



# A ♦ S ♦ H ♦ E ♦ S

RISE OF THE PHOENIXBORN



*Красные дожди прошли по землям Аргаи, отравляя всё живое и порождая химер. Кое-кто называл химер проклятием роду человеческого за преступления против детей драконов. Но причина их появления уже не имеет значения, химеры явили собой воплощённое разрушение и весь цивилизованный мир содрогнулся. Эти чудовищные создания уничтожали армии, стирали с лица земли города и отравляли всё, к чему прикасались. Остатки человечества собрались в крупнейших городах и возвели вокруг них укрепления, дабы отгородиться от опасностей остального мира.*

*Прошли столетия, казалось, что у человечества уже нет будущего. И тут появилась новая сила, способная противостоять химерам. Их назвали Огнерождёнными. Это были люди, которые смогли обуздать невероятно могущественную магию, о которой ранее никто не знал. Вместе они начали Великое Очищение и избавили мир от химер. Города снова открылись, началась торговля. Благодаря Огнерождённым, человечество вступило в новый Золотой Век.*

*Однако мистический источник, породивший Огнерождённых, не оставил их в покое. Каждый из этих колдунов-воинов был одарён лишь частицей истинной мощи. И теперь эта сила желала воссоединения. Медленно, но неотвратно, Огнерождённых поражало желание убивать себе подобных и поглощать их способности. Настало время Сбора Пепла, — сейчас Огнерождённые должны сражаться друг с другом, пока единственный оставшийся не унаследует новый мир.*

## Цель игры

В этой игре вы Огнерождённый — носитель могущественной магии, сражающийся с себе подобными на дуэли хитрости и мастерства. Разыгрывайте заклинания и призывайте союзников, чтобы победить соперника и выиграть дуэль.

## Компоненты

В базовую игру входят:

- 6 карт Огнерождённых
- 241 карта заклинаний/бойцов
- 4 карты-подсказки по фазам игры
- 16 карт-подсказок по кубикам
- 26 жетонов ран
- 30 жетонов усталости
- 21 жетон состояния
- 10 кубиков магии очарования
- 10 кубиков культовой магии
- 10 кубиков магии иллюзии
- 10 кубиков магии природы
- 1 жетон первого игрока
- 1 книга правил



## Огнерождённый



1. Имя
2. Количество жизни
3. Навык командования
4. Искусность в магии
5. Свойство
6. Стоимость активации

## Карты заклинаний



1. Название
2. Тип
3. Куда отправляется, когда сыграна
4. Стоимость розыгрыша
5. Стоимость активации
6. Свойство
7. Неистощимое свойство
8. Бонус к показателям

## Карты бойцов



1. Название
2. Тип
3. Куда отправляется, когда сыграна
4. Стоимость розыгрыша
5. Показатель атаки
6. Количество жизни
7. Лечение в конце раунда
8. Стоимость активации
9. Свойство
10. Неистощимое свойство
11. Количество копий карты в колоде призыва

## Кубики

В Пепле используется несколько видов кубиков (В базовом наборе их 4 вида). На каждом кубике изображено по три разных символа, как показано в следующей таблице:

	Символ силы	Символ класса	Базовый символ
Природный кубик			
Кубик очарования			
Культовый кубик			
Кубик иллюзии			

## Жетоны



Рана

Усталость

Состояние

## Подготовка к игре



1. Выберите колоду для игры (см. в конце правил списки рекомендованных колод), либо соберите колоду самостоятельно (см. далее правила составления колоды), либо сыграйте драфт (см. далее правила драфта).
2. Положите вашего Огнерождённого в игровую зону лицом вверх.
3. Выберите «Первую пятёрку», взяв 5 любых карт из колоды в руку. В «Первой пятёрке» все карты должны быть разные.
4. Положите вашу колоду призыва лицом вниз в игровую зону.

5. Перемешайте оставшиеся карты заклинаний, это ваша игровая колода, положите её лицом вниз в игровую зону.
6. Если требуется, возьмите памятки по кубикам и фазам игры.
7. Поместите в игровую зону все 10 ваших кубиков как использованные кубики.
8. Разложите 3 типа жетонов по отдельным кучкам в пределах досягаемости всех игроков.

## Игровая зона

Играя в Пепел, вы будете размещать заклинания на Поле магии, а бойцов на Поле боя. Вот пример того, как может выглядеть ваша игровая зона в процессе игры.

1. Огнерождённый
2. Стопка сброса игрока
3. Колода игрока
4. Памятки
5. Резерв
6. Использованные кубики
7. Поле боя
8. Поле магии
9. Колода призыва



## Порядок раундов

Игровой процесс в Пепле – череда раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз, которые отыгрываются по порядку.

1. Фаза подготовки
2. Фаза хода игроков
3. Фаза восстановления

## Фаза подготовки

В этой фазе игроки одновременно выполняют следующие шаги в таком порядке:

1. **Бросок кубиков:** бросьте все использованные кубики и поместите их в резерв. Кто в первом раунде выбросит наибольшее количество базовых символов, получает жетон первого игрока. В случае ничьей игроки обязаны перебросить кубики.
2. **Сброс карт:** вы можете сбросить любое число карт с руки.
3. **Добор карт:** берите карты из колоды до тех пор, пока на руке у вас не окажется 5 карт. Если ваша колода пуста, ваш Огнерождённый получает 1 урон за каждую карту, которую вы должны взять, но не можете.

***Примечание:** Огнерождённый не получает урон за карту, которую вы не можете взять, если дело происходит не во время фазы подготовки.*

## Фаза хода игроков

В этой фазе вы и ваши противники будете совершать действия по очереди. Эту фазу начинает игрок с жетоном первого игрока. В свой ход вы должны выполнить 1 основное действие и, по желанию, выполнить 1 побочное действие. Вы сами решаете, в каком порядке их выполнять.

Доступные основные действия:

- **Заплатить  стоимость:** для активации или розыгрыша некоторых карт необходимо выполнить основное действие.

- **Атаковать Огнерождённого:** атаковать Огнерождённого противника вашими бойцами. Ваш противник может блокировать атаку своими бойцами.
- **Атаковать бойца:** атаковать бойца противника вашими бойцами. Ваш противник может защитить его своим Огнерождённым.
- **Спасовать:** если вы не можете или не хотите выполнять никакое другое основное действие, вы должны спасовать.

Доступные побочные действия:

- **Заплатить ✧ стоимость:** для активации или розыгрыша некоторых карт необходимо выполнить побочное действие.
- **Медитировать:** сбросьте карты, чтобы поменять выпавшие на кубиках символы.
- **Активировать особое свойство кубика:** уплатить стоимость активации особого свойства и воспользоваться полученным эффектом.

После того как вы выполнили и основное действие и побочное (или выполнили основное и решили не выполнять побочное) ход передаётся следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки последовательно не спасуют. В этот момент фаза хода игроков заканчивается, и начинается фаза восстановления.

## Фаза восстановления

Во время фазы восстановления по очереди выполняются следующие 4 шага:

1. **Лечение:** уберите с каждого бойца столько жетонов ран, какой у него показатель лечения.

2. **Удаление усталости:** уберите 1 жетон усталости с каждой карты, на которой есть хотя бы один такой жетон.
3. **Истощение кубиков:** каждый игрок может переложить любое число кубиков из резерва к использованным кубикам.
4. **Передача жетона первого игрока:** игрок с жетоном первого игрока передаёт его по часовой стрелке.

После выполнения этих 4 шагов раунд заканчивается, и новый раунд начинается с фазы подготовки.

## Основные действия

### Заплатить стоимость

Если в стоимости игры или активации есть значок , то ваше главное действие тратится как часть оплаты стоимости карты (см. далее об игре карт и оплате стоимостей)

### Атаковать Огнерождённого

Атаковать выбранного Огнерождённого одним или более вашими бойцами. Когда вы атакуете Огнерождённого, выполните по порядку следующие действия:

1. **Назначьте атакующих:** вы (атакующий игрок) выбираете любое число ваших не уставших бойцов для атаки и сдвигаете их вперёд на Поле Боя.
2. **Выберите цель:** выберите Огнерождённого противника для атаки. Все ваши бойцы будут атаковать этого Огнерождённого.

3. **Назначьте блокирующих:** обороняющийся игрок может назначить не более одного блокирующего на каждого атакующего бойца. Чтобы назначить блокирующего, обороняющийся игрок берёт одного из своих не уставших бойцов и кладёт его перед атакующим, чтобы показать, какой боец кого блокирует. Каждому атакующему бойцу нельзя назначить более одного блокирующего.
4. **Подсчитать повреждения:** в выбранном вами порядке, по очереди, рассчитайте полученные бойцами повреждения. Если атакующий боец не был заблокирован, нанесите повреждения, равные его показателю атаки, Огнерождённому защищающегося игрока. Затем поместите 1 жетон усталости на атаковавшего бойца. Если атаковавший боец был заблокирован, защищающийся игрок может выбрать: проводить контратаку блокирующим бойцом или нет.
- (a) **Если защищающийся игрок выбирает не контратаковать,** атакующий боец наносит блокирующему повреждения, равные своему показателю атаки. Затем поместите 1 жетон усталости на атаковавшего бойца. Блокирующий боец не получает жетон усталости, если он не контратаковал.
- (b) **Если блокирующий боец контратакует,** оба бойца считаются вступившими в битву. Бойцы в битве одновременно наносят друг другу повреждения, равные показателю атаки каждого из них. Затем поместите по 1 жетону усталости на каждого участвовавшего в битве и выжившего бойца.

## Атаковать бойца

Атаковать выбранного бойца одним или более вашими бойцами. При атаке бойца выполните по порядку следующие действия:

1. **Назначьте атакующих:** выберите любое число ваших не уставших бойцов для атаки и сдвиньте их вперёд на Поле Боя.
2. **Выберите цель:** выберите на Поле Боя противника одного бойца для атаки. Все ваши бойцы будут его атаковать.
3. **Назначьте защитника:** защищающийся игрок решает, будет ли его Огнерождённый защищать бойца, и если да, то передвигает Огнерождённого перед бойцом. Теперь целью атаки является Огнерождённый.

***Примечание:** Огнерождённый может стать защитником даже если он уставший.*

Не уставший боец под контролем защищающегося игрока и обладающий свойством «Защитник» также может быть объявлен защитником. Защитник у бойца может быть только один.

4. **Подсчитать повреждения:** если финальной целью атаки стал Огнерождённый, то он получает повреждения, равные сумме показателей атаки атакующих. Затем поместите по 1 жетону усталости на каждого атаковавшего бойца. Если финальной целью атаки был боец, защищающийся игрок может выбрать, контратаковать им или нет.
  - (a) **Если цель атаки не контратаковала,** она получает повреждения, равные сумме показателей атаки атакующих. Затем поместите по 1 жетону усталости на всех атаковавших бойцов. Цель атаки не получает усталости, если она не контратаковала.
  - (b) **Если цель атаки контратаковала,** она и все атакующие бойцы считаются вступившими в битву. Цель атаки получает повреждения, равные сумме показателей атаки всех атакующих. При этом она также наносит повреждения, равные её показателю атаки. Если цель атакована более чем 1 бойцом, защищающийся игрок может сам распределить повреждения. Затем поместите по 1

жетону усталости на каждого участвовавшего в битве и выжившего бойца.

## Спасовать

Если вы не можете или не хотите совершить никакое другое основное действие, вы должны выбрать своим основным действием Пас. Когда вы пасуете, вашим основным действием является отсутствие действий. Если все игроки последовательно спасуют, фаза хода игроков заканчивается и раунд переходит в фазу восстановления.

**Примечание:** Если игрок спасовал, а следующие игроки нет, то фаза хода игроков продолжается, и спасовавший игрок может снова спасовать, либо выполнить какое-либо другое основное действие (если может), когда до него дойдёт очередь.



## Побочные действия

### Заплатить ✧ стоимость

Если в стоимости игры или активации есть значок ✧, то ваше побочное действие тратится как часть оплаты стоимости карты. (см. далее об игре карт и уплате стоимостей)

### Медитировать

Во время медитации сбросьте любое число карт

- с руки
- с верха колоды

- подготовленных заклинаний на Поле Магии

За каждую сброшенную карту поверните 1 кубик в вашем резерве нужной стороной вверх.

## Активировать особое свойство кубика

Вы можете использовать кубик с символом силы в вашем резерве, чтобы выполнить эффект этой силы. Каждая сила имеет особый эффект, который детально описан на справочной карте соответствующего типа магии.

## Игра и активация карт

Большинство ходов в Пепле – это игра или активации карт, сыгранных в прошлый ход. Хотя и нет ограничения на число карт, которые вы можете сыграть в ход, большинство карт требуют потратить основное действие, как часть стоимости игры или активации, а у игрока есть только 1 основное действие в ход. Таким образом, в большинстве случаев ваш ход будет состоять из игры или активации одной карты.

Карты играют из вашей руки. Чтобы сыграть карту вы должны сначала заплатить ее стоимость (1), а затем поместить в игру (или сбросить) как указано на карте в поле «Куда отправляется, когда сыграна» (2). Если карта является Заклинанием-действием или Ответным заклинанием, то немедленно выполните указанный на карте эффект.



## Стоимость игры

У каждой карты есть стоимость игры. У большинства Подготовленных заклинаний есть стоимость активации игрового эффекта. У некоторых бойцов или Огнерождённых также есть стоимость активации свойств. Её необходимо уплатить перед игрой карты или активацией свойства/эффекта.

Существует 5 видов стоимости:



**Усталость:** чтобы заплатить, вы должны положить жетон усталости на эту карту.



**Основное действие:** чтобы заплатить, вы должны потратить основное действие в этот ход.



**Побочное действие:** чтобы заплатить, вы должны потратить побочное действие в этот ход.



**Сброс:** чтобы заплатить, вы должны выбрать и сбросить из руки указанное число карт.



**Магия:** чтобы заплатить магическую стоимость, вы должны использовать нужное число кубиков с требуемым значением и переместить их из Резерва в Используемые кубики.



**Важное замечание:** на справочных картах магии показано, что символ класса на кубике может быть использован и как символ класса, и как базовый символ, а символ силы — и как символ силы, и как символ класса, и как базовый символ.

## Примеры: Как играть карты

Всего существует 5 видов карт, которые могут встретиться в колоде игрока. Далее будут приведены примеры розыгрыша карты каждого типа. В этих примерах мы будем называть игрока "Вася".

## Заклинание-действие

Магическая печать — это Заклинание-действие (1). Чтобы сыграть «Магическую печать», Вася сперва должен заплатить её стоимость (2): 1 ⚔, 1 ♣ и 1 ♥. ⚔ — символ основного действия, поэтому Вася тратит своё основное действие, а также должен использовать кубик с символом ♣ и кубик с символом ♥. Затем Вася кладёт «Магическую печать» в сброс, как это указано в «Куда отправляется, когда сыграна» (3). Поскольку карта была заклинанием-действием, Вася сразу же использует её эффект (4). Он выбирает подготовленное заклинание у одного из игроков и кладёт по 1 жетону усталости на него и на все его копии у этого игрока.



## Ответное заклинание

Теневой контрудар — это Ответное заклинание (1). Ответные заклинания могут играть только в указанных на карте случаях. У Васи в руке есть «Теневой контрудар». Васин противник атакует его Огнерождённого и наносит ему повреждения. В ответ Вася играет «Теневой контрудар». Чтобы сыграть его, Вася должен заплатить его стоимость (2): 1 ♣ и 1 ♠. Затем Вася кладёт «Теневой контрудар» в сброс, как это указано в «Куда отправляется, когда сыграна» (3). Поскольку это ответное заклинание, Вася сразу же использует его эффект (4). Он выбирает бойца под контролем противника и наносит ему 6 повреждений. Каждый игрок может играть в ход только одну карту ответного заклинания. Игроки могут играть ответные заклинания как во время своего хода, так и во время чужого.



## Боец-союзник

Молотобоец — это союзник (1). Чтобы сыграть «Молотобойца», Вася сперва должен заплатить его стоимость (2): 1 ⚔, 1 ⚔, 1 ⚔ и 1 ⚔. Вася тратит свое основное действие, а также кубик с символом ⚔, кубик с символом ⚔ и кубик с символом ⚔. Затем кладёт «Молотобойца» на свое Поле Боя, как это указано в «Куда отправляется, когда сыграна» (3). Теперь у Васи есть боец, которого он сможет в будущем использовать.



## Изменяющее заклинание

Доспех из корней — это Изменяющее заклинание (1). Чтобы сыграть «Доспех из корней», Вася сперва должен заплатить его стоимость (2): 1 ⚔ и 1 ⚔. 1 ⚔ — символ побочного действия, поэтому Вася тратит своё побочное действие и кубик с символом ⚔. Затем Вася прикрепляет «Доспех из корней» к бойцу, как это указано в «Куда отправляется, когда сыграна» (3). Чтобы прикрепить изменяющее заклинание к бойцу, подложите его под выбранного бойца. Вася решает прикрепить «Доспех из корней» к своему «Молотобойцу». До тех пор, пока «Доспех из корней» прикреплен к «Молотобойцу», показатель жизни у «Молотобойца» увеличен на 2 (4).



## Подготовленное заклинание

Призыв Серебряной змеи — это Подготовленное заклинание (1). Чтобы сыграть «Призыв Серебряной змеи», Вася сперва должен заплатить его стоимость (2): . Вася тратит на это свое основное действие. Затем Вася кладёт «Призыв Серебряной змеи» на свое Поле Магии, как это указано в «Куда отправляется, когда сыграна» (3). Большинство подготовленных заклинаний не имеет особых эффектов при входе в игру. Напротив, после розыгрыша они остаются в игре, чтобы быть активированными позднее.

После завершения хода противника, в свой следующий ход, Вася решает активировать «Призыв Серебряной змеи», заплатив стоимость его активации (4) (*выполнив своё основное действие, положив жетон усталости на «Призыв Серебряной змеи» и использовав кубики с символами  и *).

Наконец, Вася получает эффект от активации (5): берёт карту «Серебряной змеи» из стопки призыва и выкладывает ее на своё Поле Боя.



## Концентрация подготовленных заклинаний

Когда игрок выкладывает на Поле Магии Подготовленное заклинание, а там уже есть одна или более копий этого Подготовленного заклинания, оно становится Концентрированным. Новая копия кладётся под уже существующие и не занимает дополнительного слота на Поле Магии (*см. далее подробнее про Поля Боя и Магии*). Многие Подготовленные заклинания истощаются для активации, так что их нельзя активировать более одного раза за раунд. Концентрация снимает это ограничение (*игрок истощает другую копию заклинания каждый раз*).

Некоторые подготовленные заклинания имеют эффекты, названные **Концентрация 1** или **Концентрация 2**. Эффект Концен-

трации 1 сбрасывает, если заклинание было сконцентрировано 1 раз (у игрока две копии заклинания на Поле Магии). Эффект Концентрации 2 сбрасывает, если заклинание было сконцентрировано 2 раза (у игрока три копии заклинания на Поле Магии).

## Повреждения и жетоны ран

Когда Огнерождённый или боец получает повреждения, положите на него соответствующее количество жетонов ран. Если количество повреждений становится больше показателя жизни бойца, он уничтожается и немедленно сбрасывается. Если то же происходит с Огнерождённым, контролировавший его игрок проигрывает. Жетоны ран не уменьшают показателя жизни. Показатель жизни может быть изменён только свойствами, силой кубика или эффектом карты. Некоторые заклинания могут добавить жетоны ран на бойца или Огнерождённого, не причиняя ему повреждений. В этом случае блокирующее повреждения заклинание не сбрасывается и не может предотвратить непосредственное размещение жетонов ран на бойца.



## Жетоны усталости



Некоторые игровые эффекты добавляют на карты в игре жетоны усталости. Когда жетон усталости кладётся на карту, она начинает считаться уставшей/истощённой.

У истощённого бойца нет свойств, и он не может атаковать, блокировать или контратаковать. У истощённого Огнерождённого нет свойств. Истощенное заклинание не имеет эффекта.

**Примечание:** У некоторых карт есть неистощаемые эффекты или свойства, как, например, у Монаха-бабочки. Эти эффекты или свойства продолжают действовать, даже если кар-



та истощена.

## Жетоны состояния



Жетоны состояния входят в игру только в результате эффекта определённой карты. На ней же и описано, что значат жетоны состояния.

## Поле Боя и Поле Магии

Поле Боя и Поле Магии - это часть вашей игровой зоны. Игра карт, использование их эффектов или свойств может привести к появлению карт на Поле боя или Поле Магии. Как только карта попадает на Поле Боя или Поле Магии, считается, что она находится под вашим контролем. У Поля Боя и Поля Магии есть определённое число слотов, ограничивающее число карт, которые вы можете туда сыграть. Число слотов определяется навыком командования и искусностью в магии вашего Огнерождённого.



## Сброс карт

Когда находящаяся в игре карта сбрасывается или иным способом покидает игру, снимите с неё все жетоны и положите их обратно в соответствующие кучки, после чего сбросьте все прикреплённые к ней карты. Если карта сбрасывалась, поместите её в стопку сброса.

**Исключение:** когда сбрасываются призванные карты, они кладутся не в стопку сброса, а возвращаются в стопку призыва владельца. Владелец карты - это игрок, который начинал игру с этой картой в

своей стопке призыва, и это не обязательно тот игрок, который в данный момент контролирует карту.

## Огнерождённые и бойцы

Огнерождённые - не бойцы. Пример: свойство Якорщика гласит "нанесите 1 урон выбранному бойцу". Огнерождённые не могут быть целью этого свойства, поскольку Огнерождённые - не бойцы.

## Ловля искр

У некоторых карт есть свойство «Поймать искру». Во время фазы хода игроков, если такая карта должна быть сброшена, её владелец может заплатить стоимость свойства и вместо сброса забрать карту в руку.

**Примечание:** нельзя ловить искры карт, сбрасываемых при медитации.



Свойство  
«Поймать искру»

## Эффекты карт и время

Если эффект карты противоречит книге правил, следует принимать во внимание текст на карте. Если несколько эффектов должны произойти одновременно, очерёдность их выполнения определяет активный игрок. Если нет активного игрока, то решает игрок с жетоном первого игрока.

## Победа и проигрыш в игре

Если Огнерождённый получает урон больший или равный его жизни, этот Огнерождённый погибает. Игрок, чей Огнерождённый погиб, выбывает из игры. Когда в игре остаётся 1 игрок, он побеждает.

## Составление колоды

Чтобы собрать колоду вы должны сделать следующее:

1. Выбрать Огнерождённого
2. Выбрать ровно 30 карт для вашей колоды. В вашей колоде может быть не более 3 копий каждой карты.

Вы не можете включать в колоду карты призываемых существ (тёмная рубашка). Призванные карты вводятся в игру только эффектами или свойствами других карт.

Вы можете включать в колоду уникальные карты Огнерождённых, только если вы выбрали соответствующего Огнерождённого. На уникальных картах есть изображение Огнерождённого в правом нижнем углу.

3. Выберите 10 кубиков в свой резерв. Вы можете выбирать любые кубики.
4. Некоторые эффекты или свойства карт могут вводить в игру призываемых существ. Количество призываемых существ каждого вида ограничено, оно указано в левом нижнем углу карты. Если в вашей колоде есть карты с эффектами/свойствами призыва, возьмите соответствующие карты призыва в указанном на картах количестве и сформируйте колоду призыва, отдельно от основной колоды.

## Правила драфта

Вместо игры рекомендованной колодой или составления своей, вы и ваши друзья можете сыграть драфт. При игре базовым набором в драфте могут принимать участие 2-4 игрока. Добавляя дополнительные наборы можно увеличить число игроков.

**Для драфта выполните по порядку следующие шаги:**

### Подготовка

1. Возьмите всех доступных Огнерождённых и сложите в отдельные кучки вместе с 3-мя копиями уникальных карт.
2. Соберите все призываемые карты и отложите их в сторону для дальнейшего использования.
3. Возьмите по 1 копии всех оставшихся карт и перемешайте в одну большую колоду для драфта.
4. Возьмите по 10 кубиков каждого типа и отложите их в отдельные кучки.

При драфте на 5 и более игроков вам потребуется либо больше типов кубиков, либо больше чем по 10 каждого типа, чтобы каждый игрок мог взять себе по полному набору из 10 кубиков.

5. Случайным образом определите первого игрока и отдайте ему соответствующий жетон.

### Драфт

1. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает 1 Огнерождённого вместе с его уникальными картами. Затем первый игрок передаёт жетон первого игрока по часовой стрелке.

2. Сдайте каждому игроку по 9 карт из колоды для драфта. Каждый игрок выбирает одну карту и передаёт оставшиеся 8 игроку по левую руку от него. Затем каждый игрок снова выбирает одну из карт и передаёт оставшиеся 7 игроку по левую руку. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не выберут по 9 карт.
3. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает по 2 любых кубика на выбор. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не получат по 10 кубиков. Затем первый игрок передаёт свой жетон далее по часовой стрелке.
4. Откройте из колоды для драфта карты по числу игроков и положите их лицом вверх. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может взять одну из открытых карт и заменить ею одну из своих.
5. Каждый игрок берёт по 2 дополнительные копии каждой из 9 взятых им карт.
6. Теперь у каждого игрока должны быть 1 Огнерождённый, 10 кубиков и 30 карт — полная колода для партии в Пепел.
7. Некоторые эффекты или свойства карт могут вводить в игру призываемых существ. Количество призываемых существ каждого вида ограничено, оно указано в левом нижнем углу карты. Если у игроков в колоде есть карты с эффектами/свойствами призыва, они должны взять соответствующие карты призыва в указанном количестве и сформировать колоду призыва отдельно от основной колоды.
8. Теперь игроки могут играть собранными колодами.

## Рекомендованные колоды

Ниже предлагается список рекомендованных колод. В состав Первой Пятёрки рекомендуется взять по одной **выделенной** карте.



### Железный человек

**Огнерождённый:** Коал Роарквин

**Кубики:** ♠ 5 x Природы, ♣ 5 x Культовых

**Карты:** 3 x **Наращивание мощи**, 3 x Усиление, 3 x Защита, 3 x Песнь возмездия, 3 x **Призыв Стального носорога**, 3 x **Якорщик**, 3 x **Металлист**, 3 x **Молотобоец**, 3 x 100 Blades, 3 x Шипованная броня

**Призываемые:** 5 x Стальной носорог



### Серебряные змеи

**Огнерождённая:** Маони Вайпер

**Кубики:** ♠ 5 x Очарования, ♠ 5 x Природы

**Карты:** 3 x **Зов сквозь миры**, 3 x **Призыв Серебряной змеи**, 3 x Прилив сил, 3 x **Придать силы**, 3 x Гипноз, 3 x **Вспомнить всё**, 3 x Кипящее золото, 3 x Перемещение, 3 x Золотая завеса, 3 x **Призыв Позолотчика**

**Призываемые:** 5 x Позолотчик, 3 x Серебряная змея



### Туманный защитник

**Огнерождённая:** Арадель Саммергаард

**Кубики:** ♠ 5 x Природы, ♣ 5 x Иллюзии

**Карты:** 3 x **Изменяющий туман**, 3 x **Призыв Духа тумана**, 3 x **Призыв Синего ягуара**, 3 x Отражение в воде, 3 x Туманный ураган, 3 x Из тумана, 3 x **Доспех из корней**, 3 x Твёрдый взгляд, 3 x Стремительный рост, 3 x **Призыв Монаха-бабочки**

**Призываемые:** 5 х Синий ягуар, 10 х Дух тумана, 5 х Монах-бабочка



## Королева Кровавого леса

**Огнерождённая:** Джесса На Ни

**Кубики:** 🎲 5 х Очарования, 🎲 5 х Культовых

**Карты:** 3 х Страх, 3 х Переливание крови, 3 х Призыв Кровавой куклы, 3 х Перерезать нить, 3 х Бессмертное сердце, 3 х Перенаправить, 3 х Посмертный крик, 3 х Кровавый лучник, 3 х Живая кукла, 3 х Воин-кровопийца

**Призываемые:** 5 х Кровавая кукла



## Сирена Облачного моря

**Огнерождённая:** Сария Гайдман

**Кубики:** 🎲 5 х Очарования, 🎲 5 х Иллюзии

**Карты:** 3 х Очищение, 3 х Изобилие, 3 х Призыв Трёхглазой совы, 3 х Призыв Морского ворона, 3 х Скрытое могущество, 3 х Магическая печать, 3 х Таинственный дубликат, 3 х Со-Страдание, 3 х Огненная плясунья, 3 х Зачарованная скрипачка

**Призываемые:** 5 х Трёхглазая сова, 2 х Морской ворон



## Тени Вироса

**Огнерождённый:** Ноах Редмун

**Кубики:** 🎲 5 х Иллюзии, 🎲 5 х Культовых

**Карты:** 3 х Малое жертвоприношение, 3 х Призыв Волка в маске, 3 х Призыв Лжедемона, 3 х Ловкость рук, 3 х Свя-зать душу, 3 х Овеществление, 3 х Призыв Спящих вдов, 3 х Теневой контрудар, 3 х Угасание, 3 х Снайпер Штурмвуда

**Призываемые:** 5 х Волк в маске, 5 х Лжедемон, 6 х Спящая вдова



## Рэйвардский марш

**Огнерождённая:** Димона Одинстар

**Кубики:** 5 x Очарования, 5 x Культовых

**Карты:** 3 x Якорщик, 3 x Лучник крови, 3 x Рыцарь Рэйварда, 3 x Переливание крови, 3 x Нарращивание мощи, 3 x Малое жертвоприношение, 3 x Призыв Трёхглазой совы, 3 x Бессмертное сердце, 3 x Связать душу, 3 x Со-Страдание

**Призываемые:** 5 x Three-Eyed Owl