за раз. Когда карта бомбы использована, совершите атаку против целевого персонажа. Если атака наносит хоть сколько-нибудь урона, она создает огненное поле вокруг себя. Положите жетон гильдии в целевую область и во все соседние области. Если вражеский герой войдет в область с жетоном, он получит атаку от использованной бомбы и жетон сбрасывается. Если этот герой умирает, награда достается владельцу жетона, кроме того, жетоны исследования умершего героя остаются в этой области.

Если герой входит в область с собственным жетоном, ничего не происходит. Если герой входит в область с несколькими вражескими жетонами, они все взрываются одновременно. Сложите все кубы атаки за каждую сработавшую бомбу в одну атаку. Если герой погибает от такой совместной атаки, каждая гильдия, чей жетон взорвался, получает награду за убийство.



### ■ Истощение героя

Некоторые карты апгрейда требуют, чтобы игрок «истощил героя», чтобы использовать эффект карты. Чтобы истощить героя просто положите жетон гильдии на карту этого героя. Истощенный герой не может использовать способности, которые требуют истощить героя. Карта истощенного героя может быть возобновлена во время отдыха. Истощенный герой не получает никаких штрафов, он может быть активирован в обычном порядке, передвигаться и атаковать. Он только не может активировать способности, требующие истощить героя. Он все еще может использовать свои естественные способности (пока они не требуют истощить героя).

### ■ Самопожертвование

Некоторые способности требуют от активного героя получить некоторое количество ран, чтобы использовать их. Герой должен получить раны до того, как бросит кубы за эту способность. Не имея достаточно здоровья такую способность нельзя использовать





## Кампания

### Титулы

Как только герои совершают поступки, они получают славу, ресурсы и возможно врагов. Аркадия склонна помнить итоги приключений и часто герои могут обнаружить неожиданную помощь, зависящую от того, что они совершили раньше.

Некоторые квесты, после завершения, награждают завершившую его гильдию титулом. Каждый титул дает преимущество, которое гильдия может использовать в некоторых последующих сценариях. Многие сценарии, за исключением таких как: «Район Молотов», «Арена Яркого солнца» и «Храм света», имеют один квест, связанный с титулом. Когда герой выполняет один из квестов, его гильдия получает связанный титул, который описан в листе кампании. Этот титул не влияет на текущий сценарий, но обеспечивает преимущество в соответствующем сценарии. Описание каждого сценария содержит список квестов, связанных с титулом, какое преимущество он дает и какой последующий сценарий соответствует этому титулу. Кроме того, преимущество каждого титула объяснено в описании сценария, в котором они могут быть использованы.

### Лист кампании

Лист кампании это двухсторонний документ, который игроки используют в течение кампании для сохранения продвижения по игре и записи важной информации.

| ARCADIA QUEST CAMPAIGN SHEET                   |        |              |            |            |           |
|------------------------------------------------|--------|--------------|------------|------------|-----------|
| OBJECT OF QUEST                                | WINNER | LEAST DEATHS | MOST COINS | MON REWARD | MON TITLE |
|                                                | Fred   | James        | Fred       | Will       |           |
| QUEST 1: THE FIRST STEP                        | Eric   | Will         | Eric       | Fred       | Eric      |
| QUEST 2: THE SECOND STEP                       | Eric   | Fred         | Eric       | James      | Eric/Will |
| QUEST 3: THE THIRD STEP                        |        |              |            |            |           |
| QUEST 4: THE FOURTH STEP                       |        |              |            |            |           |
| QUEST 5: THE FIFTH STEP                        |        |              |            |            |           |
| QUEST 6: THE SIXTH STEP                        |        |              |            |            |           |
| QUEST 7: THE SEVENTH STEP                      |        |              |            |            |           |
| QUEST 8: THE EIGHTH STEP                       |        |              |            |            |           |
| QUEST 9: THE NINTH STEP                        |        |              |            |            |           |
| QUEST 10: THE TENTH STEP                       |        |              |            |            |           |
| QUEST 11: THE ELEVENTH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 12: THE TWELFTH STEP                     |        |              |            |            |           |
| QUEST 13: THE THIRTEENTH STEP                  |        |              |            |            |           |
| QUEST 14: THE FOURTEENTH STEP                  |        |              |            |            |           |
| QUEST 15: THE FIFTEENTH STEP                   |        |              |            |            |           |
| QUEST 16: THE SIXTEENTH STEP                   |        |              |            |            |           |
| QUEST 17: THE SEVENTEENTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 18: THE EIGHTEENTH STEP                  |        |              |            |            |           |
| QUEST 19: THE NINETEENTH STEP                  |        |              |            |            |           |
| QUEST 20: THE TWENTIETH STEP                   |        |              |            |            |           |
| QUEST 21: THE TWENTY-FIRST STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 22: THE TWENTY-SECOND STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 23: THE TWENTY-THIRD STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 24: THE TWENTY-FOURTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 25: THE TWENTY-FIFTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 26: THE TWENTY-SIXTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 27: THE TWENTY-SEVENTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 28: THE TWENTY-EIGHTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 29: THE TWENTY-NINTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 30: THE THIRTIETH STEP                   |        |              |            |            |           |
| QUEST 31: THE THIRTY-FIRST STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 32: THE THIRTY-SECOND STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 33: THE THIRTY-THIRD STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 34: THE THIRTY-FOURTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 35: THE THIRTY-FIFTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 36: THE THIRTY-SIXTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 37: THE THIRTY-SEVENTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 38: THE THIRTY-EIGHTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 39: THE THIRTY-NINTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 40: THE FORTIETH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 41: THE FORTY-FIRST STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 42: THE FORTY-SECOND STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 43: THE FORTY-THIRD STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 44: THE FORTY-FOURTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 45: THE FORTY-FIFTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 46: THE FORTY-SIXTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 47: THE FORTY-SEVENTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 48: THE FORTY-EIGHTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 49: THE FORTY-NINTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 50: THE FIFTIETH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 51: THE FIFTY-FIRST STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 52: THE FIFTY-SECOND STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 53: THE FIFTY-THIRD STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 54: THE FIFTY-FOURTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 55: THE FIFTY-FIFTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 56: THE FIFTY-SIXTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 57: THE FIFTY-SEVENTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 58: THE FIFTY-EIGHTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 59: THE FIFTY-NINTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 60: THE SIXTIETH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 61: THE SIXTY-FIRST STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 62: THE SIXTY-SECOND STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 63: THE SIXTY-THIRD STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 64: THE SIXTY-FOURTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 65: THE SIXTY-FIFTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 66: THE SIXTY-SIXTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 67: THE SIXTY-SEVENTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 68: THE SIXTY-EIGHTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 69: THE SIXTY-NINTH STEP                 |        |              |            |            |           |
| QUEST 70: THE SEVENTIETH STEP                  |        |              |            |            |           |
| QUEST 71: THE SEVENTY-FIRST STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 72: THE SEVENTY-SECOND STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 73: THE SEVENTY-THIRD STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 74: THE SEVENTY-FOURTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 75: THE SEVENTY-FIFTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 76: THE SEVENTY-SIXTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 77: THE SEVENTY-SEVENTH STEP             |        |              |            |            |           |
| QUEST 78: THE SEVENTY-EIGHTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 79: THE SEVENTY-NINTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 80: THE EIGHTIETH STEP                   |        |              |            |            |           |
| QUEST 81: THE EIGHTY-FIRST STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 82: THE EIGHTY-SECOND STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 83: THE EIGHTY-THIRD STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 84: THE EIGHTY-FOURTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 85: THE EIGHTY-FIFTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 86: THE EIGHTY-SIXTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 87: THE EIGHTY-SEVENTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 88: THE EIGHTY-EIGHTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 89: THE EIGHTY-NINTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 90: THE NINETYTH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 91: THE NINETY-FIRST STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 92: THE NINETY-SECOND STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 93: THE NINETY-THIRD STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 94: THE NINETY-FOURTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 95: THE NINETY-FIFTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 96: THE NINETY-SIXTH STEP                |        |              |            |            |           |
| QUEST 97: THE NINETY-SEVENTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 98: THE NINETY-EIGHTH STEP               |        |              |            |            |           |
| QUEST 99: THE HUNDRETH STEP                    |        |              |            |            |           |
| QUEST 100: THE HUNDRED-FIRST STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 101: THE HUNDRED-SECOND STEP             |        |              |            |            |           |
| QUEST 102: THE HUNDRED-THIRD STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 103: THE HUNDRED-FOURTH STEP             |        |              |            |            |           |
| QUEST 104: THE HUNDRED-FIFTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 105: THE HUNDRED-SIXTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 106: THE HUNDRED-SEVENTH STEP            |        |              |            |            |           |
| QUEST 107: THE HUNDRED-EIGHTH STEP             |        |              |            |            |           |
| QUEST 108: THE HUNDRED-NINTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 109: THE HUNDRED-TENTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 110: THE HUNDRED-ELEVENTH STEP           |        |              |            |            |           |
| QUEST 111: THE HUNDRED-TWELFTH STEP            |        |              |            |            |           |
| QUEST 112: THE HUNDRED-THIRTEENTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 113: THE HUNDRED-FOURTEENTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 114: THE HUNDRED-FIFTEENTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 115: THE HUNDRED-SIXTEENTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 116: THE HUNDRED-SEVENTEENTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 117: THE HUNDRED-EIGHTEENTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 118: THE HUNDRED-NINETEENTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 119: THE HUNDRED-TWENTYTH STEP           |        |              |            |            |           |
| QUEST 120: THE HUNDRED-TWENTY-FIRST STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 121: THE HUNDRED-TWENTY-SECOND STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 122: THE HUNDRED-TWENTY-THIRD STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 123: THE HUNDRED-TWENTY-FOURTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 124: THE HUNDRED-TWENTY-FIFTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 125: THE HUNDRED-TWENTY-SIXTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 126: THE HUNDRED-TWENTY-SEVENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 127: THE HUNDRED-TWENTY-EIGHTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 128: THE HUNDRED-TWENTY-NINTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 129: THE HUNDRED-THIRTIETH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 130: THE HUNDRED-THIRTY-FIRST STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 131: THE HUNDRED-THIRTY-SECOND STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 132: THE HUNDRED-THIRTY-THIRD STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 133: THE HUNDRED-THIRTY-FOURTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 134: THE HUNDRED-THIRTY-FIFTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 135: THE HUNDRED-THIRTY-SIXTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 136: THE HUNDRED-THIRTY-SEVENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 137: THE HUNDRED-THIRTY-EIGHTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 138: THE HUNDRED-THIRTY-NINTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 139: THE HUNDRED-FORTIETH STEP           |        |              |            |            |           |
| QUEST 140: THE HUNDRED-FORTY-FIRST STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 141: THE HUNDRED-FORTY-SECOND STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 142: THE HUNDRED-FORTY-THIRD STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 143: THE HUNDRED-FORTY-FOURTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 144: THE HUNDRED-FORTY-FIFTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 145: THE HUNDRED-FORTY-SIXTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 146: THE HUNDRED-FORTY-SEVENTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 147: THE HUNDRED-FORTY-EIGHTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 148: THE HUNDRED-FORTY-NINTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 149: THE HUNDRED-FIFTIETH STEP           |        |              |            |            |           |
| QUEST 150: THE HUNDRED-FIFTY-FIRST STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 151: THE HUNDRED-FIFTY-SECOND STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 152: THE HUNDRED-FIFTY-THIRD STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 153: THE HUNDRED-FIFTY-FOURTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 154: THE HUNDRED-FIFTY-FIFTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 155: THE HUNDRED-FIFTY-SIXTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 156: THE HUNDRED-FIFTY-SEVENTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 157: THE HUNDRED-FIFTY-EIGHTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 158: THE HUNDRED-FIFTY-NINTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 159: THE HUNDRED-SIXTIETH STEP           |        |              |            |            |           |
| QUEST 160: THE HUNDRED-SIXTY-FIRST STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 161: THE HUNDRED-SIXTY-SECOND STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 162: THE HUNDRED-SIXTY-THIRD STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 163: THE HUNDRED-SIXTY-FOURTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 164: THE HUNDRED-SIXTY-FIFTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 165: THE HUNDRED-SIXTY-SIXTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 166: THE HUNDRED-SIXTY-SEVENTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 167: THE HUNDRED-SIXTY-EIGHTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 168: THE HUNDRED-SIXTY-NINTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 169: THE HUNDRED-SEVENTIETH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 170: THE HUNDRED-SEVENTY-FIRST STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 171: THE HUNDRED-SEVENTY-SECOND STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 172: THE HUNDRED-SEVENTY-THIRD STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 173: THE HUNDRED-SEVENTY-FOURTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 174: THE HUNDRED-SEVENTY-FIFTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 175: THE HUNDRED-SEVENTY-SIXTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 176: THE HUNDRED-SEVENTY-SEVENTH STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 177: THE HUNDRED-SEVENTY-EIGHTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 178: THE HUNDRED-SEVENTY-NINTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 179: THE HUNDRED-EIGHTIETH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 180: THE HUNDRED-EIGHTY-FIRST STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 181: THE HUNDRED-EIGHTY-SECOND STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 182: THE HUNDRED-EIGHTY-THIRD STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 183: THE HUNDRED-EIGHTY-FOURTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 184: THE HUNDRED-EIGHTY-FIFTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 185: THE HUNDRED-EIGHTY-SIXTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 186: THE HUNDRED-EIGHTY-SEVENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 187: THE HUNDRED-EIGHTY-EIGHTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 188: THE HUNDRED-EIGHTY-NINTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 189: THE HUNDRED-NINETIETH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 190: THE HUNDRED-NINETY-FIRST STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 191: THE HUNDRED-NINETY-SECOND STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 192: THE HUNDRED-NINETY-THIRD STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 193: THE HUNDRED-NINETY-FOURTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 194: THE HUNDRED-NINETY-FIFTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 195: THE HUNDRED-NINETY-SIXTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 196: THE HUNDRED-NINETY-SEVENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 197: THE HUNDRED-NINETY-EIGHTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 198: THE HUNDRED-NINETY-NINTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 199: THE TWO HUNDREDTH STEP              |        |              |            |            |           |
| QUEST 200: THE TWO HUNDRED-FIRST STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 201: THE TWO HUNDRED-SECOND STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 202: THE TWO HUNDRED-THIRD STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 203: THE TWO HUNDRED-FOURTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 204: THE TWO HUNDRED-FIFTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 205: THE TWO HUNDRED-SIXTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 206: THE TWO HUNDRED-SEVENTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 207: THE TWO HUNDRED-EIGHTH STEP         |        |              |            |            |           |
| QUEST 208: THE TWO HUNDRED-NINTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 209: THE TWO HUNDRED-TENTH STEP          |        |              |            |            |           |
| QUEST 210: THE TWO HUNDRED-ELEVENTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 211: THE TWO HUNDRED-TWELFTH STEP        |        |              |            |            |           |
| QUEST 212: THE TWO HUNDRED-THIRTEENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 213: THE TWO HUNDRED-FOURTEENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 214: THE TWO HUNDRED-FIFTEENTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 215: THE TWO HUNDRED-SIXTEENTH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 216: THE TWO HUNDRED-SEVENTEENTH STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 217: THE TWO HUNDRED-EIGHTEENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 218: THE TWO HUNDRED-NINETEENTH STEP     |        |              |            |            |           |
| QUEST 219: THE TWO HUNDRED-TWENTYTH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 220: THE TWO HUNDRED-TWENTY-FIRST STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 221: THE TWO HUNDRED-TWENTY-SECOND STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 222: THE TWO HUNDRED-TWENTY-THIRD STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 223: THE TWO HUNDRED-TWENTY-FOURTH STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 224: THE TWO HUNDRED-TWENTY-FIFTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 225: THE TWO HUNDRED-TWENTY-SIXTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 226: THE TWO HUNDRED-TWENTY-SEVENTH STEP |        |              |            |            |           |
| QUEST 227: THE TWO HUNDRED-TWENTY-EIGHTH STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 228: THE TWO HUNDRED-TWENTY-NINTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 229: THE TWO HUNDRED-THIRTIETH STEP      |        |              |            |            |           |
| QUEST 230: THE TWO HUNDRED-THIRTY-FIRST STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 231: THE TWO HUNDRED-THIRTY-SECOND STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 232: THE TWO HUNDRED-THIRTY-THIRD STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 233: THE TWO HUNDRED-THIRTY-FOURTH STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 234: THE TWO HUNDRED-THIRTY-FIFTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 235: THE TWO HUNDRED-THIRTY-SIXTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 236: THE TWO HUNDRED-THIRTY-SEVENTH STEP |        |              |            |            |           |
| QUEST 237: THE TWO HUNDRED-THIRTY-EIGHTH STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 238: THE TWO HUNDRED-THIRTY-NINTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 239: THE TWO HUNDRED-FORTIETH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 240: THE TWO HUNDRED-FORTY-FIRST STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 241: THE TWO HUNDRED-FORTY-SECOND STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 242: THE TWO HUNDRED-FORTY-THIRD STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 243: THE TWO HUNDRED-FORTY-FOURTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 244: THE TWO HUNDRED-FORTY-FIFTH STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 245: THE TWO HUNDRED-FORTY-SIXTH STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 246: THE TWO HUNDRED-FORTY-SEVENTH STEP  |        |              |            |            |           |
| QUEST 247: THE TWO HUNDRED-FORTY-EIGHTH STEP   |        |              |            |            |           |
| QUEST 248: THE TWO HUNDRED-FORTY-NINTH STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 249: THE TWO HUNDRED-FIFTIETH STEP       |        |              |            |            |           |
| QUEST 250: THE TWO HUNDRED-FIFTY-FIRST STEP    |        |              |            |            |           |
| QUEST 251:                                     |        |              |            |            |           |



Обратная сторона листа кампании используется для хранения информации о гильдиях, показывая каких героев выбрали игроки, их текущие апгрейды и смертельные проклятья.

В ходе кампании, после завершения сценария (но до начала фазы апгрейда), игроки делают запись о только что сыгранной игре. Если это первый сценарий, так же записываются созданные гильдии, отображая выбранных героев. Запись начинается с пометки только что сыгранного сценария. Это делается на карте на лицевой стороне листа кампании, помечая порядок прохождения сценариев цифрами от 1 до 6. Затем игроки ищут в подробном списке линию соответствующую только что сыгранному сценарию. Там помечается какой игрок какие достижения совершил. Список достижений:

**Победитель:** отмечается гильдия, которая первая выполнила необходимое для победы число квестов.

**Последняя смерть:** показывает, герой какой гильдии получил последний жетон смерти

**Большинство монет:** отмечается гильдия, которая заработала больше всего монет.

**Награда победителю:** указывается какая гильдия завершила квест, связанный с картой награды и, в результате, выиграла карту награды

**Титул победителя:** указывается какая гильдия получила титул за выполнение соответствующего квеста.

Если две и больше гильдий совершили какое-то достижение, то указываются все такие гильдии.

После выполнения фазы апгрейда для только что сыгранного сценария, следующий шаг – перевернуть лист кампании и обновить инвентарь гильдий. Игроки записывают инвентарь, которыми владеет каждая гильдия, используя коды карт и смертельные проклятья, которым могут быть подвержены герои. Обратите внимание, что игроки не только отмечают новые приобретенные карты, а все карты во владении гильдий на конец фазы апгрейда. Если игрок оставил монету для будущих покупок, это тоже отмечается в листе кампании.



## Финал кампании



Когда бй и последний сценарий, Финальное столкновение, будет сыгран, Аркадия наконец будет освобождена! Гильдия, выигравшая последний сценарий объявляется победителем, и теперь полностью контролирует Аркадию! Настало время наградить каждую гильдию и посмотреть насколько хорош был каждый игрок в разных аспектах кампании.

За каждое достижение в листе кампании, гильдия получает специальную медаль. Для каждого достижения определите, какая из гильдий совершила его больше всего раз. Если несколько гильдий делят первенство, каждая награждается соответствующей медалью.

### 0-1 Медали - Пустая Победа

Слабая роль вашей гильдии в кампании по захвату Аркадии не убедила ваших соперников в вашем праве править. Ваше владение спорно и хлопотно. Поединки постоянны на улицах, и ваша Гильдия должна следить за узурпаторами!

### 2-3 Медали - Решающая Победа

Ваша Гильдия покорила своих соперников, и восхождение к власти обеспечено. Соперники Гильдии разделяют определенные аспекты города, но (по крайней мере, пока) уважают вас как доминирующую Гильдию, торжествующую в глазах аркадцев.

### 4-5 Медали - Конечная Победа

Ваша Гильдия действительно продемонстрировала свою доблесть и установила господство над почти всеми аспектами города. Барды в городе поют песни о твоих делах, и твое правление будет жить в умах аркадцев как славное воспоминание спустя долгое время после его ухода !.

### Опционально: эпизодичный режим

Приключения в Аркадии задумывались как большая кампания, со сценариями, начинающимися во Внешнем круге и заканчивающимися Финальным столкновением в центре города, завершая один сценарий и начиная другой, с вашими героями, которые становятся все более могущественными. Однако, если группа игроков решит просто немного повеселиться отдельно от кампании, просто собрав несколько героев и играя сценарий без особых сложностей, они могут играть в эпизодичном режиме



В эпизодичном режиме, игроки быстро собирают свои гильдии, с героям и апгрейдами любого уровня на свой выбор и хватают любой сценарий из книги кампаний (или, возможно, даже играют свой собственный). Чтобы играть в эпизодичном режиме следуйте следующим шагам:

1. Создайте гильдию. По обычным правилам на стр. 7. Каждый герой выбирает цвет гильдии, трех героев и берет стартовое снаряжение.
2. Выберите уровень. Игроки должны вместе решить на каком уровне от 1 до 6 будут играть. Чем выше уровень, тем сильнее монстры и больше доступных карт апгрейда.

3. Получите карты апгрейда. За каждый уровень кроме первого, игроки получают карты всех предыдущих уровней. Так, играя на втором уровне, получите только карты уровня 1, на 4 уровне – карты уровней 1, 2, 3; и т.д. Начиная с 1 уровня каждый игрок получает по 6 случайных карт из каждой колоды, из которых может оставить только 2, сбрасывая остальные. Карты не покупаются за монеты, игроки просто выбирают и оставляют их себе. Повторите этот процесс для каждого доступного уровня. Все карты сверх 12 для каждого игрока сбрасываются.

4. Сыграйте сценарий. В этом режиме может быть сыгран любой сценарий из книги кампаний, просто убедитесь в том, что уровень монстров соответствует выбранному игроками уровню. Кроме того, вы можете сами создать свой сценарий, используя модули игры и выбранные квесты!

5. Определите победителя. Победа в этом режиме отличается от обычной игры: Победителем считается игрок с наибольшим числом монет в конце игры. В завершении сценария каждая гильдия получает дополнительные монеты за пройденные квесты и кроме того:

♦ потеряйте одну монету за каждый жетон смерти

♦ гильдия, завершившая сценарий (выполнив 3 квеста) получает дополнительно 5 монет.

Каждая гильдия складывает вместе все свои монеты и та, у которой монет больше всех побеждает.



## HEROES

Дива



*"Если бы я всегда делал то, что мне говорили, я был бы крестьянином."*

В крошечной деревушке Реми Дива росла с видениями, подаренными богами. Она увидела будущее и увидела себя покрытой грязью, окруженной монстрами и ее последними минутами жизни. Предупреждение было ясным: не следуй по пути воина. Но Дива, имела упрямый характер, обладала талантом к борьбе и имела неукротимый дух. У нее было сердце солдата. Она чувствовала, что боги предупреждают о чем-то еще: смерть от грязи. Она видела себя в блестящих доспехах Сунгара, стоящих над побежденными врагами, с прекрасными волосами, развивающимися на ветру. Понятно, что это было то, что задумали боги. Она поехала в Аркадию в 16 лет, поступила в академию и никогда не оглядывалась назад. Теперь полный рыцарь, она часами проводит полировку своего оружия и доспехов, так как ленивым оруженосцам нельзя доверять.

Гринслевес

*"Нравится ли вам мое новое пальто? Это мое полное восхищение."*

У Гринслива есть два удовольствия в жизни: звук стрелы, пересекающей воздух, и ощущение свежего хлопка на его коже.



Уроженец Леса дневного света, Гринслевес - энтузиаст охотник за орками и заядлый тай-лор, который очень придирчив к качеству стрел, которые он использует, и к хлопку, из которого он шьет. Его цель, со стрелой или иглой, легендарна. Гринслевес происходит от древней линии Блонд Эльфов, где честность и честь являются священными, знания и традиции передаются от одного поколения к другому, а длина волос показывает, как долго вы намерены оставаться одиночками. Однажды он мечтает о шитье через стрельбу из лука, но нить оказывается проблематичной для аэродинамической эффективности.

Гром



**"GRRRRRRRRRAAGNNNNN!"**

Как крошечный варвар, Гром сказал, что «практика делает тебя совершенным», и молодой Гром принял это близко к сердцу ... возможно, слишком буквально. Гром предпочитает никуда не ходить. Он бьется с места на место. Он не обедает.

Хобстбаум



*"... Поэтому совершенно очевидно, что даже самое амбициозное понимание простых физиологических процессов, которые при правильном применении в соответствии с Мендоклианским дактумом и базовой Теорией тайной диффузии и интонации с формулировкой, нисколько не отличающейся от правильной пиромантической артикуляции, Неизбежно и неизменно с очень малой степенью доминирования, за исключением локальных сбоев в leu конвергенции и учета правильных целевых выравниваний, то обнаружится, что любой монстр, особенно смертоносный и никоим образом не связанный с пирокластическим элементарным Истечения, истекает при соответствующей температуре воспламенения. Теперь, обращаясь к нежити, как к разновидностям, так и к философии,..."*

--Выдержка профессора Хобстбаума в бою. (Только представьте, на что похожи его лекции.)

Канга



*"Эти орки ничего не знают о мародерстве!"*

Одна из редких эльфов брюнетов живущих в южных летних лесах. Клан Канги давно заявил о том что они смшали свою кровь с орками Burn-It. И это на самом деле так иначе как можно объяснить темный цвет волос у них! Эльфы брюнеты имеют пламенный нрав, и Канга не является исключением. Там, где другие эльфы способны танцевать и петь, Канга предпочитает мародерствовать. В свое время Канга с помощью своего компаньона грифона разграбила много подземелий и теперь она нацелилась на Аркадию. В бою компаньон Канги очень быстро находит цель.

Джохан



*"Это все на заплатах."*

Йохан и его братья постоянно устраивают состязания. Школа, работа, девочки и особенно фехтование. Ни один из них не

мечтал стать Солнечным стражем. Фактически, они все так хорошо сражались друг с другом, что разработали целые новые стратегии и тактические приемы, которые никогда не рассматривались в Академии. Йохан отличился тем что был единственным кто победил своего офицера по приему в единоборстве, чего никогда не делал другой претендент. Никто на факультете никогда не считал, что меч может функционировать как бумеранг. Когда наступила вечная ночь полный рыцарь Джохан был за границей. Он вернулся, более решительный, чем когда-либо, чтобы покорить Аркадию и восстановить Солнечную стражу.

Майя



*"Секрет моей власти? Йога. И ярость. Большие ярости, чем йоги. На самом деле, я просто собираюсь пойти с яростью."*

С того времени, когда она еще была крошечным ребенком, Майя уже была вундеркиндом в искусстве ледяной магии. Фактически, когда ее горная деревня пережила особенно зверскую зиму, когда снеговые свайчики были выше всех, кто ее видел, боязливый ребенок Майя инстинктивно создал серию желобов, которые позволили жителям избежать неизбежной лавины. Когда она выросла, стало ясно, что моменты эмоционального всплеска были источником ее удивительных талантов. Это позволило ей сбросить барьеры и изучить магию больше, чем кто-либо другой в ее возрасте. Будучи молодой женщиной, она поступила в Аркадийский университет и училась у всех великих, включая профессора Хобсбаума. Когда Аркадия пала в ее доме поселились монстры (В ЕЕ ДОМЕ!), Майе не нужно долго искать гнев, чтобы подпитывать ее заклинания.

Скарлет



*"Я краду у богатых и отдаю беднымИ делаю это постоянно. Куда уж проще?"*

Как точно Скарлет удалось украсть у нескольких членов Гильдии десятилетиячную золотую награду, и не попасться - это полная загадка. Тем не менее, с этим она справилась, она прекрасно справляется даже с Сунгаардом. Они бы заперли ее на месте, если бы она не была так проворна. . Скарлет - обман, лезвие и стелс, Скарлет - ценное дополнение к любому заданию ... до тех пор, пока никто не ожидает луга. К тому времени, когда прибудут ее спутники, все уже пропадет.

Сет



*"Привет, приятель. Хотите купить палочку?"*

Сет был принят в университет Аркадии на стипендию, и был изгнан оттуда через три дня, таким образом он установил рекорд самого короткого обучения та., Сет был недоволен напряженным темпом в университете, и решил, что он может просто научиться всему этому самостоятельно. Но книги стоят дорого, а тайные знания - редкость. Чтобы удовлетворить свою жажду обучения, Сет занялся торговлей и продавал свои палочки и свитки. Как только он получил право на членство в Гильдии, он взял свои товары в дорогу. Теперь, когда Аркадия пала, он полон решимости вернуться и первым освободить университет (или, скорее, освободить свою Библиотеку от излишних гримуаров).

### Спайк



*"Шлем волосы ?? Это что, шутка, приятель???"*

Быть рожденным с ирокезом было непросто для Спайка (не говоря уже о его бедной матери), но его легендарные волосы стали предметом гордости для его дварфской семьи и возвестили о его потенциале. Конечно же, в тринадцать лет, когда все носили бороды, он был действительно одним-в-поколении. Он был ... Дракобором! Один из старых героев, который служил парикмахером древним драконам. Но, увы, человечество не придерживается тех же традиций, что и дварфы о своих квазирелигиозных верованиях. Постоянное издевательство сделали его изгоем, хотя его внутренняя ярость - источник огромной карающей силы.

### Виш



*"....."*

Когда-то вор в стране, где «поющие» стали популярны среди дворян, Виш сделал себе имя. К сожалению, это только обратило на него внимание, что на самом деле является последним, чего хочет любой вор. Окунувшись в свой знаменитый статус и окруженный поклонниками, Виш нашел невозможным вести правильную жизнь в своем родном городе Фаври. Он потратил большую часть своего значительного состояния, путешествуя далеко по морю в дальнюю Аркадию и поселился в легендарном районе Эверсхауд и узнал его улицы, как и некоторые другие. Теперь, когда Аркадия упала, его навыки понадобятся еще раз.

### Зазу



*"Почувствуйте мое внутреннее спокойствие», - сказали они ...« Управляйте своими эмоциями », они сказали ....!!"*

Будучи маленьким ребенком, у Зазу были проблемы с гневом. То есть он бушевал по любому вопросу. Пора спать. Время ужина. Время обеда. После обеда.

Утро. Зазу мог даже расшвырнуть, когда спал. Его отчаявшимся родителям не оставалось ничего другого, кроме как отдать его монахам Дзен в надежде, что они научат его миру, которого он никогда не знал в своей жизни. Зазу и монахи пытались, но, в конце концов оказалось, что Зазу оказался совершенно неспособным овладеть состоянием Дзен, что, очевидно, еще больше разозлило его. И все же начало было заложено. Когда он поймет свою неадекватность и ярость, Зазу овладеет совершенным циклом Дзен. Как и все монахи, он готовит себя перед битвой, однако, в случае с Зазу, скрежет зубов и бормотание заменяет любое медитативное пение

### Чужие

#### Лорд Фанг



*"Зачем я это делаю, спросите вы? Потому что: вампир, очевидно. Что еще я мог бы сделать?"*

Лорд Фанг - сложный человек. Единственный сын древней династии Клыкков, лорд Фанг был, по иронии, единственным членом в его доме, который использовал вампиризм. И он любил это. Полночные горы были идеальным местом для затворника, и ему никогда не приходилось спать, чтобы позволить себе долгие прогулки в его одинокой крепости и много-много тысяч часов продуктивного задумчивости. И тогда эти проклятые Аркадийцы запустили небеса в движение и разрушили все!

Теперь, когда он захватил их город и погрузил землю в вечную тьму, он может снова вернуться к своим думам. Если бы только эти противные герои не прорвались сквозь внешний круг ...

## SISTER OF PAIN



*"It'll only hurt a little. Oh, wait! I lied."*

## Сестра наслаждения



*"Я только немного повеселюсь. О, подожди! Я обманула."*

## Гоблин стрелок



*"Нет нет. Возьми свечу. Lit tar - получает легкий удар."*

## Орк морадер



*"Грабёж утром, грабёж вечером, грабёж всегда"*

*-Orc Hymn*

## Орк капитан



*"Не просто мародерство. Маро в строю."*

## Зверочеловек с молотом



*"Просто посмотрите на эту стену! Интересно, как они совмещают камни. Давайте разберемся и узнаем!"*

## Зверочеловек с копьем



*"Два копья лучше одного. Понятно. Потому что это два, а не один."*

## Буроволк минотавр



*"Ключ должен практиковать с книгой, сбалансированной на ваших рогах."*

## Шметерлинг тролль



*"Обратите внимание на букет, сладкий, как весенний дождь, с легким намеком на медь, который можно получить только от старой человеческой крови."*

## INDEX

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Союзник.....                  | 13         |
| Атака.....                    | 15         |
| Карты атаки.....              | 25, 26     |
| Кубики атаки.....             | 15         |
| Блокированное место.....      | 15         |
| Бомбы.....                    | 27         |
| Карты поддержки.....          | 25, 26     |
| Листок окмпании.....          | 28         |
| Структура компании.....       | 9          |
| Характер.....                 | 13         |
| Закрыто.....                  | 13         |
| Награда в монетах.....        | 23         |
| Компоненты.....               | 5          |
| Крит.....                     | 17         |
| Панель.....                   | 8          |
| Оглушение.....                | 27         |
| Смертельные проклятия.....    | 24         |
| Жетоны смерти.....            | 18, 24     |
| Кубики защиты.....            | 15, 17, 26 |
| Д в е р и.....                | 10, 14     |
| Драфт героев.....             | 7          |
| Чужие.....                    | 13         |
| Эпизодический режим.....      | 30         |
| Истощениек карты.....         | 15         |
| Истощение героя.....          | 27         |
| Жетоны исследования.....      | 25         |
| Финал.....                    | 29         |
| Первый бонус.....             | 23         |
| Свободное место.....          | 15         |
| Заполненное место.....        | 15         |
| Реакция защиты.....           | 19         |
| Подготовка гильдии.....       | 7          |
| Активация героя.....          | 14         |
| Карта героя.....              | 8          |
| Повреждение.....              | 17         |
| Инвентарь.....                | 8          |
| Убийство.....                 | 18         |
| Жизнь.....                    | 8, 21      |
| Линия видимости.....          | 16         |
| Ближняя атака.....            | 15         |
| Миньены.....                  | 22         |
| Активация монстра.....        | 18         |
| Карта монстра.....            | 21         |
| Уровень монстра.....          | 22         |
| Монстры.....                  | 18         |
| Движение.....                 | 14         |
| Естественная способность..... | 8          |



|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Мгновенное убийство.....  | 21     |
| Обратная реакция.....     | 20     |
| Постоянные карты.....     | 25, 26 |
| Ход игрока.....           | 14     |
| Порталы.....              | 14     |
| Зелья.....                | 25     |
| Карты квестов.....        | 23     |
| Жетоны квестов.....       | 25     |
| Дальняя атака.....        | 15     |
| Перераспределение.....    | 18     |
| Пул перебросов.....       | 27     |
| Воскрешение.....          | 18     |
| Отдых.....                | 18     |
| Карты наград.....         | 23     |
| Сохранение.....           | 17     |
| Подготовка.....           | 10     |
| Пространство.....         | 13     |
| Жетоны респауна.....      | 11, 23 |
| Респаун монстров.....     | 23     |
| Специальные эффекты.....  | 26     |
| Стартовая экипировка..... | 8      |
| Титулы.....               | 28     |
| Ловушка.....              | 25     |
| Сундук с сокровищами..... | 25     |
| Карты.....                | 18     |
| Карты апгрейда.....       | 25     |
| Фаза апгрейда.....        | 24     |
| Злодеи.....               | 22     |
| Стены.....                | 13     |
| Победитель.....           | 20     |
| Повреждения.....          | 17     |

### Благодарности

#### Перевод:

Султанбаев Александр,  
Побойкин Дмитрий

#### Верстка:

Побойкин Дмитрий

# СОКРАЩЕННЫЕ ПРАВИЛА

## Подготовка гильдии

**Выберите гильдию.**

**Выберите или раздрафте 3 героев.**

**Получите 5 карт из стартовой колоды.**

## Ход игрока

**Активируйте героя или дайте гильдии отдых.**

**Активация героя (в любом порядке):**

- Движение (3 очка движения для движения на 1 область, открытия/закрытия двери, использование портала).
- Атака (истощите карту атаки, бросьте кубы атаки против кубов защиты цели).

**Отдых**

- Возобновите карты (сняв все жетоны гильдии).
- Перераспределите карты и жетоны исследования (кроме проклятий и квестовых жетонов).
- Воскресите мертвых героев.

## Другие правила

**Жетоны исследования** (активный герой может подобрать все такие жетоны в своей области если там нет врагов).

**Близость** (Ближняя атака и другие эффекты действуют только на персонажей находящихся в той же или соседней области, не отделенной стеной или закрытой дверью).

**Линия видимости** (дальняя атака требует свободной ЛВ до цели. Проведите линию между центрами активного героя и клетки цели. ЛВ есть, если она не пересекает стены, закрытые двери, заблокированные области. Касание углов не мешает).

**Занятая область** (область с двумя персонажами, один из которых – союзник активного героя. Он может двигаться или стрелять через такую область, но не останавливаться в ней).

**Блокированная область** (область с двумя врагами активного героя. Через нее нельзя двигаться или стрелять).

## Активация монстра

(контролируется игроком справа от активного)

**Защитная реакция** (атака любого ближнего героя,двигающегося из его области или атакующего не ближнюю цель).

**Ответная реакция** (когда атакован, может подвигаться и атаковать героя, который атаковал).

**Призыв** (когда кладбище заполнено, бросьте два куба за каждого монстра, если соответствующая область пуста, поставьте в нее монстра, иначе уберите его из игры).

## Квесты

**Сценарий выигрывается игроком, первым выполнившим три квеста, хотя бы один из которых – ПвЕ.**

**Первый бонус** (когда каждый квест выполняется в первый раз, гильдия выполнившая его получает одну монету).

**Карты награды** (герой, завершивший квест связанный с картой награды получает ее).

## Фаза апгрейда

**Карты проклятий** (сбросьте все карты проклятий, каждый герой получает одну карту проклятья за каждый жетон смерти и оставляет одну самую старшую).

Карты апгрейда (каждый герой получает 6 карт из колоды, соответствующей последнему сыгранному сценарию, оставляет две из них и отдает оставшиеся соседу слева дважды, затем может купить до трех карт).

**Выигравший прошлый сценарий выбирает следующий.**

## Кампания

**Внешний круг: 3 сценария**

**Внутренний круг: 2 сценария**

**Финальное столкновение**