

# ASCENSION TACTICS

## ИНФЕРНО

КНИГА ПРАВИЛ

# Об игре

«Ascension Tactics. Инферно» — это колодостроительная игра с элементами контроля территории. Все игроки получают одинаковые колоды и постепенно улучшают их новыми картами в течение партии. В свой ход вы разыгрываете карты и получаете ресурсы, которые тратите на командование своими чемпионами, сражающимися на поле боя, и покупку новых карт. В игре есть множество сценариев с разными целями и дополнительными условиями.

## Компоненты

- 318 карт:
  - 116 карт центральной колоды
  - 40 начальных карт (32 Ученика и 8 Ополчений)
  - 30 всегда доступных карт (15 Мистиков и 15 Тяжёлой пехоты)
  - 1 Гигантская крыса
  - 1 Дьявольская крыса
  - 1 Исследование
  - 23 начальных чемпиона (синяя рубашка)
  - 10 особых чемпионов (сине-белая рубашка)
  - 4 врат (двухсторонние)
  - 32 замысла (красная рубашка)
  - 35 чемпионов злодеев (двухсторонние)
  - 25 заданий
- 57 картонных фигурок чемпионов
- 32 подставки под фигуры (по 8 каждого цвета)
- 64 жетона местности
- 40 фишек славы (по 20 каждого вида)
- 26 жетонов сокровищ
- 20 жетонов поглощённых душ
- 24 других жетона
- Игровое поле
- Мешочек для сокровищ
- Книга правил и сценариев



## Подготовка

Подготовка и базовые правила игры описаны для стандартного сценария на 2 игроков. В «Ascension Tactics. Инферно» также можно играть в одиночку, втроём или вчетвером. Отличия таких вариантов игры от партии вдвоём, а также другие опциональные правила описаны на стр. 23.

### Начальные колоды

Каждый игрок берёт себе по 10 карт с белой рамкой (8 Учеников и 2 Ополчения), перемешивает их и кладёт перед собой лицом вниз — это его начальная колода.

В начале сценария каждый игрок берёт в руку 5 карт из своей колоды (ещё 5 остаются в колоде).

### Всегда доступные карты

Разделите на три стопки карты с серой рамкой: Тяжёлую пехоту, Мистиков и Гигантскую крысу.

Положите эти стопки на стол лицом вверх — карты в них всегда доступны для получения или командования любым из игроков.

### Задания и особые карты (новое в «Инферно»)

Положите карту Исследование на стол лицом вверх. Перемешайте карты заданий, сформировав из них колоду, и поместите её лицом вниз рядом с картой Исследование.

Также положите на стол стопку карт особых чемпионов (с сине-белой рубашкой) и карту Дьявольской крысы — они нужны для эффектов некоторых карт.

## Рубашки и рамки карт



Начальные карты  
чёрная рубашка,  
белая рамка

Всегда доступные  
карты  
чёрная рубашка,  
серая рамка

Карты центральной  
колоды  
чёрная рубашка,  
чёрная рамка

Задания  
чёрная рубашка,  
без рамки

Начальные  
чемпионы  
синяя рубашка,  
чёрная рамка

Особые чемпионы  
сине-белая рубашка,  
чёрная рамка

Замыслы  
красная рубашка,  
чёрная рамка

## Поле боя

Выберите сценарий (стр. 27) и, следуя схеме из него, подготовьте поле боя, разместив на нём жетоны местности. Затем перемешайте все жетоны сокровищ и поместите лицом вниз по одному жетону в каждую ячейку, отмеченную символом сокровищ (●) в сценарии. Оставшиеся жетоны сокровищ сложите в мешочек. После чего разместите другие особые жетоны, если того требует сценарий. Также изучите особенности сценария: особые правила для него, изменения в подготовке и рекомендуемых чемпионов.

**Совет.** Для первой партии рекомендуется сценарий «Любовь живёт вечно» со стр. 29. Расположение компонентов для него указано прямо на игровом поле, на одной из его сторон.

## Врата

Случайным образом определите первого игрока. Он кладёт перед собой карту врат 1-го игрока, а другой участник — карту врат 2-го игрока. Врата определяют цвет игрока и позволяют раз за ход получать **2**. С вратами других игроков нельзя взаимодействовать (например, их невозможно уничтожить).

Врата 2-го и последующих игроков имеют усиленные эффекты. Например, врата 2-го игрока дополнительно приносят **2** в первый ход этого игрока.

## Чемпионы

Каждый игрок берёт себе указанные в сценарии фигуры чемпионов, а также их карты и кладёт перед собой — это его запас чемпионов. Эти чемпионы смогут быть введены на поле боя, где будут сражаться с врагами и выполнять цели сценария.

После того как вы сыграете несколько сценариев и освоитесь с игрой, рекомендуется самостоятельно выбирать чемпионов себе в запас вместо рекомендуемых в сценарии. Для этого используйте дополнительное правило «Драфт чемпионов» со стр. 24.



## Центральный ряд

Сформируйте центральную колоду, перемешав все её карты (с чёрной рубашкой и рамкой), и поместите её лицом вниз рядом с полем. Откройте из неё и выложите лицом вверх 6 карт — это центральный ряд. Отсюда игроки будут получать новые карты для своих личных колод.

# Начальная раскладка

Начальные карты 2-го игрока



Всегда  
доступные  
карты  
Централь-  
ный ряд



Особые  
чемпионы



Колода  
заданий



Центральная  
колода



Мешочек  
сокровищ



Запас чемпионов



Начальные карты 1-го игрока



Карта врат



Начальная колода и рука



Стопка  
сброса

# Чемпионы

Чемпионы — это могучие воины, которых вы будете отправлять в битву. Они представлены фигурками, перемещающимися по полю боя, и картами с описанием их способностей и характеристик.

В свой ход вы можете использовать мощь (➊), чтобы отдавать приказы своим неистощённым чемпионам. Чемпион, получивший приказ, может перемещаться и атаковать. После выполнения приказа чемпион становится истощённым и его карта поворачивается набок.

Кроме чемпионов, с которыми вы начали игру (синяя рубашка), можно получать новых чемпионов из центрального ряда (чёрная рубашка), оплачивая их стоимость получения. Также эффект некоторых чемпионов может превратить их в более сильную версию или призвать других особых чемпионов (сине-белая рубашка).



Чемпионы центральной колоды



Начальные чемпионы



Особые чемпионы

Имя

Муза возрождения

Тип

Чемпион Жизнепоклонников и Бездны

Стоимость приказа

Количество ➊, требуемое для отдачи приказа чемпиону.

Сила

Урон, наносимый атаками чемпиона.

Преданность Жизнепоклонникам:

Этот чемпион имеет ⚡.

Преданность Бездне: Этот чемпион имеет двойную атаку.



Фракция

В игре есть 5 фракций:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна
- Падшие

Способности

Особые способности чемпиона.

Защита

Количество урона, требуемое, чтобы повергнуть чемпиона.

# Герои

Герои — это союзники, которые не участвуют в сражении на поле боя напрямую, но поддерживают ваших чемпионов. Вы начинаете игру с 10 картами героев и можете получать новые из центрального ряда, потратив руны (▲) для оплаты их стоимости.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество героев из руки. При розыгрыше героя выполняется его эффект. В конце хода все разыгранные герои отправляются в ваш сброс.



Центральная  
колода

Имя

Лунный марал

4

Тип

Герой Жизнепоклонников

Эффект

Эффект  
при розыгрыше  
карты.

Получите ▲2. Возьмите 1 карту.

Ваши чемпионы Жизнепоклонников  
имеют ▲2.

При свете луны величественно предстаёт  
страж сумерек.

Стоимость

Количество ▲,  
требуемое  
для получения карты.

Фракция

В игре есть  
5 фракций:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна
- Падшие

Редкость

Количество • равно  
количество копий карты  
в центральной колоде.

# Конструкции

Конструкции — это оружие, снаряжение и магические артефакты, используемые для усиления ваших чемпионов. Вы можете получать конструкции из центрального ряда, потратив руны ( ) для оплаты их стоимости.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество конструкций из руки. Разыгрывая конструкцию, вы снаряжаете ею одного из своих чемпионов, и он получает указанные на ней усиления: увеличение силы ( ), защиты ( ) и другие.

Чемпион может быть снаряжён любым количеством конструкций. Однако если чемпион повержен, все его конструкции отправляются в ваш сброс.



Центральная  
колода

# Задания

Задания — это цели, в награду за выполнение которых вы получаете усиления для своих чемпионов. Вы можете получать их, выполняя исследование в качестве действия в свой ход, потратив 3, или с помощью эффектов карт.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество заданий из руки. При розыгрыше задания вы берёте 1 карту. Выполнив цель разыгранного в этом ходу задания, вы можете завершить его, прикрепив к своему чемпиону, — он получит указанные на нём усиления и способности. В конце хода все разыгранные, но невыполненные задания отправляются в ваш сброс.

К чемпиону может быть прикреплено любое количество заданий, и они остаются у него, даже если он повержен.



Задания

Тип

Задание Просветлённых

Возьмите 1 карту.  
Выполнив условие задания, можете  
прикрепить его к своему чемпиону.

Награда

Усиления и способности,  
получаемые чемпионом,  
к которому прикреплено  
задание.

Благословение ветра

Разыграйте  
ещё 1 карту  
Просветлённых.

НАГРАДА

Преданность Просветлённым:  
Этот чемпион имеет +2.

Фракция

В игре есть  
5 фракций:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна
- Падшие

Имя

Цель

Условие, выполнив  
которое, можно  
прикрепить задание  
к чемпиону.

# Чемпионы Падших центральной колоды

Вы можете получать чемпионов Падших из центрального ряда, потратив мощь (████) для оплаты их стоимости. В остальном на них распространяются все те же правила, что и на других чемпионов.



Центральная  
колода

Имя

Кифис, Привратник

6

Тип

Чемпион Падших

Способности  
Особые способности  
чемпиона.

Засада: Можете бесплатно отдать приказ  
этому чемпиону.

Когда вы отдаёте приказ этому чемпиону,  
изгоните 1 карту, которую вы разыграли  
в этом ходу, и поместите на него  
1 поглощённую душу.

Сила  
Урон, наносимый  
атаками чемпиона.



Стоимость

Количество █████,  
требуемое  
для получения  
чемпиона.

Стоимость  
приказа

Количество █████,  
требуемое для отдачи  
приказа чемпиону.

Защита

Количество урона,  
требуемое, чтобы  
повергнуть чемпиона.

# Ход игры

Эффекты карт и особые правила сценариев имеют приоритет над базовыми правилами, описанными здесь, и применяются вопреки им в случае противоречий.

Если какой-либо эффект невозможен выполнить полностью, выполните его настолько, насколько возможно. Если несколько эффектов должны быть выполнены одновременно, порядок их выполнения выбирает тот игрок, чей сейчас ход.

## Порядок хода

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход выполните любое количество действий в любом порядке (действия можно повторять):

- Разыграйте карту из руки, чтобы применить её эффекты.
- Получите карту героя или конструкции из центрального ряда: оплатите её стоимость и поместите её в свой сброс.
- Получите чемпиона из центрального ряда: оплатите его стоимость получения и добавьте его карту и фигурку в свой запас.
- Отдайте приказ своему неистощённому чемпиону: оплатите его стоимость приказа, выполните действия им и истощите его.
- Потратьте **1** золото, чтобы выполнить исследование: посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий.

Закончив выполнять действия, завершите свой ход:

- Поместите в свой сброс все разыгранные карты героев и заданий, которые не были выполнены, а также все карты, оставшиеся у вас в руке. Все непотраченные **▲** и **●** пропадают.
- Возьмите в руку 5 карт из своей колоды.
- Разверните карты всех своих истощённых чемпионов — они больше не истощены.
- Получите славу (**★**) за контроль святыни.

Когда кто-либо из игроков выполняет условия победы сценария (в «Любовь живёт вечно» это набор 30 **★**), игра сразу же заканчивается его победой.

## Личная колода и сброс

У каждого игрока своя личная колода и стопка сброса. Если вам нужно взять карту, берите верхнюю карту из своей колоды. Если вам нужно сбросить карту, кладите её в свою стопку сброса лицом вверх.

Если вам нужно взять или открыть карту из своей колоды, но там их не осталось, сначала перемешайте свою стопку сброса и поместите её на стол лицом вниз — это ваша новая колода. После этого продолжите брать карты как обычно. Обратите внимание, что разыгранные герои и невыполненные задания не отправляются в сброс до тех пор, пока вы не решите закончить ход. Так что если вам нужно восполнить колоду посреди хода, они не будут замешаны в ней.



## Розыгрыши карт из руки

Вы можете разыгрывать карты из своей руки — для этого не нужно тратить никаких ресурсов. Разыгрывая героя, помещайте его перед собой и выполните его эффект (правила розыгрыша заданий и конструкций описаны далее). Если эффект требует сделать какой-либо выбор, его нужно сделать сразу. Если розыгрыш карты вызвал срабатывание каких-либо эффектов, они выполняются после выполнения эффектов разыгранной карты.

Полученные  и  можно использовать в любой момент хода. Однако в конце хода все непотраченные  и  пропадают.

Разыгранные герои и невыполненные задания остаются лежать перед вами до конца хода, после чего помещаются в сброс вместе со всеми картами, оставшимися в вашей руке.

Если эффект разыгранной карты усиливает чемпиона, это усиление действует до конца текущего хода, если не сказано иного.



## Эффект карты

Разыграв Эдрского берсерка из руки, вы получаете  (и можете потратить их позже в этом ходу). Также у него есть второй эффект: вы получаете , если разыграете или уже разыграли в этом ходу другую карту Механы.



## Конструкции

Разыгрывая конструкцию, снаряжайте ею одного из своих чемпионов. К  и  чемпиона добавляются усиления  и  со снаряжённых им конструкций. Также конструкция может давать и другие усиления снаряжённому чемпиону, что будет указано в её эффекте. Эти усиления действуют всё время, пока конструкция снаряжена. Кроме постоянных усиливаний, конструкции могут иметь и обычные эффекты, выполняющиеся только во время их розыгрыша.

Кладите снаряжаемые конструкции под карту чемпиона так, чтобы был виден только низ конструкции — на нём указаны усиления и напоминания о других эффектах. Чемпион может быть снаряжён несколькими конструкциями. Можно снаряжать чемпионов, которые находятся как на поле боя, так и вне его, а также истощённых чемпионов. Указание «снаряжённый чемпион» в эффекте конструкции относится только к чемпиону, снаряжённому этой конструкцией. Ваши снаряжённые конструкции считаются находящимися под вашим контролем.

Если какой-либо эффект уничтожает вашу конструкцию, поместите её в свой сброс — ваш чемпион больше не снаряжён ею. Если ваш чемпион повержен, все снаряжённые им конструкции уничтожаются и помещаются в ваш сброс.



## Задания (новое в «Инферно»)

В свой ход вы можете потратить 3, чтобы выполнить исследование. Также выполнить исследование могут позволить некоторые эффекты. Выполняя исследование, посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий.

Разыгрывая карту задания, берите 1 карту из своей колоды. Задания имеют фракции и учитываются для эффектов, требующих розыгрыш карт определённой фракции (например, для «Преданности»).

Когда вы выполняете цель, указанную на разыгранном в этом ходу задании, лежащем перед вами, можете завершить его, прикрепив к своему чемпиону. Чемпион получает усиления и способности, указанные в разделе «Награда» прикреплённой к нему карты задания.

К чемпиону может быть прикреплено сколько угодно заданий. Можно прикреплять задания к чемпионам, которые находятся как на поле боя, так и вне его, а также к истощённым чемпионам. Прикреплённое задание не может быть уничтожено и остаётся прикреплённым к чемпиону, даже когда он повержен.

Разыгранные задания, чьи цели не были выполнены, помещаются в ваш сброс в конце хода.

**Пример.** Разыграв задание «Благословение ветра», вы берёте 1 карту. Затем в этом ходу вы разыгрываете ещё одну карту Просветлённых, тем самым выполняя условие этого задания. Вы прикрепляете «Благословение ветра» к своему чемпиону — Кехмену, Штормовому шаману. До конца игры Кехмен будет иметь способность: «Преданность Просветлённым: Этот чемпион имеет +2».



## Получение карт из центрального ряда

Чтобы получить карту героя или конструкции, потратьте руны в количестве стоимости получения выбранной карты (указана в верхнем правом углу) и поместите её в свой сброс.

Чтобы получить карту чемпиона Падших, потратьте мощь в количестве стоимости получения выбранного чемпиона (указана в верхнем правом углу) и поместите его карту и соответствующую фигурку в свой запас (это не считается розыгрышем карты). Вы можете отдавать ему приказы, в том числе уже в этом же ходу. Количество чемпионов у вас в запасе не ограничено.

Когда карта покидает центральный ряд, сразу же открывайте на её место новую с верха центральной колоды. Это происходит раньше выполнения любых других эффектов (например, «Засады» полученной карты). В центральном ряду всегда должно лежать 6 карт лицом вверх.

## Получение всегда доступных карт

Вы можете получать карты Мистиков и Тяжёлой пехоты из соответствующих стопок (если они ещё там остались) по тем же правилам, что и карты из центрального ряда. Если эффект предписывает вам получить карту без указания откуда, можете получить её как из центрального ряда, так и из всегда доступных карт.





## Засада

Некоторые карты имеют эффект «Засада» — он указан над их обычным эффектом. Получив такую карту из центрального ряда (и восполнив центральный ряд), вы можете выполнить эффект «Засады» полученной карты. Этот эффект не выполняется при розыгрыше карты с «Засадой» или при отдаче приказа чемпиону, чья карта имеет эффект «Засады».

## Изгнание

Некоторые эффекты позволяют изгонять карты, убирая их из игры.

Изгоняя Ученика или Ополчение, убирайте их в коробку. Изгоняя Мистика или Тяжёлую пехоту, возвращайте их в соответствующие стопки. Изгоняя задание, помещайте его под низ колоды заданий. Все остальные изгнанные карты кладите в отдельную стопку — из них будет сформирована новая центральная колода, если текущая закончится.

Карты в стопке изгнанных карт лежат лицом вверх, и их может смотреть любой игрок.

Если эффект позволяет вам изгнать карту из руки или из сброса, вы не можете таким образом изгнать разыгранную в этом ходу карту (потому что она уже не в вашей руке, но ещё и не в сбросе). Однако в игре есть и эффекты, позволяющие изгнать разыгранные в этом ходу карты, лежащие перед игроком.

**Совет.** Изгоняйте свои слабые карты, например Учеников или Ополчения, — так вы чаще будете брать в руку более сильные карты.



## Восполнение центральной колоды

Если в центральной колоде закончились карты, перемешайте стопку изгнанных карт и поместите её на стол лицом вниз — это новая центральная колода. В центральной колоде не должно быть Учеников, Ополчений, Мистиков и Тяжёлой пехоты — при изгнании они не кладутся в стопку изгнанных карт.



## Приказы чемпионам

Вы можете отдавать приказы своим неистощённым чемпионам. Для этого вы должны потратить мощь (●) в количестве стоимости приказа выбранного чемпиона (указана внизу карты).

Если приказ отдан чемпиону, который находится вне поля боя, сначала он вводится на поле боя — поместите его фигурку в свободную ячейку с порталом игрока, которому принадлежит этот чемпион (стр. 20).

Чемпион, которому отдали приказ, может выполнить действие перемещения и действие атаки в любом порядке. Любое из этих действий можно пропустить. Чемпион может выполнить действия независимо от того, находился ли уже он на поле боя либо только что был введён на него этим же приказом.

Если какая-либо способность срабатывает «когда вы отдаёте приказ чемпиону», её эффект выполняется до действий перемещения и атаки.

Отдав приказ, вы должны завершить все действия чемпионом, прежде чем сможете выполнять любые другие действия (ролы и получение карт, приказы другим чемпионам и т. п.). Однако вы можете использовать свои жетоны сокровищ в любое время, даже посреди выполнения приказа (стр. 22).

Когда чемпион заканчивает выполнение приказа, поверните его карту набок — теперь он истощён, и ему больше нельзя отдавать приказы. В конце своего хода разворачивайте всех своих повёрнутых чемпионов — они перестают быть истощёнными. Даже если какой-либо эффект позволяет отдать приказ бесплатно, после его выполнения чемпион всё равно становится истощён.

Если стоимость приказа чемпиона из-за какого-либо эффекта должна стать меньше (●), она становится равной (●).

## Действие перемещения

Перемещаясь, чемпион получает количество очков движения, равное своей скорости (●).

Базовая скорость всех чемпионов равна (●), но может быть изменена эффектами.

Вы можете тратить по 1 очку движения, чтобы передвигать чемпиона в соседнюю с ним ячейку. Некоторые ячейки имеют особые типы местности, которые могут увеличивать количество очков движения, требуемых для передвижения в них, или вовсе блокировать передвижение.

Чемпионы не могут заканчивать перемещение в ячейках, занятых другими чемпионами. Также они не могут проходить через ячейки, занятые вражескими чемпионами, но могут проходить через ячейки, занятые союзными чемпионами.

Перемещение должно быть полностью завершено, прежде чем вы начнёте выполнять другое действие. Вы не можете потратить часть очков движения, атаковать, а потом потратить остальные. В конце перемещения непотраченные очки движения пропадают.

## Действие атаки

Чемпион может атаковать врага на соседней с собой ячейке и нанести ему количество урона, равное своей силе (●). Атакуемый чемпион не наносит урон в ответ.



## Урон и повержнутые чемпионы

Чемпионам на поле боя может быть нанесён урон в результате атаки или выполнения эффектов карт. Нанесённый урон остаётся на чемпионах до конца хода, после чего пропадает. Если урон, нанесённый чемпиону, станет равен его защите (🛡) или превысит её, этот чемпион становится повержжен.

Если ваш чемпион повержен, уберите его фигурку с поля боя, уничтожьте все снаряжённые им конструкции (поместив их в свой сброс) и поверните его карту — он становится истощён. Позже он снова может быть введён на поле боя по обычным правилам. Истощённые чемпионы разворачиваются обратно только в конце вашего хода, так что если ваш чемпион был повержжен в ход противника, он будет оставаться истощённым весь следующий ход.

Если на чемпиона перестал действовать какой-либо эффект, увеличивающий его щит (например, была уничтожена снаряжённая им конструкция), и теперь полученный им за этот ход урон превышает его текущую щит, чемпион сразу становится повержжен.

Чемпионам вне поля боя не может быть нанесён урон, и они не могут быть повержены. Если эффект предписывает нанести урон чемпиону или повержнуть его, это должен быть чемпион на поле боя. Когда чемпион покидает поле боя, весь имеющийся у него урон пропадает.

**Совет.** Чтобы повержнуть сильного чемпиона противника, можно атаковать его несколькими разными чемпионами. Но помните, что вы должны успеть нанести нужное количество урона за один ход, иначе он весь пропадёт.



### Гигантские крысы (новое в «Инферно»)

Гигантские крысы — это особые чемпионы. Их нельзя получить в свой запас, вместо этого вы сразу можете отдавать им приказы по обычным правилам. У вас может быть до 4 Гигантских крыс на поле боя одновременно. Характеристики Гигантских крыс указаны на карте, лежащей на столе. Их стоимость приказа равна **-1**, они имеют **1** и **1**, а также **-1** (то есть получают только 2 очка движения во время перемещения).

Вы можете отдать приказ новой Гигантской крысе, введя её на поле боя по обычным правилам, или своей уже находящейся на поле боя Гигантской крысе. Гигантская крыса, которой отдали приказ, так же, как и любой другой чемпион, может переместиться и атаковать. Каждой Гигантской крысе можно отдать приказ только один раз за ход.

Гигантские крысы являются приспешниками — они не могут быть снаряжены конструкциями, к ним не могут быть прикреплены задания, и на их карты не могут быть помещены жетоны. Но на них всё ещё действуют временные усиления и другие эффекты, действующие на чемпионов.

Если какой-либо эффект предписывает выбрать чемпиона, который получит усиление до конца хода (например, «Выберите чемпиона. Он имеет +1»), можете выбрать свою ещё не введённую на поле боя Гигантскую крысу. Полученное усиление будет действовать на вашу следующую Гигантскую крысу, которую вы введёте на поле боя в этом ходу.

## Дальние атаки

Чемпионы с дальней атакой (⊗) могут атаковать врагов не только рядом с собой, а на расстоянии до 3 ячеек от себя. Враг для этого должен находиться на линии видимости атакующего.

Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес). Союзные чемпионы не преграждают линию видимости.

Линия видимости не блокируется, если враг и/или атакующий чемпион сами находятся в преграждающей местности, а между ними нет другой ячейки с преграждающей местностью. Другими словами, если линия видимости начинается и/или заканчивается в ячейке с преграждающей местностью — это не оказывает влияния на линию видимости. Линия видимости блокируется, только если преграждающая местность находится между начальной и конечной ячейками.

Некоторые эффекты чемпионов могут проверять, находится ли какая-либо цель «в досягаемости дальней атаки». Это условие выполняется, если цель находится на расстоянии до 3 ячеек от этого чемпиона и на его линии видимости (независимо от того, есть ли у него ⊗).

## Пример линии видимости

Чемпион в центре — Жуткий аспид (А) — имеет ⊗.

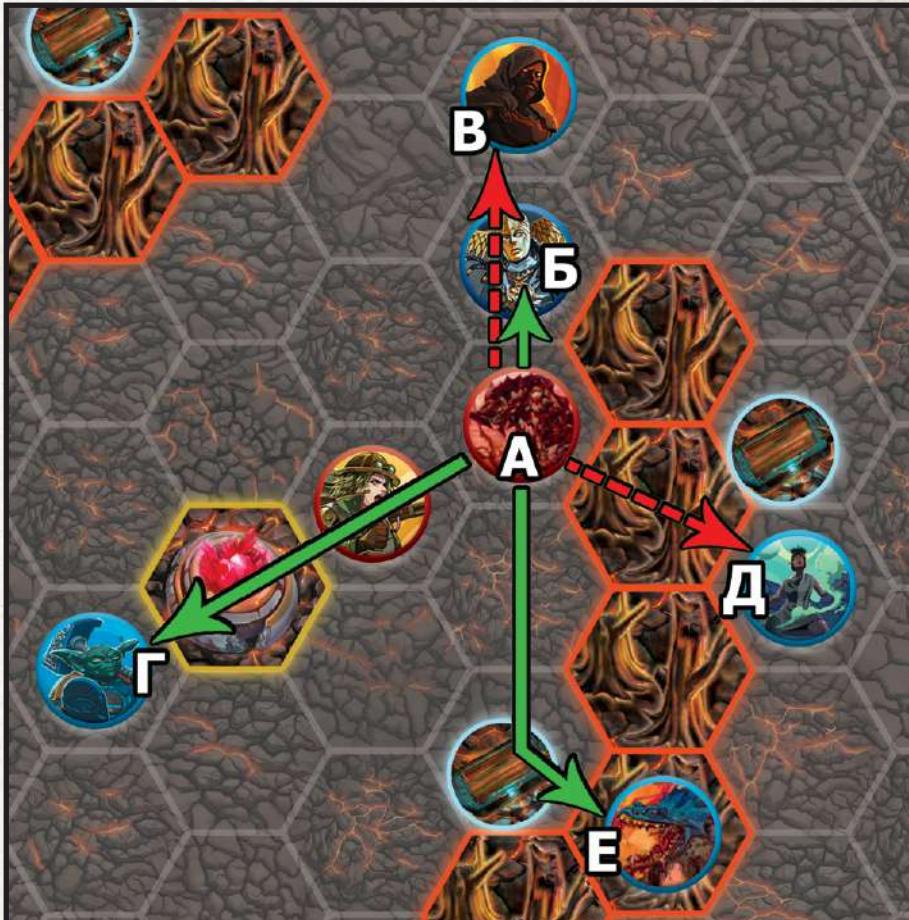
Ария Редфордж слева от него — его союзник. Все остальные чемпионы, отмеченные синим, — его враги.

Жуткий аспид может атаковать Хранителя знаний (Б), так как он в соседней ячейке. Но не может атаковать Храмовника-канониста (В), так как он не на его линии видимости: кратчайший путь до него проходит через Хранителя знаний, вражеского чемпиона.

Жуткий аспид может атаковать Боевого жреца племени Юк (Г): союзный чемпион и святилище не преграждают линию видимости.

Жуткий аспид не может атаковать Провидицу потока времён (Д): кратчайший путь до неё проходит через лес — преграждающую местность.

Жуткий аспид может атаковать Ненасытного горфа (Е): лес, в котором он находится, не преграждает линию видимости, так как находится в её конце — линия видимости не проходит через него.



## Подставки

Когда чемпион находится на поле боя, к его фигурке должна быть прикреплена подставка вашего цвета. Вы не можете вводить новых чемпионов (в том числе приспешников) на поле боя, если у вас не осталось свободных подставок вашего цвета.



## Конец хода

Когда вы больше не можете или не хотите выполнять действия, ваш ход заканчивается. Поместите все разыгранные карты героев и незавершённых заданий, лежащие перед вами, а также карты, оставшиеся в вашей руке, в свой сброс. Все непотраченные и пропадают.

Возьмите 5 карт из своей колоды (перемешайте свой сброс, если в вашей колоде закончились карты, а вам нужно взять ещё).

Разверните всех своих истощённых чемпионов — они больше не истощены.

Получите славу () , если выполнили условия для этого, указанные в сценарии. Чаще всего вы получаете за контроль святилищ на конец своего хода (стр. 20), но иногда сценарии предоставляют дополнительные способы набора . Если условия победы ещё не были выполнены (в сценарии «Любовь живёт вечно» — это набор 30 ), ход передаётся следующему игроку.

Получая , берите себе фишки славы. Белые фишки — 1 , красные — 5 .



# Ключевые слова

## Засада

Такой эффект можно применить сразу, когда вы получаете карту с ним. Он не применяется при розыгрыше карты.

Оформление карт с «Засадой» немного отличается от остальных карт, для того чтобы они были более заметны в центральном ряду.

## Преданность Просветлённым / Жизнепоклонникам / Механе / Бездне / Падшим

Такой эффект применяется, если вы разыгрывали в этом ходу другую карту указанной фракции.

Если вы уже разыгрывали карту указанной фракции в этом ходу, эффект «Преданности» применяется сразу. В ином случае эффект «Преданности» может примениться позже в этом ходу, после того как вы разыграете следующую карту указанной фракции (и примените её эффекты). Эффект «Преданности» применяется один раз, даже если вы разыгрывали несколько карт с подходящей фракцией в этом ходу.

## Двойная атака

Когда чемпиону с такой способностью отдают приказ, он может выполнить 2 действия атаки вместо одного.

Действие перемещения может быть выполнено до этих атак, после них или между ними. Можно атаковать разных врагов или одного и того же. Любое количество действий атаки можно пропустить, не выполняя их. Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

## Дальняя атака

Чемпион с такой способностью может атаковать врага на расстоянии до 3 ячеек от себя, если тот находится на его линии видимости. Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес). Подробнее дальние атаки описаны на стр. 16.

## Ответный удар

Когда чемпион с такой способностью атакован, он наносит урон атакующему его чемпиону, равный своей . Этот урон наносится одновременно с уроном от атаки —  сработает, даже если атакованный чемпион будет повержен в результате атаки.

Если чемпион был атакован не из соседней ячейки (с помощью  или ), он может нанести ответный удар, только если сам мог бы атаковать атакующего (например, он должен иметь  и атакующий должен находиться на расстоянии 3 ячеек от него и на его линии видимости).

Нанесение ответного удара не считается действием атаки — оно не вызывает срабатывание другого  или «Бойни».  может сработать несколько раз за ход, если чемпион был атакован несколько раз (например, с помощью «Двойной атаки» или разными врагами). Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

## Атака по области

Когда чемпион с такой способностью атакует, он наносит урон всем врагам, которых мог бы атаковать. Обычно это все враги на соседних с ним ячейках. Либо, если чемпион также имеет дальнюю атаку (), — все враги, находящиеся на его линии видимости и на расстоянии до 3 ячеек от него.

Атака по области считается одной атакой, и весь урон наносится одновременно. Если у нескольких атакованных врагов есть , он применяется одновременно. Вы не можете отказаться наносить урон какому-либо из врагов, если он находится в зоне поражения атаки по области. Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

## Бойня

Эффект этой способности выполняется, когда чемпион с такой способностью атакует врага, в результате чего враг становится повержен.

Эффект применяется, только если враг был повержен в результате выполнения вашим чемпионом действия атаки — победа над врагом с помощью  или других эффектов не приведёт к срабатыванию эффекта «Бойни». Этот эффект может применяться несколько раз за ход, если чемпионом будет повержено несколько врагов. Если атакующий чемпион повержен вместе с врагом (например, в результате срабатывания ), эффект «Бойни» атакующего всё равно применяется.

Конструкции и задания, добавляющие чемпиону «Бойню», имеют символ  в нижней части карты для напоминания об этом.

## Размах (новое в «Инферно»)

Чемпион с такой способностью может атаковать врага на расстоянии до 2 ячеек от себя (вне зависимости от того, находится ли враг на линии видимости).

Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов. Если у вашего чемпиона есть и размах () и дальняя атака (, при атаке вы должны выбрать, какую из этих способностей будете использовать.

## Превращение (новое в «Инферно»)

Когда эффект предписывает превратить чемпиона в другого, найдите новую карту чемпиона в стопке особых чемпионов и замените на неё карту превращаемого чемпиона. Также замените фигурку чемпиона на соответствующую новой карте. Характеристики чемпиона, не указанные на карте, при этом остаются прежними (его местоположение, состояние истощения, полученный за ход урон, временные усиления, снаряжённые конструкции, прикреплённые задания, лежащие на карте жетоны и т. д.).

## Приспешники (новое в «Инферно»)

Чемпионы, являющиеся приспешниками, не могут быть снаряжены конструкциями, к ним не могут быть прикреплены задания, и на их карты не могут быть помещены жетоны.

Некоторые эффекты могут вводить на поле боя особых приспешников — карты с их характеристиками можно найти в стопке особых чемпионов.

## Обездвиженность (новое в «Инферно»)

Когда чемпиону с такой способностью отдаётся приказ, он не может выполнять действие перемещения. Однако чемпион с этой способностью всё ещё может быть перемещён эффектами карт.

## Исследование (новое в «Инферно»)

Когда какой-либо эффект позволяет выполнить исследование, вам не нужно тратить , как для выполнения исследования в качестве действия. Выполняя исследование, посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий.

# Типы местности

Тип местности — это характеристика ячейки на поле боя. Он может влиять на перемещение чемпионов или иметь другие особые эффекты.

Расположение ячеек с разными типами местности меняется в зависимости от сценария. Перед началом игры жетоны местности помещаются поверх обычных ячеек поля, как указано в подготовке к выбранному сценарию.

Также некоторые эффекты могут размещать или двигать жетоны местности, меняя типы ячеек в процессе игры. Выполняя такой эффект, вы можете помещать жетон местности только поверх обычной ячейки, в которой ещё нет жетона местности (если это невозможно сделать, то эффект игнорируется).



## Обычная ячейка

Не имеет особых эффектов. В такие ячейки могут быть помещены жетоны местности — в этом случае тип местности ячейки изменится на указанный на жетоне.



## Портал

У каждого игрока есть портал его цвета на поле боя (в некоторых сценариях их может быть несколько). Когда игрок отдаёт приказ чемпиону, который ещё не находится на поле боя, фигурка этого чемпиона помещается в свободную ячейку с порталом этого игрока.

Чемпионы не могут заканчивать движение в ячейке с порталом противника и не могут быть помещены туда никаким образом. Ваши собственные порталы никак не влияют на перемещение ваших чемпионов.



## Святилище

В конце хода игрока он получает по 2 за каждое святилище, которое контролирует. Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища. При равенстве этого количества чемпионов у нескольких игроков никто не имеет контроля над святилищем.

Святилища никак не влияют на перемещение чемпионов. В игре есть жетоны святилищ двух видов — используйте жетон с другим изображением в качестве напоминания, когда условия сценария изменяют правила, касающиеся этого святилища.



## Лес

Лес замедляет перемещение чемпионов. Чтобы переместиться в ячейку с лесом (из любой другой ячейки, в том числе другого леса), чемпион должен потратить 1 дополнительное очко движения. Перемещение из ячейки с лесом само по себе не увеличивает стоимость движения.

Лес преграждает линию видимости (стр. 16): нельзя выполнять по врагу, кратчайший путь до которого преграждает ячейка с лесом.



### Порченая земля

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченой землёй. Этот урон складывается: переместившись через 2 ячейки с порченой землёй, чемпион получит 10 урона. Кроме того, в начале каждого хода всем чемпионам в ячейках с порченой землёй наносится ещё 5 урона. Урон от порченой земли, как и любой другой, пропадает в конце каждого хода.

В кампании чемпионы злодеев игнорируют негативные эффекты ячеек с порченой землёй.



### Зачарованная земля

Эффекты зачарованной земли могут быть разными и описаны в сценариях, где используется этот тип местности. Как правило, зачарованная земля оказывает позитивные эффекты на чемпионов, находящихся на ней, или служит непроходимым барьером.



### Маяк

Чаще всего в начале партии на маяках не лежит жетонов — они неактивны и не находятся под контролем ни одного из игроков. При перемещении вашего чемпиона в ячейку с маяком помещайте в неё жетон маяка своего цвета — теперь он под вашим контролем. Если там уже лежал жетон маяка противника, то уберите его оттуда — он теряет контроль над маяком. Для получения контроля над маяком необязательно заканчивать перемещение в ячейке с маяком — достаточно просто переместиться через неё.

Эффекты маяков могут быть разными и описаны в сценариях, где они используются. Как правило, они дают усиления игроку, который контролирует определённое количество маяков. Маяки никак не влияют на перемещение чемпионов.



# Особые жетоны

Особые жетоны могут размещаться в ячейках поля боя или на картах чемпионов. Правила типа местности ячейки, где размещён особый жетон, продолжают действовать в дополнение к эффекту особого жетона.



## Сокровища

Сокровища размещаются на поле боя перед игрой. Ваши чемпионы могут собирать их. Также некоторые эффекты позволяют брать сокровища из мешочка. Подробнее правила сокровищ описаны далее.



## Поглощённые души (новое в «Инферно»)

Поглощённые души помещаются на карты чемпионов. Чемпион имеет и за каждый такой жетон на его карте. У чемпиона может быть сколько угодно поглощённых душ, и они остаются на его карте, даже если он повержен, но могут быть убраны некоторыми эффектами.



## Паутина (новое в «Инферно»)

При срабатывании «Бойни» Едкой вдовы вы размещаете паутину на поле боя. Вы сможете вводить Едкую вдову на поле боя в ячейку с жетоном паутины вместо ячейки с порталом.

Если же Едкая вдова является чемпионом злодеев, вместо этого, когда ей отдаётся приказ, паутина размещается в ячейках с чемпионами игроков, ограничивая их перемещение.



## Цели

Бывают четырёх видов: , , и . Используются для управления действиями злодеев в кампании.

# Сокровища

Сокровища размещаются при подготовке к игре лицом вниз в ячейки, отмеченные символом сокровищ (). Оставшиеся сокровища кладутся в мешочек.

Если ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном сокровища или введён на поле боя в такой ячейке, заберите этот жетон себе.

Вы можете смотреть лицевую сторону своих жетонов сокровищ, но не показывайте их другим игрокам. Если эффект предписывает вам получить сокровище, берите себе случайный жетон сокровища из мешочка. Если эффект предписывает открыть сокровище, открывайте его из мешочка, а затем сбрасывайте, если не сказано иного. Если в мешочке закончились сокровища, сложите в него все сокровища из сброса.



Вы можете применять свои сокровища в любой момент, в том числе в ход противника. Чтобы применить сокровище, покажите его всем игрокам и выберите одного из своих чемпионов. Жетон сокровища сбрасывается, а выбранный чемпион до конца хода получает указанные на нём усиления (, и другие). Кроме того сокровище может содержать эффект — он означает, что вы должны поместить на карту выбранного чемпиона жетон поглощённой души (он останется на ней даже после конца хода).

# Варианты игры

В «Ascension Tactics. Инферно» можно играть не только в дуэльном варианте «1 на 1», но и другим количеством игроков: от 1 до 4. У каждого сценария указано, какие варианты игры доступны для него. Кроме того, дополнительный вариант «Драфт чемпионов» можно использовать с любым сценарием.

## Драфт чемпионов (стр. 24)

Вариант игры, предоставляющий больше контроля над начальным запасом чемпионов, — выбирайте их с помощью драфта вместо получения предопределённых сценарием чемпионов. Этот вариант можно совмещать с любым сценарием, не входящим в кампанию, и с любым другим вариантом игры.

## 2 на 2 (стр. 25)

Вариант игры для четверых участников: разделитесь на две команды по два игрока и совершайте совместные со своим союзником ходы.

## Все против всех (стр. 25)

Вариант игры для троих или четверых участников: сражайтесь каждый сам за себя — победитель будет только один!

## Кампания (стр. 37)

Вариант игры для 1–4 участников: на протяжении нескольких последовательных сценариев вам будет противостоять команда злодеев, управляемая колодой карт замыслов.

# Драфт чемпионов

В каждом сценарии указаны рекомендуемые чемпионы. Игроки могут сразу начать играть с ними в запасах. Также эти чемпионы соответствуют истории, которую представляет этот сценарий.

Однако вместо этого для большего стратегического контроля и разнообразия партий игроки могут выбирать чемпионов себе в запас перед игрой с помощью драфта.

## РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

### СИНИЙ



### Процедура драфта

Перемешайте карты начальных чемпионов (с синей рубашкой), сформировав колоду чемпионов. Откройте из неё 6 карт и выложите лицом вверх на стол.



Игрок, который будет ходить последним, берёт себе 1 из открытых чемпионов и открывает на его место нового из колоды. Затем то же самое делает следующий игрок в порядке, обратном очерёдности хода. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не наберут себе полный запас чемпионов.

В игре на двоих запас каждого игрока состоит из 4 чемпионов. В игре на троих и четверых — из 3 чемпионов.

Оставшиеся после драфта карты чемпионов уберите в коробку. Каждый игрок берёт себе фигурки, соответствующие набранным картам чемпионов.

**Совет.** Хорошей идеей будет составлять свой запас из чемпионов с разной стоимостью призыва для большей тактической гибкости.

## 2 на 2

В этом режиме четверо игроков разделяются на команды по два участника.

### Подготовка

Распределите участников на две команды и определите, какая команда будет ходить первой. Каждый игрок этой команды получает по карте врат 1-й команды, а каждый игрок другой команды — по карте врат 2-й команды.

Чемпионы в запасы игроков набираются с помощью драфта (стр. 24). Сначала игроки 2-й команды берут себе 1 чемпиона из ряда и открывают на его место нового. Затем то же самое делают игроки 1-й команды. Это повторяется до тех пор, пока у каждой из команд не окажется по 6 чемпионов.

Затем игроки каждой из команд распределяют между собой набранных чемпионов так, чтобы у каждого участника оказалось по 3 чемпиона.

**Совет.** Будет удобнее, если игроки одной команды сядут с одной стороны стола — так проще делиться закрытой информацией с карт и жетонов сокровищ.

### Совместные ходы

Игроки одной команды ходят одновременно, выполняя обычные действия в любом порядке. Они могут обсуждать свои действия и показывать друг другу свои карты и жетоны сокровищ.

Каждый игрок всё ещё имеет свою личную колоду, руку и сброс. Получаемые игроком ресурсы —  и  — также раздельные и могут быть использованы только этим же игроком. Вы не можете получить карту из ряда и отдать её другому игроку и не можете отдавать приказы чемпиону другого игрока.

Однако жетоны сокровищ — общие на всю команду, независимо от того, кто получил их, и могут быть использованы любым из игроков.

Также команда имеет общее количество . Контроль над святилищем имеет команда с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища.

Если команда выполняет условие победы, все её игроки становятся победителями!

## Все против всех (3 или 4 игрока)

В этом режиме все участники сражаются друг против друга — победа достанется только кому-то одному!

Можете использовать рекомендуемых чемпионов для запасов игроков, а можете распределить чемпионов при помощи драфта (стр. 24).

Как и в игре на двоих, участники ходят в порядке, определённом их картами врат. Каждый другой игрок считается вашим противником, а их чемпионы — врагами.

**Совет.** Обратите внимание, что карты врат всех игроков отличаются и приносят разное количество ресурсов в первый ход игрока.



# ASCENSION TACTICS

## ИНФЕРНО

СЦЕНАРИИ

# СОДЕРЖАНИЕ



## САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Любовь живёт вечно (2 или 4 игрока) .....	29
Шпили душ (2 или 4 игрока) .....	30
Шпили душ (3 игрока) .....	31
Шпили душ (4 игрока) .....	32
Сумерки идолов (3 игрока) .....	33
Инфернальная битва (4 игрока) .....	34
Врата войны (2 или 4 игрока) .....	35
Круг из камней (2 игрока) .....	36



## СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

Введение .....	37
Крысиный король .....	42
Вельземопс .....	43
Ракар, Нечестивый аскара .....	44
Кифис, Привратник .....	45
Конец истории .....	46

# ВВЕДЕНИЕ

В Деофоле, царстве пламени и теней, обитают чудовища. Им правит из своей цитадели демон Кифис, безжалостный тиран. Одно его присутствие повергает жителей в ужас и отчаяние. Любой намёк на неповиновение, малейший проблеск надежды немедленно гаснет под его всепроникающим взором. Смельчакам, отважившимся ступить на земли Деофола, лучше быть начеку — власть Кифиса безгранична, и ему неведомо милосердие.

## СТРУКТУРА СЦЕНАРИЕВ

На последующих страницах содержится информация по сценариям игры: подробности подготовки и особые правила.

Название

Условия победы

Варианты игры

Используемые жетоны местности

Схема подготовки поля

Рекомендуемые начальные чемпионы

Особые правила

Номер страницы



Все сценарии поделены на две части. Отдельные сценарии для разных вариантов игры — по ним можно играть в любом порядке. И сюжетная кампания, состоящая из нескольких связанных сценариев (стр. 37).

# ЛЮБОВЬ ЖИВЁТ ВЕЧНО

СВЯТИЛИЩА И МАЯКИ  
2 ИЛИ 4 ИГРОКА  
35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок или команда, набравшие 30 ★.

1 на 1  
2 на 2



### МЕСТНОСТЬ

- 12 × Лес
- 4 × Святилище
- 8 × Сокровище
- 2 × Портал
- 4 x Маяк

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



Чемпионы Вигила нашли в Деофоле средоточие великой силы — осквернённый храм Самаэля, оставшийся ещё с тех времён, когда тот был богом любви и страсти. Дхартха и Садранис хотят основать плацдарм в Инферно, очистив это проклятое место. Чтобы они могли быстрее закончить ритуал, вашим чемпионам необходимо зажечь маяки, окружающие храм, а также удерживать контроль над святилищами под написком приспешников Кифиса.

### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища. При равенстве этого количества чемпионов у двух игроков никто не имеет контроля над святилищем. В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

### ЗАЖИГАНИЕ МАЯКОВ

Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с маяком или через неё, получайте контроль над этим маяком: кладите в ячейку с ним свой жетон маяка (убрав сначала оттуда жетоны других игроков, если они там были). Первый игрок (или команда), под контролем которого будут находиться все 4 маяка, получает 10 ★.

### 2 НА 2

При игре вчетвером команда из синего и зелёного игроков будет противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков. Начальный запас каждого игрока состоит из 3 чемпионов, набранных с помощью драфта, сокомандники используют один портал на двоих и совершают общие ходы (стр. 25).

# ШПИЛИ ДУШ

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ  
2 ИЛИ 4 ИГРОКА  
35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок или команда, набравшие 40 ★.

1 на 1  
2 на 2



### МЕСТНОСТЬ

- 20 × Лес
- 3 × Святилище
- 10 × Сокровище
- 4 × Портал
- 6 × Жетон маяка

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



Ступив на пылающие просторы Деофола, чемпионы тут же замечают возвышающиеся на горизонте пики, похожие на острые клыки. Это знаменитые Шпили душ, в которых, как считается, обитают бесчисленные души созданий Деофола. Легенды гласят, что, подчинив их себе, можно завладеть мощью минувших эпох.

### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

### НЕСКОЛЬКО ПОРТАЛОВ

Игроки могут вводить чемпионов на поле боя через любой портал своего цвета.

### СБОР ДУШ

Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном маяка вашего цвета, заберите этот жетон себе и выполните исследование (посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий). Когда вы завершаете задание, можете изгнать 1 имеющийся у вас жетон маяка, чтобы получить 5 ★.

### 2 НА 2

Любой из игроков 1-й команды может собирать синие жетоны маяков и пользоваться синими порталами, а любой из игроков 2-й команды — собирать жёлтые жетоны маяков и пользоваться жёлтыми порталами. Подробнее командная игра описана на стр. 25.

# ШПИЛИ ДУШ — 3 ИГРОКА

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ

3 ИГРОКА

35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

Все против  
всех (3)



### МЕСТНОСТЬ

	28 × Лес
	3 × Святилище
	11 × Сокровище
	3 × Портал
	6 × Жетон маяка

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



#### ЗЕЛЁНЫЙ



Ступив на пылающие просторы Деофола, чемпионы тут же замечают возвышающиеся на горизонте пики, похожие на острые клыки. Это знаменитые Шпили душ, в которых, как считается, обитают бесчисленные души созданий Деофола. В летописях из библиотек Архи Шпили сравнивают с пульсом Деофола, резервуаром древних энергий и воспоминаний. Легенды гласят, что, подчинив себе Шпили, можно завладеть мощью минувших эпох. Но будьте осмотрительны — не только вы хотите добраться до них.

### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

### СБОР ДУШ

Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном маяка вашего цвета, заберите этот жетон себе и выполните исследование (посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий).

Когда вы завершаете задание, можете изгнать 1 имеющийся у вас жетон маяка, чтобы получить 5 ★.

# ШПИЛИ ДУШ — 4 ИГРОКА

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ

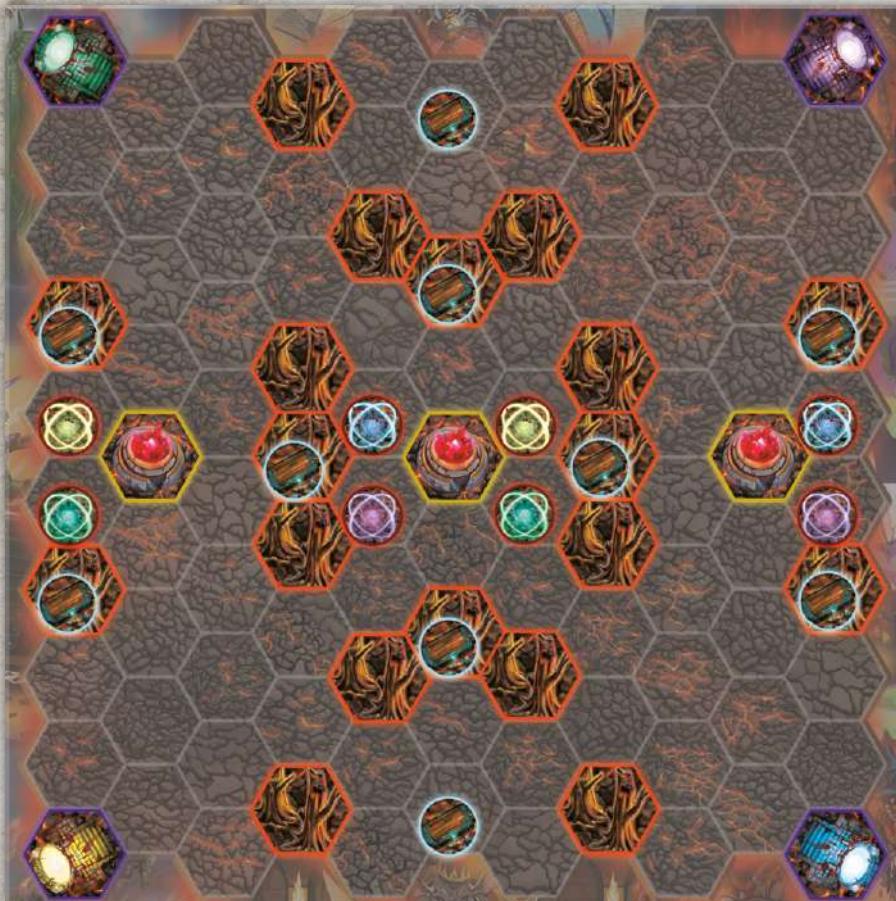
4 ИГРОКА

35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

Все против  
всех (4)



### МЕСТНОСТЬ

- 20 × Лес
- 3 × Святилище
- 10 × Сокровище
- 4 × Портал
- 8 × Жетон маяка

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



#### ЗЕЛЁНЫЙ



#### ФИОЛЕТОВЫЙ



### СБОР ДУШ

Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном маяка вашего цвета, заберите этот жетон себе и выполните исследование (посмотрите 2 верхние карты колоды заданий и поместите одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий).

Когда вы завершаете задание, можете изгнать 1 имеющийся у вас жетон маяка, чтобы получить 5 ★.

Ступив на пылающие просторы Деофола, чемпионы тут же замечают возвышающиеся на горизонте пики, похожие на острые клыки. Это знаменитые Шпили душ, в которых, как считается, обитают бесчисленные души созданий Деофола. В летописях из библиотек Архи Шпили сравнивают с пульсом Деофола, резервуаром древних энергий и воспоминаний. Легенды гласят, что, подчинив себе Шпили, можно завладеть мощью минувших эпох. Но будьте осмотрительны — не только вы хотите добраться до них.

### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

# СУМЕРКИ ИДОЛОВ

ЦАРЬ ГОРЫ  
3 ИГРОКА  
35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

Все против  
всех (3)



### МЕСТНОСТЬ

	27 × Лес
	1 × Святилище
	10 × Сокровище
	3 × Портал
	Самаэль, Зерон, Тиран из недр,
	3 × Гигантская крыса

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



#### ЗЕЛЁНЫЙ



В тёмных дебрях Деофола чемпионы находят древние катакомбы. В их запутанных коридорах таятся три обсидиановых идола, которые будто поглощают свет. Каждый из этих пугающих истуканов содержит в себе древнее чудовище, едва сдерживая его силу и ярость. Древние надписи, вырезанные на идолах, повествуют о мощи и величии заточённых в них чудовищ. Прочтите эти надписи, чемпионы впитают частицу древней силы, которая поможет им в опасном путешествии по инфернальному измерению.

### ЦЕНТРАЛЬНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В конце своего хода получайте 3 ★, если контролируете святилище.

### ИЗБРАННЫЕ

Фракция, к которой принадлежит наибольшее количество карт в центральном ряду, является избранной (при равенстве этого количества у нескольких фракций все они являются избранными). Пока чемпион принадлежит к избранной фракции, он имеет «Бойня: Получите 2 ★».

### СВЕРЖЕНИЕ ИДОЛОВ

Фигурки крыс и жетоны идолов, размещённые на поле боя при подготовке к игре, считаются нейтральными чемпионами: их можно атаковать и повергнуть, нанесённый им урон пропадает в конце хода, и они влияют на контроль над святилищем. Повергнув нейтрального чемпиона, уберите его с поля боя и выполните его эффект награды. Их значения защиты и эффекты наград указаны в таблице ниже.

ВРАГ	ЗАЩИТА	НАГРАДА
Самаэль	20	Бесплатно получите 1 карту из центрального ряда. Получите 5 ★.
Зерон	15	Каждый противник сбрасывает по 1 случайной карте из руки. Заберите себе в руку 1 из них. Получите 4 ★.
Тиран из недр	10	Возьмите 2 карты. Получите 3 ★.
Гигантская крыса	1	Нет эффекта.

# ИНФЕРНАЛЬНАЯ БИТВА

СВЯТИЛИЩА И МАЯКИ

4 ИГРОКА

35–100 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

Все против  
всех (4)



### МЕСТНОСТЬ

- 22 × Лес
- 6 × Порченая земля
- 3 × Святилище
- 10 × Сокровище
- 4 × Портал
- 4 x Жетон маяка

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



#### ЗЕЛЁНЫЙ



#### ФИОЛЕТОВЫЙ



### ИЗБРАННЫЕ

Фракция, к которой принадлежит наибольшее количество карт в центральном ряду, является избранной (при равенстве этого количества у нескольких фракций все они являются избранными).

Если в ячейке со святилищем или в соседней с ней находится хотя бы 1 ваш чемпион избранной фракции, вы получаете на 2 ★ больше за контроль этого святилища.

### СБОР МАЯКОВ

Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном маяка вашего цвета, заберите этот жетон себе и поместите его на карту любого своего чемпиона, не являющегося приспешником. Чемпион с жетоном маяка на карте считается чемпионом всех фракций.

### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

# ВРАТА ВОЙНЫ

СВЯТИЛИЩА И МАЯКИ

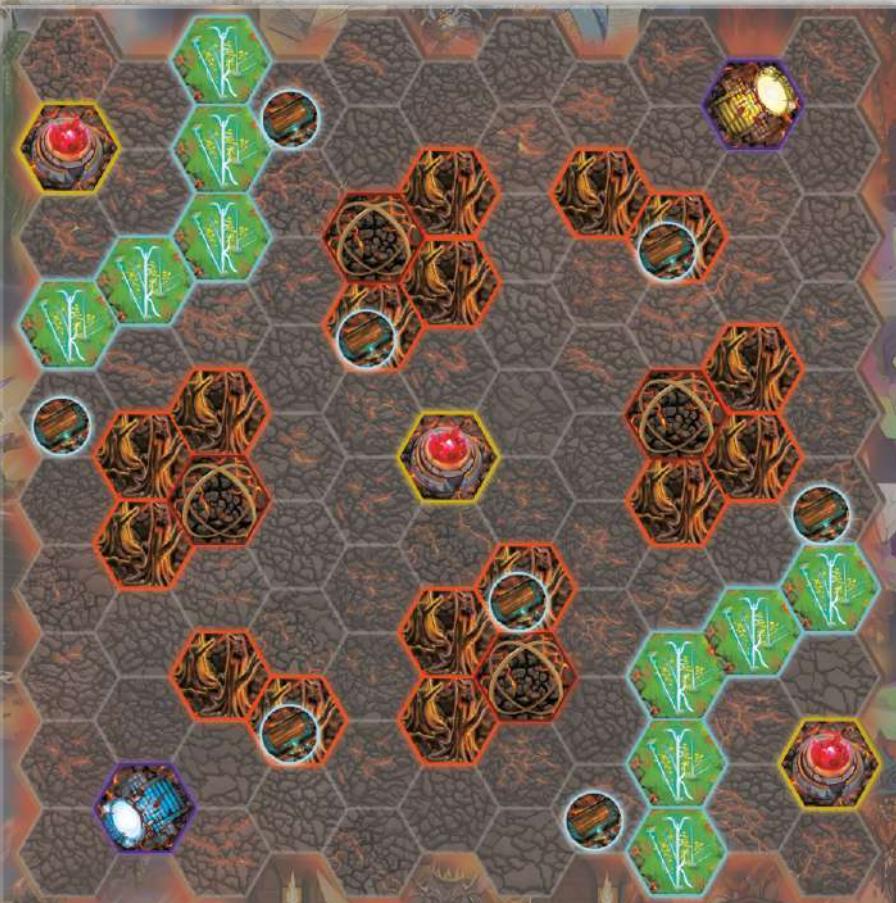
2 ИЛИ 4 ИГРОКА

45–120 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок или команда, набравшие 30 ★.

1 на 1  
2 на 2



### МЕСТНОСТЬ

- |  |                         |
|--|-------------------------|
|  | 16 × Лес                |
|  | 10 × Зачарованная земля |
|  | 3 × Святилище           |
|  | 8 × Сокровище           |
|  | 2 × Портал              |
|  | 4 × Маяк                |

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



## ВРАТА ВОЙНЫ

Ячейки с зачарованной землёй являются вратами войны — древними механическими барьерами, преграждающими проход к святилищам.

В ячейки с вратами войны (и через них) нельзя перемещаться, и они преграждают линию видимости. Вы игнорируете эти эффекты, когда под вашим контролем находятся 2 маяка или более.

Даже если вы потеряли контроль над маяками в то время, как ваш чемпион находился в ячейке с вратами войны, он всегда может покинуть её — врата войны блокируют только перемещение в них, а не из них.

## УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

## 2 НА 2

Сокомандники используют один портал на двоих. Когда под контролем одной команды находятся 2 маяка или более, оба игрока этой команды игнорируют эффекты врат войны. Подробнее о командном режиме описано на стр. 25.

# КРУГ ИЗ КАМНЕЙ

ЦАРЬ ГОРЫ  
2 ИГРОКА  
30–75 МИНУТ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 25 ★.

1 на 1



### МЕСТНОСТЬ

- |  |                         |
|--|-------------------------|
|  | 12 × Лес                |
|  | 18 × Зачарованная земля |
|  | 1 × Святилище           |
|  | 7 × Сокровище           |
|  | 2 × Портал              |
|  | 6 × Маяк                |

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

#### СИНИЙ



#### ЖЁЛТЫЙ



### УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩА

В конце своего хода получайте 2 ★, если контролируете святилище.

### МАЯКИ СЛАВЫ

В конце своего хода получайте ★, в зависимости от количества контролируемых вами маяков:

- |            |     |
|------------|-----|
| 0–2 маяка: | 0 ★ |
| 3 маяка:   | 1 ★ |
| 4 маяка:   | 2 ★ |
| 5 маяков:  | 3 ★ |
| 6 маяков:  | 4 ★ |

### СВЯЩЕННЫЕ ЗЕМЛИ

Область в центре поля боя, состоящая из святилища и ячеек с зачарованной землёй, является священными землями. Только 1 чемпион каждого игрока может одновременно находиться на священных землях. Другие чемпионы игрока не могут перемещаться в эту область, пока его уже находящийся там чемпион не уйдёт оттуда.

Чемпионы, не находящиеся на священных землях, не могут атаковать чемпиона противника, находящегося на священных землях.

# СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

## КОНЕЦ СТРАДАНИЙ

Некогда величественное царство Деофол погрузилось во тьму после того, как его правитель, Самаэль, был предан другими богами. Под влиянием его безумия и жажды мести Деофол пришёл в упадок. Голубое небо и цветущие поля сменили грязь, кровь, пепел и пламя. Живые создания исказились под воздействием всепоглощающей ненависти Самаэля, став чудовищами.

Самаэль собрал несметное полчище монстров, бесов и демонов, дабы уничтожить величайшее сокровище богов — Вигил. Сотни лет его войска штурмовали мир смертных, но всякий раз великие чемпионы давали им достойный отпор. В конце концов герои ступили на земли Деофола и повержли Самаэля в его собственной обители. После гибели Самаэля между оставшимися полководцами Деофола завязалась жестокая битва за власть. В ней одержал верх могучий демон по имени Кифис.

Под безжалостным правлением Кифиса народ Деофола живёт в постоянном страхе. Диктатор сурово расправляется с любым, кто смеет проявлять неповиновение. Отчаявшись, жители возвзвали к Вигилу, прося помочь в их неравной борьбе. Вместе с другими чемпионами вы откликнулись на зов и взялись за оружие, чтобы свергнуть жестокого тирана.

Вам предстоит сразиться с Кифисом и его жуткими союзниками. В этой битве вам будут помогать бесчисленные создания Деофола, мечтающие освободить своё царство от гнёта Кифиса.



# НОВЫЕ НАЧИНАНИЯ

В этом режиме от 1 до 4 игроков будут играть сообща против вражеской команды злодеев на протяжении кампаний, состоящей из нескольких сценариев с возрастающей сложностью. Вы будете совершать ходы по обычным правилам, чередуясь со злодеями. Их порядок хода отличается от обычного — чтобы совершать действия, они используют колоду карт замыслов. Кроме основных правил вам потребуется изучить правила кампаний, указанные далее.

## ЧЕМПИОНЫ ИГРОКОВ

Перед началом кампании каждый игрок выбирает себе в запас любых чемпионов, кроме чемпионов Падших (в кампании они выступают на стороне злодеев). При игре в одиночку в запасе должно быть 4 чемпиона, при игре вдвоём — по 3 чемпиона у каждого участника, а при игре втроём или вчетвером — по 2 чемпиона у каждого участника. Выбранные чемпионы будут находиться в начальных запасах игроков в каждом сценарии кампании.

## ПОДГОТОВКА

У чемпионов злодеев особые карты вместо обычных. У них нет рубашки, вместо этого они имеют две лицевые стороны — для разного количества игроков. Для всех чемпионов злодеев используйте карты с рамкой определённого цвета, зависящего от числа участников:

1 ИГРОК	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
Чёрная рамка	Серая рамка	Жёлтая рамка	Красная рамка

Следуя описанию сценария, разместите на столе карты четырёх участвующих в нём чемпионов злодеев, положите на каждую из них по жетону цели (, ,  и ), а второй набор из четырёх разных жетонов целей разместите на поле боя. Жетоны целей нужны для управления чемпионами злодеев и никак не влияют на перемещение или линию видимости чемпионов.

Перемешайте вместе карты замыслов, сформировав из них колоду, и поместите её рядом с полем. Затем, если в игре участвуют 3 или 4 игрока, сбросьте из неё 4 карты (оставьте их лежать в сбрасе колоды замыслов).

Уберите из центральной колоды всех чемпионов Падших. Злодеи не получают начальную колоду и карту врат. Игроки получают одну общую карту врат 1-й команды. Игроки могут вводить своих чемпионов на поле боя через синие порталы, а злодеи — через жёлтые. Игроки будут ходить первыми.

## В ПОИСКАХ СЛАВЫ

В начале каждого сценария каждый игрок выполняет исследование (смотрит 2 верхние карты колоды заданий и помещает одну из них в свой сброс, а другую — под низ колоды заданий).

## НЕПОКОЛЕБИМАЯ РЕШИМОСТЬ

Если ваш чемпион повержен, он не становится истощён (все остальные правила применяются как обычно).

## СОВМЕСТНЫЕ ХОДЫ

При игре с несколькими участниками они ходят одновременно по тем же правилам, что в варианте игры «2 на 2» (стр. 25). Каждый из игроков раз за ход может получить по , воспользовавшись общей картой врат.

*Совет. Работайте сообща и обсуждайте свою стратегию. Помните, что вы побеждаете или проигрываете вместе, как команда.*

## ЗАМЫСЛЫ

В свой ход злодеи не выполняют действия по обычным правилам — они не получают и не разыгрывают карты, и им не нужна  чтобы отдавать приказы чемпионам. Вместо этого они открывают 2 карты замыслов из колоды и выполняют указанные на них эффекты.



Сначала всегда выполняется эффект из верхней части карты замыслов. Затем, если количество сброшенных карт замыслов равно указанному на карте уровню угрозы или превышает его, выполняется дополнительный эффект из нижней части.

Обе открытые карты замыслов сбрасываются только в конце хода злодеев.

Если требуется открыть карту замыслов, но их колода закончилась, злодеи моментально побеждают в игре.

## ХОД ЗЛОДЕЕВ

Ход злодеев проходит следующим образом:

1. Откройте 1 карту замыслов из колоды и выполните её эффекты.
2. Откройте ещё 1 карту замыслов из колоды и выполните её эффекты.
3. Поместите обе открытые карты замыслов в сброс.
4. Начислите команде злодеев  за контроль святыни.

Любые решения, которые должны принять злодеи, но которые не описаны в этих правилах, за них принимаете вы.

## ПРИКАЗЫ ЧЕМПИОНАМ ЗЛОДЕЕВ

На картах замыслов встречается эффект «Отдайте приказ » (и аналогичные, с другими цветами целей). Он означает, что чемпиону, на чьей карте лежит указанный жетон цели, отдаётся приказ. Если в таком эффекте перечислено несколько жетонов целей, приказы отдаются нескольким чемпионам в том порядке, в котором они указаны в эффекте. Если чемпион, которому отдали приказ, ещё не находится на поле боя, он сначала вводится на него по обычным правилам.



Получивший приказ чемпион злодеев в первую очередь будет пытаться повергнуть чемпиона игрока, после чего пытаться продвинуться ближе к своей цели. Целью чемпиона является ячейка, в которой лежит такой же жетон цели, как и на карте этого чемпиона.

Когда чемпион злодеев получает приказ, следуйте алгоритму:

**Получивший приказ чемпион может повергнуть любого из чемпионов игрока, выполнив действие движения и/или действие атаки?**

**Если Да:**

Чемпион злодеев атакует чемпиона игрока с наибольшей , которого он может повергнуть. Если есть несколько подходящих целей, выбор между ними делаете вы.

Если для выполнения этой атаки чемпиону злодеев нужно переместиться, он сначала делает это по обычным правилам действия перемещения. Если есть несколько вариантов такого перемещения, выбирается тот, в результате которого чемпион будет находиться ближе к своей цели. Если и таких вариантов несколько, выбор между ними делаете вы.

Если чемпион злодеев атаковал без перемещения, то после этого он выполняет оставшееся у него действие перемещения, продвигаясь ближе к своей цели. Если он уже находится настолько близко к своей цели, насколько это возможно, он просто заканчивает выполнение приказа.

**Если Нет:**

Чемпион злодеев перемещается в сторону своей цели по обычным правилам действия перемещения.

Если чемпион злодеев может остановиться в ячейке со своей целью, он делает это. Если она занята, он останавливается рядом с ней. Если очков движения чемпиона недостаточно, чтобы достигнуть цели, он перемещается так близко к ней, как может, кратчайшим путём. Если есть несколько вариантов такого перемещения, выбор между ними делаете вы.

Если после перемещения чемпион злодеев может атаковать одного из чемпионов игрока, он делает это, выбирая целью чемпиона с наибольшей . Хоть эта атака и не повергнет чемпиона игрока, она может помочь повергнуть его позже, так как урон остаётся на чемпионах до конца хода.

Если до перемещения чемпион злодеев уже находится в ячейке со святынищем, где лежит его жетон цели, или в соседней с ней, он не перемещается. Вместо этого злодеи сразу же получают  за это святынище (столько, сколько получили бы за его контроль в конце хода), и на этом выполнение приказа этим чемпионом заканчивается. Это не помешает получить злодеям  за контроль этого святынища ещё раз в конце своего хода по обычным правилам.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЧЕМПИОНОВ ЗЛОДЕЕВ

На чемпионов злодеев распространяются те же правила, что и на обычных чемпионах, с указанными далее изменениями.

- Чемпионы злодеев не истощаются: ни после выполнения приказа, ни после того как они повержены. Им всегда можно отдать приказ, в том числе больше одного раза за ход.
- Повергнув чемпиона злодеев, сразу получайте количество , указанное внизу его карты.
- Чемпионы злодеев не могут получать сокровища. Перемещаясь в ячейку с жетоном сокровища, они игнорируют его, и он остаётся на поле.
- Когда чемпион злодеев получает конструкцию из центрального ряда (это может произойти вследствие выполнения какого-либо эффекта), её эффект «Засады» игнорируется.
- Когда конструкция, которой снаряжён чемпион злодеев, уничтожается (в том числе, когда чемпион повержен), изгоняйте её.
- Некоторые способности чемпионов злодеев начинаются с символа уровня угрозы (). Они действуют, только если количество сброшенных карт замыслов равно указанному уровню угрозы или превышает его.

## ВСПЛЕСК

Чемпион злодеев с  является боссом и имеет способность «Всплеск». Применяйте её, когда в эффекте карты замысла встречается ключевое слово «Всплеск». В описании каждого сценария продублирован эффект этой способности с дополнительными пояснениями.

**Совет.** Изучите способность «Всплеск» заранее, чтобы быть готовыми к ней.

## КРЫСЫ ЗЛОДЕЕВ

Некоторые карты замыслов предписывают ввести на поле боя *Гигантскую крысу* или *Дьявольскую крысу* в определённую ячейку (или соседнюю с ней). Выполняя такой эффект, помещайте фигурку крысы в указанную ячейку либо, если она занята, в соседнюю с ней (вы выбираете, в какую именно). Если все ячейки, соседние с указанной, заняты либо фигурки крыс закончились, эффект игнорируется. Злодеи не имеют ограничения на количество *Гигантских крыс*, находящихся на поле боя, и крысам злодеев не требуются подставки для фигурок.

Для крыс злодеев используются отличные от крыс игроков карты чемпионов. Повергнув *Гигантскую крысу* злодеев, сразу получайте 1 , *Дьявольскую крысу* — 2 .

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Условия победы указаны в каждом сценарии. Кроме того, злодеи побеждают, если требуется открыть карту замыслов, а их колода закончилась.

Если вы побеждаете, следуйте предписаниям в разделе «Победа», который есть в конце каждого сценария. Если же побеждают злодеи, попробуйте ещё раз, начав сценарий заново.

## СЛОЖНОСТЬ КАМПАНИИ

Вы можете сделать любой сценарий кампании сложнее, сбросив несколько карт замыслов из колоды перед началом партии (в дополнение к сбросу 4 карт при игре втроём или вчетвером), что приведёт к более раннему срабатыванию дополнительных эффектов замыслов. Выберите один из трёх уровней сложности:

- ◊ **Обычный** — не сбрасывайте карты замыслов.
- ◊ **Сложный** — сбросьте 4 карты замыслов.
- ◊ **Кошмарный** — сбросьте 8 карт замыслов (вы уверены?).



# КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★. Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.



### МЕСТНОСТЬ



14 × Лес 3 × Порченая земля 4 × Святилище

11 × Сокровище

1 × Портал игроков

1 × Портал злодеев

### ЗЛОДЕИ



### ВСПЛЕСК

Ведите на поле боя по 1 Гигантской крысе в каждую свободную ячейку со святилищем. Затем отдавайте приказы каждой своей Гигантской крысе и Дьявольской крысе.

Вместе с другими великими чемпионами Вигила вы делаете шаг в мерцающий портал. Вас встречает запах падали и покрытая нечистотами земля. Крысы размером с кошку сопровождают вас пристальным разумным взглядом. Они скрипят зубами, будто подавая друг другу сигналы, и от этого звука у вас по коже бегут мурашки. Вас заметили, и из глубины теней, наполненных писком и шорохами, приближается Крысиный король со своей чудовищной свитой. Вы достаёте оружие и делаете глубокий вдох. Это будет сражение не на жизнь, а на смерть.

Не забывайте использовать правила «В поисках славы» и «Непоколебимая решимость» (стр. 38) в этом и последующих сценариях.

### СТАЯ ВОРИШЕК

В начале каждого хода злодеев они отдают приказы всем своим Гигантским крысам на поле боя. Если на начало хода злодеев у них нет ни одной Гигантской крысы, они вводят на поле боя 1 Гигантскую крысу (в ячейку со своим порталом) и отдают приказ ей.

Когда Гигантской крысе отдан приказ, выполняя действие перемещения, она двигается в направлении ближайшего сокровища. Если на поле боя не осталось сокровищ — в направлении ближайшего святилища. Если Гигантская крыса заканчивает перемещение в ячейке с жетоном сокровища, откройте его и поместите на карту Крысного короля.

Когда Дьявольской крысе отдан приказ, выполняя действие перемещения, она двигается в направлении ближайшего святилища.

Крысы не выполняют действие атаки, когда им отдан приказ. Если нескольким крысам отдаются приказы одновременно, игроки решают, в каком порядке они будут отданы. Если крыса, которой отдан приказ равнодалена от нескольких своих ближайших целей, игроки решают, к какой из них она будет двигаться.

### ПИСК МОДЫ

Крысиный король имеет усиления со всех лежащих на его карте сокровищ. Каждый раз, когда Крысиный король повержен, игроки могут сбросить 1 сокровище с его карты. Когда на карту Крысного короля помещается сокровище с эффектом добавления поглощённой души, добавьте ему поглощённую душу. Она останется у него, даже если давшее её сокровище будет сброшено, но может быть убрана каким-либо эффектом.

### ВЛАСТЬ НАД СТАЕЙ

Игроки не могут отдавать приказы крысам, тратя ⚡. Если эффект карты предписывает вам отдать приказ приспешнику, можете отдать приказ Гигантской крысе злодеев на поле боя. Сделав это, выполните ею только действие перемещения, не следуя ограничениям из правила «Стая воришек», но не атакуйте. Во время этого перемещения Гигантская крыса всё ещё считается чемпионом злодеев.

## ★ ПОБЕДА ★

Каждый игрок может выбрать 1 задание, прикреплённое к его чемпиону. Оно остаётся прикреплённым к этому чемпиону во всех последующих сценариях кампании.

Перейдите на следующую страницу и начните второй сценарий.

# ВЕЛЬЗЕМОПС

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Игроки побеждают, повергнув Вельземонса. Злодеи побеждают, набрав 40 ★.  
Злодеи получают по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ими святилище.



### МЕСТНОСТЬ

24 × Лес	21 × Порченая земля	3 × Святилище	9 × Сокровище	1 × Портал игроков	2 × Портал злодеев

### ЗЛОДЕИ



### ВСПЛЕСК

Злодеи получают 5 ★. Увеличьте Вельземонса на 5.

У пещеры вы слышите фырканье и топот мягких лапок. На свет выходит одинокий монс и смотрит на вас, вывалив язык из кривозубой пасти. Через мгновение свод пещеры содрогается от хриплого дыхания — приближается Вельземонс, повелитель блох, со своей сворой мохнатых слуг. Некогда эти создания были любимцами Самаэля и приносили в царство радостную неразбериху, а теперь превратились в коварных демонов. А может, и остались обычными монсами — сложно сказать...

### МЕТКА

При подготовке к игре поместите жетон цели в ячейку с порталом игроков. Когда игрок вводит на поле боя чемпиона, не являющегося приспешником, через портал с целью, перемещайте жетон цели с портала на карту этого чемпиона. Чемпион игрока с жетоном цели является помеченным. Когда помеченный чемпион становится повержен, возвращайте цель с его карты в ячейку с порталом игроков.

### ПОВЕЛИТЕЛЬ БЛОХ

При подготовке к игре Вельземонс размещается на поле боя, занимая сразу четыре ячейки, указанные на схеме.

Когда Вельземонсу должен быть нанесён урон, вместо этого уменьшайте его на столько, сколько урона должно быть нанесено. Когда Вельземонса увеличивается каким-либо эффектом, это увеличение продолжает действовать на него даже после конца хода. Вельземонс становится повержен, когда его снижается до 0.

Когда Вельземонсу отдан приказ, вместо выполнения действий по обычному алгоритму он атакует помеченного чемпиона, где бы тот ни находился. Если помеченный чемпион не был повержен в результате этой атаки, он всё равно становится повержен. Если помеченный чемпион находился в ячейке с обычной местностью или лесом, поместите жетон порченой земли в ячейку, где находился этот чемпион. Помещая жетон порченой земли в лес, сначала уберите из этой ячейки жетон леса. Если Вельземонсу отдан приказ, но на поле боя нет помеченных чемпионов, злодеи получают 2 ★.

### ЯДОВИТЫЕ ОТБРОСЫ

Чемпион игрока немедленно оказывается повержен, если он перемещается в ячейку с порченой землёй (или через неё). Этот эффект не может быть предотвращён способностью Арии Редфордж.

### ОЧИСТИТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ

Вместо получения ★ за святилища в конце своего хода игроки убирают по 1 жетону порченой земли с поля боя за каждое святилище, которое они контролируют.

### РАЗДЕЛЁННАЯ СИЛА

Когда чемпион злодеев повержен, уменьшите Вельземонса на столько, сколько ★ указано внизу карты поверженного чемпиона.

### ★ ПОБЕДА ★

Каждый игрок может выбрать 1 задание, прикреплённое к его чемпиону. Оно остаётся прикреплённым к этому чемпиону во всех последующих сценариях кампании.

Перейдите на следующую страницу и начните третий сценарий.

# РАКАР, НЕЧЕСТИВЫЙ АСКАРА

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Игроки побеждают, повергнув Ракара. Злодеи побеждают, набрав 40 ★. Злодеи получают по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ими святилище.



### МЕСТНОСТЬ

24 × Лес	3 × Святилище	9 × Сокровище	1 × Портал игроков	1 × Портал злодеев

### ЗЛОДЕИ



### ВСПЛЕСК

Если на поле боя нет чемпионов игроков с фишками славы, отдайте приказ *Rakaru*. В противном случае отдайте приказ чемпиону игрока с наибольшим количеством фишек славы (если таких несколько, игроки выбирают, какому из них). Выполняя этот приказ, он перемещается в направлении *Rakaru* (но не атакует). Чемпион игрока становится повержен, если заканчивает выполнение этого приказа в ячейке, соседней с *Rakarom*.

Вы продвигаетесь вглубь пещеры, в которой сразились с Вельземоном. Перед вами предстаёт невероятное зрелище — просторный гrott, наполненный несметными сокровищами. Даже представители Механы, живущие в городах из металла и тоннами добывающие драгоценности из недр земли, потрясены таким изобилием.

Ваше изумление длится недолго. Под сводами пещеры раздаются голоса, перекрывающие друг друга и эхом отдающиеся от стен. «Вы пришли забрать то, что вам не принадлежит», — провозглашают они. Горы золотых монет начинают двигаться, словно клубки змей. Прямо у вас на глазах они сползаются друг к другу и, встретившись, вздымаются, соединяясь в странный, пугающий облик.

Перед вами возникает аскара — одно из легендарных шестируких созданий, славящихся своей огромной мощью и неземной красотой. Но этот аскара состоит лишь из костей и разлагающейся плоти. Его жилистые руки испещаны инфернальными знаками, а с кандалов на запястьях свисают золотые цепи, переливающиеся в свете факелов.

Вам становится ясно, что это существо подчинил себе Кифис. *Rakar*, аскара богатства, превратился в демона алчности и теперь охраняет сокровищницу своего господина. Две чудовищные головы смеряют вас жадным взглядом. Вам не удастся покинуть это место без боя.

### АСКАРА АЛЧНОСТИ

При подготовке к игре *Rakar, Нечестивый аскара* размещается сразу на поле боя, как указано на схеме, а на его карту помещается 20 фишек славы. *Rakar* не может быть нанесён урон, и он не может быть повержен, пока на его карте есть хотя бы 1 фишка славы.

В начале каждого хода злодеев отдавайте приказ *Rakar*. Когда *Rakar* отдан приказ, вместо выполнения действий по обычному алгоритму он перемещается в направлении чемпиона игрока с наибольшим количеством фишек славы и, если это возможно, атакует его. Если *Rakar* отдан приказ, но на поле боя нет чемпионов игроков с фишками славы, *Rakar* перемещается в направлении цели. Если *Rakar* заканчивает выполнение приказа в ячейке с целью или соседней с ней, злодеи получают 5 ★. Даже если *Rakar* может атаковать чемпиона игрока, не имеющего наибольшего количества фишек славы, он не делает этого.

### СОКРОВИЩА ДЕМОНА

Когда игрок должен получить ★, вместо этого заберите соответствующее количество фишек славы с карты *Rakara*, а если там их не осталось, то из общего запаса. Если ★ была получена за поверженного чемпиона злодеев, поместите забранные фишки славы на карту повержнувшего его чемпиона игрока. Если ★ была получена за контроль над святилищем, поместите забранные фишки славы на карту чемпиона игрока, находящегося в ячейке с этим святилищем или соседней с ней (если таких несколько, выберите из них одного). Если фишки славы должны быть помещены на приспешника, вместо этого уберите их в общий запас.

Когда чемпион игрока повержен, злодеи получают столько ★, сколько фишек славы было на его карте, после чего все фишки славы с его карты убираются в общий запас.

## ★ ПОБЕДА ★

Каждый игрок может выбрать 1 задание, прикреплённое к его чемпиону. Оно остаётся прикреплённым к этому чемпиону во всех последующих сценариях кампании.

Перейдите на следующую страницу и начните четвёртый сценарий.

# КИФИС, ПРИВРАТНИК

## ★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★. Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.



### МЕСТНОСТЬ

	23 x Лес		13 x Порченая земля		6 x Маяк		4 x Святилище		9 x Сокровище		1 x Портал игроков		1 x Портал злодеев
--	----------	--	---------------------	--	----------	--	---------------	--	---------------	--	--------------------	--	--------------------

### ЗЛОДЕИ



### ВСПЛЕСК

Получите случайного чемпиона из колоды возрождённых чемпионов и введите его на поле боя в ячейку с его целью (если она занята — в соседнюю с ней). Затем отдавайте приказ каждому возрождённому чемпиону (из находящихся в запасе злодеев) в порядке, обратном их порядку получения в запас.

Кифис, владыка Деофола, стоит у ворот своей цитадели, облачённый в чёрные как смоль доспехи. На плече у него небрежно покоится инфернальный клинок, а крылья отбрасывают тень на пылающее поле, усеянное костями павших воинов. Даже издалека вам прекрасно видны его огненно-красные глаза и надменная усмешка.

По обе стороны от Кифиса стоят его телохранители — Проклятые. Эти демоны закованы в почерневшие латы, полные инфернальной энергии. Некогда эти воители были заклятыми врагами Кифиса, соперничавшими с ним за власть в Деофоле после свержения Самаэля. Теперь же живые латы удерживают их в тисках, вынуждая подчиняться приказам безжалостного владыки. Их клинки полыхают адским пламенем, а вокруг висит могильный смрад.

Несомненно, Кифис и его Проклятые сильны; но вы стоите в окружении чемпионов Вигила и ваших чудовищных союзников, обитателей Деофола. Вместе вы преодолели все препятствия на своём пути и сумели выжить. Пришло время бросить вызов полчищам демонов и покончить с Кифисом раз и навсегда!

### ВОЙСКА КИФИСА

Чтобы сформировать начальный запас чемпионов злодеев, в дополнение к Кифису возьмите 3 случайных Проклятых и распределите между ними жетоны , и целей случайным образом. Чтобы не забыть, какой карте Проклятого соответствует какая фигурка, используйте для них подставки разных цветов.

Кроме того, Кифис призвал и других своих старых союзников. При подготовке к игре перемешайте карты возрождённых чемпионов злодеев (Зерона, Самаэля и Тирана из недр) и сформируйте из них колоду. Злодеи смогут получать их в свой запас при выполнении «Всплеска». Когда эффект предписывает отдать приказ , или , отдавайте приказ и Проклятому, и соответствующему возрождённому чемпиону, если он в запасе. Когда возрождённый чемпион повержен, уберите его из запаса злодеев и замешайте его карту обратно в колоду возрождённых чемпионов.

### ПЛЕНЁННЫЕ ЧЕМПИОНЫ

Под покровом ночи Проклятые пленили нескольких доблестных чемпионов Вигила. При подготовке к игре каждый участник выбирает по 1 чемпиону из своего запаса. Сложите карты выбранных чемпионов в стопку, добавьте к ним случайные карты неиспользуемых начальных чемпионов (не являющихся Падшими) так, чтобы в стопке оказалось 6 карт. Перемешайте получившуюся стопку и случайным образом назначьте по 1 карте из неё каждому маяку на поле битвы. Затем для каждого из маяков, открыв назначенную ему карту, поместите в ячейку с ним фигурку соответствующего чемпиона. Эти чемпионы находятся в плену, и им нельзя отдавать приказы, пока они не будут освобождены.

Когда ваш чемпион, не являющийся приспешником, заканчивает перемещение в соседней с пленённым чемпионом ячейке, можете освободить его и добавить в свой запас. Для этого заберите его карту себе, а фигурку оставьте, где она была. Теперь вы можете отдавать ему приказы по обычным правилам.

## ★ ПОБЕДА ★

Кампания завершена!  
Переверните страницу и прочитайте конец истории.

# КОНЕЦ ИСТОРИИ

Безжалостный Кифис и его жестокие союзники развеялись прахом по пылающим пустошам. Благодаря совместным усилиям чемпионов Вигила и несломленных обитателей Деофола в царстве наступила эпоха восстановления и обновления.

Несмотря на одержанную победу, душевные и телесные раны напоминают вам и вашим товарищам о пережитых битвах и увиденных кошмарах. Эти шрамы символизируют не только ужасы войны, но и важную роль, которую вы сыграли в истории Деофола и Вигила.

В пламени сражений была выкована неразрывная связь между двумя мирами. Не сомневайтесь: когда будет нужно, чемпионы Вигила и Деофола вновь встанут плечом к плечу.



# ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

## ГЕРОИ И КОНСТРУКЦИИ

**Булава Пасифеи / Катана Пасифеи / Сабля Пасифеи / Скимитар Пасифеи.** Эти конструкции являются конструкциями Пасифеи.

**Вычислительный узел / Проводница грёз / Продавец грёз / Теневой элементаль.** Эффект засады этих карт действует на ваших чемпионов, принадлежащих хотя бы к одной из перечисленных фракций.

**Доспех мастера кузницы.** Если вы разыграете несколько конструкций за ход, снаряжённый чемпион будет иметь +1 за каждую из них.

**Магнитные перчатки.** Если сокровище заканчивает перемещение в ячейке с чемпионом (или наоборот), владелец чемпиона получает это сокровище.

**Ошибка мироздания.** Скопировав эффект героя, вы применяете его так же, как если бы разыграли этого героя (эффект «Засады» не применяется). Фракция героя не является эффектом — *Ошибка мироздания* не копирует её.

## ЧЕМПИОНЫ

**Ария Редфордж.** В сценарии «Врата войны» она всегда игнорирует эффекты врат войны. В сценарии «Круг из камней» она может перемещаться в священные земли, даже если там уже находится ваш чемпион.

**Вельземонс.** Этот чемпион занимает 3 ячейки поля боя, каждая из которых смежна с другой (но для его фигурки используется только одна подставка цвета игрока). С помощью его эффекта «Засады» нельзя повернуть чемпиона противника, который находится в ячейке с порталом (так как после этого будет невозможно ввести на поле боя Вельземонса). Когда вы изгоняете Вельземона, также изгоните прикреплённые к нему задания.

**Вирак Изначальный.** Превращённый им в Живую землю лес может перемещаться, атаковать и взаимодействовать с объектами на поле боя точно так же, как и любой другой чемпион. Однако он может перемещаться только по обычным ячейкам, так как всё ещё является лесом (а несколько жетонов местности не могут находиться в одной ячейке). Если Живая земля повреждена, уберите с поля боя жетон леса, которым она являлась.

**Дьявольская крыса.** Вы не можете ввести на поле боя Дьявольскую крысу, если только это напрямую не предписывает какой-либо эффект.

**Едкая вдова.** Если все жетоны паутины уже на поле боя, а вам нужно разместить ещё один, можете забрать любой жетон паутины с поля боя и разместить его.

**Кехмен, Штормовой шаман.** Если Око бури поврежено, оно остаётся в вашем запасе и может быть введено на поле боя по обычным правилам. Если способность Кехмена срабатывает, когда у вас в запасе уже есть Око бури, ничего не происходит.

**Крысиный король.** Отдавая приказ Гигантской крысе, можете ввести новую Гигантскую крысу на поле боя по обычным правилам. Отдать приказ Дьявольской крысе можно, только если она уже есть у вас на поле боя.

**Проклятый.** Каждый из этих чемпионов имеет способность «Ментальная связь», которая добавляет новую способность ему самому, всем другим вашим Проклятым и вашему Кифису, Привратнику.

**Стая монсодемонов.** Начиная игру с этими чемпионами или получив их благодаря способности Вельземонса, берите себе 3 копии Стая монсодемонов. Каждая из них является отдельным чемпионом и имеет свою карту и фигурку. Эффектом «Бойни» Стая монсодемонов можно ввести на поле боя другую вашу Стая монсодемонов, находящуюся сейчас вне поля боя (если у вас есть такая).

**Хранитель знаний.** Когда на его карту помещается сокровище с эффектом добавления поглощённой души, добавьте ему поглощённую душу. Она может быть убрана с его карты каким-либо эффектом.

## ЧЕМПИОНЫ ЗЛОДЕЕВ И ЗАМЫСЛЫ

**Ад на земле.** Если эффект открытого сокровища добавляет поглощённые души чемпионам злодеев, они остаются у них даже после начала их следующего хода.

**Безжалостная резня.** Эффект этого замысла не распространяется на сокровища, лежащие на картах (например, благодаря эффекту *Хранителя знаний*).

**Ненасытный горф** (чемпион злодеев). Если он повреждает чемпиона игрока, но при этом получает урон от , достаточный, чтобы поврежнить его самого, то он становится повержен. После чего на его карту помещается поглощённая душа благодаря его эффекту «Бойни» (но он остаётся вне поля боя, пока не будет введён на него снова).

**Стая монсодемонов** (чемпион злодеев). Несколько чемпионов, являющихся *Стаем монсодемонов*, представлены отдельными фигурками с общей картой. Каждый из них имеет характеристики, указанные на карте (снаряжённые конструкции действуют на всех). Количество чемпионов *Стаем монсодемонов* зависит от текущего уровня угрозы: в начале сценария это один чемпион, по достижению уровня угрозы 8 — это два чемпиона, а по достижению уровня угрозы 16 — три чемпиона.

## ГЛОССАРИЙ

<b>Атака</b>	Действие, которое может выполнить чемпион, которому отдали приказ. Атакующий чемпион наносит урон, равный своей силе (  ) врагу в соседней с собой ячейке (стр. 14).
<b>Атака по области</b>	Способность чемпиона, позволяющая при атаке наносить урон всем врагам, которых он мог бы атаковать (стр. 18).
<b>Бездна</b>	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
<b>Бойня</b>	Способность чемпиона, эффект которой выполняется, когда этот чемпион атакует врага, в результате чего враг становится повержен (стр. 19).
<b>Ввести на поле боя</b>	Поместить чемпиона, находящегося вне поля боя, в ячейку поля боя. Если чемпиону вне поля боя отдан приказ, он вводится на поле боя в ячейку с порталом его владельца.
<b>Врата</b>	Карта, лежащая перед игроком с начала игры. Определяет цвет игрока, очередь хода и приносит  каждый ход игрока. Для второго и последующих игроков имеет дополнительные эффекты (стр. 3).
<b>Всплеск</b>	Эффект, указанный на карте босса и в сценарии кампании, применяющийся, когда эффект карты замыслов предписывает выполнить его (стр. 41).
<b>Герой</b>	Тип карты. При розыгрыше карты героя кладите её перед собой и выполняйте указанные на ней эффекты. Разыгранные герои помещаются в сброс в конце вашего хода.
<b>Дальняя атака</b> (  )	Способность чемпиона, позволяющая атаковать врагов, находящихся на линии видимости на расстоянии до 3 ячеек (стр. 16).
<b>Двойная атака</b>	Способность чемпиона, позволяющая совершать 2 действия атаки при выполнении приказа (стр. 18).
<b>Досягаемость дальней атаки</b>	В досягаемости дальней атаки находятся цели на расстоянии до 3 ячеек от чемпиона и на его линии видимости (независимо от того, есть ли у него  ).
<b>Жизнепоклонники</b>	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
<b>Задание</b>	Тип карты. Вы можете получать задания, выполняя исследования. При розыгрыше задания берите 1 карту. Выполнив цель разыгранного в этом ходу задания, можете завершить его, прикрепив к своему чемпиону — он получит указанные на нём усиления (стр. 12).
<b>Занятая ячейка</b>	Ячейка на поле боя с чемпионом в ней. В каждой ячейке может находиться только один чемпион.

<b>Запас</b>	Набор чемпионов, принадлежащих игроку. В свой ход вы можете отдавать приказы неистощённым чемпионам в своём запасе. Также вы можете добавлять новых чемпионов себе в запас, получая их карты.
<b>Засада</b>	Эффект, который можно применить, когда вы получили карту с ним (стр. 13).
<b>Защита (🛡)</b>	Количество урона, требуемое, чтобы повержнуть чемпиона. Указана в нижнем правом углу карты.
<b>Изгнать</b>	Убрать карту из игры. Изгнанные Ученники и Ополчения убираются в коробку, Мистики и Тяжёлая пехота возвращаются в соответствующие стопки, задания помещаются под низ колоды, а остальные карты кладутся в стопку изгнанных карт (стр. 13).
<b>Истощённый чемпион</b>	Чемпион, чья карта повёрнута набок. Истощённому чемпиону не может быть отдан приказ. В конце вашего хода все ваши чемпионы перестают быть истощёнными — разворачивайте их карты обратно.
<b>Конструкция</b>	Тип карты. При разыгрыше конструкции снаряжайте ею своего чемпиона. Снаряжённый чемпион получает усиления, указанные на карте конструкции (стр. 11).
<b>Контроль</b>	Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим количеством чемпионов в ячейке со святилищем и соседних с ней (стр. 20). Контроль над маяком имеет игрок, чей чемпион последним перемещался в ячейку с маяком (стр. 21). Ваши снаряжённые конструкции находятся под вашим контролем.
<b>Линия видимости</b>	Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес). Наличие линии видимости требуется для дальних атак (стр. 16).
<b>Механа</b>	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
<b>Мощь (🔥)</b>	Ресурс, с помощью которого можно отдавать приказы чемпионам и получать карты чемпионов Падших. Вся непотраченная 🔥 пропадает в конце хода.
<b>Неистощённый чемпион</b>	Чемпион, чья карта не повёрнута набок. Неистощённому чемпиону может быть отдан приказ. В конце вашего хода все ваши чемпионы становятся неистощёнными.
<b>Обездвиженность</b>	Когда чемпиону с такой способностью отдаётся приказ, он не может выполнять действие перемещения.
<b>Ответный удар (🔥)</b>	Способность чемпиона, позволяющая наносить урон, равный его силе, атакующему его чемпиону (стр. 18).
<b>Падшие</b>	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
<b>Перемещение</b>	Действие, которое может выполнить чемпион, которому отдали приказ. Чемпион может переместиться на количество ячеек, равное своей скорости (🏃) или меньшее. Некоторые типы местности препятствуют перемещению (стр. 14).
<b>Повергнуть</b>	Убрать фигурку чемпиона с поля боя, уничтожить снаряжённые им конструкции и истощить его. Чемпион становится повержен, если нанесённый ему урон равен его защите (🛡) или превышает её (стр. 15).
<b>Поглощённая душа (✳)</b>	Чемпион имеет ✳ и +1 за каждый жетон поглощённой души на его карте. У чемпиона может быть сколько угодно поглощённых душ, и они остаются на его карте, даже если он повержен, но могут быть убраны некоторыми эффектами.
<b>Поле боя</b>	Ячейки игрового поля, по которым перемещаются чемпионы.
<b>Получить</b>	Оплатить стоимость получения карты в центральном ряду или всегда доступной карты и, если это герой или конструкция, поместить её в свой сброс либо, если это чемпион, добавить его в свой запас (стр. 12).
<b>Превратить</b>	Заменить чемпиона особым чемпионом (стр. 19).
<b>Преданность</b>	Эффект, применяемый, если вы разыгрывали или разыграете в этом ходу другую карту указанной фракции (стр. 18).
<b>Приказ</b>	Чемпион, которому отдан приказ, может выполнить действие перемещения и действие атаки в любом порядке. Приказы можно отдавать только неистощённым чемпионам (стр. 14).

<b>Приспешник</b>	Чемпионы, являющиеся приспешниками, не могут быть снаряжены конструкциями, к ним не могут быть прикреплены задания, и на их карты не могут быть помещены жетоны (стр. 19).
<b>Просветлённые</b>	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
<b>Размах</b> ( 	Чемпион с такой способностью может атаковать врага на расстоянии до 2 ячеек от себя (вне зависимости от того, находится ли враг на линии видимости).
<b>Руны</b> ( 	Ресурс, с помощью которого можно получать карты. Все непотраченные  пропадают в конце хода.
<b>Свободная ячейка</b>	Ячейка на поле боя без чемпиона в ней.
<b>Сила</b> ( 	Количество урона, наносимое атаками чемпиона. Указана в нижнем левом углу карты.
<b>Скорость</b> ( 	Количество очков движения, которое получает чемпион, выполняя действие перемещения. Базовая  всех чемпионов равна 3.
<b>Слава</b> ( 	Показатель, используемый для определения победителя игры. В большинстве сценариев победителем становится тот, кто набрал определённое количество  .
<b>Сокровище</b> ( 	Жетон с указанными на нём усилениями. Лежащее на поле боя сокровище можно получить, если ваш чемпион закончил перемещение в ячейке с ним. Полученное сокровище можно единоразово применить в любой момент игры, чтобы усилить одного из своих чемпионов (стр. 22).
<b>Стоимость получения</b>	Количество рун (  ) или мощи (  ) которое нужно потратить для получения карты. Указана в верхнем правом углу карты.
<b>Стоимость приказа</b>	Количество мощи (  ) которое нужно потратить для того, чтобы отдать приказ чемпиону. Указана в нижней части карты.
<b>Уничтожить</b>	Поместить конструкцию в сброс её владельца.
<b>Чемпион</b>	Фигурка, которая может находиться на поле боя, и связанная с ней карта, на которой указаны характеристики чемпиона.
<b>Ячейка</b>	Шестиугольный сегмент поля боя.

# АВТОРЫ

## Автор игры

Джастин Гэри

## Ведущий разработчик

Джейсон Зила

## Разработчики

Гэри Арант, Скадо Д'Тела, Ник Флетчер, Лукас Левинтер, Эндрю Миллсэп, Ник Пейдж и Джейсон Зила

## Иллюстрации и графический дизайн

Томас Верге, Джессика Эйлер, Питер Кляйн, Шон Фицпатрик, Род Мендес, Аарон Накахара и Якуб Ребелка

## Арт-директор и автор сюжета

Джордж Рокуэлл III

## Книга правил и сценарии

Джейсон Зила, Эндрю Миллсэп и Джессика Эйлер

## Промышленный дизайн

Крис Шрок

## Связи с общественностью

Брайан Хьюз

## Миниатюры

Томас Верге и Noble Robo Studio

## Особая благодарность

Бренна Нунен, Райан Сазерленд, Джаред Сарамаго, Стефани Флейвелл, Гловер Паркер, Брайн Киблер, Роб Догерти, наше потрясающее сообщество в Discord: Chancey Gardner, Turtler7, Tamuru, Lindexlieke, TheWarDoctor, FortuitousOne, Hellfirebam, dwilsonlee, DerSauBaer и многие другие!

Также спасибо тем, кто поддержал нас на Kickstarter и помог воплотить в жизнь этот проект!

© 2021, 2024 Stone Blade Entertainment. All rights reserved.  
Ascension is a trademark of Stone Blade Entertainment.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

## Переводчик

Виктория Лаптева

## Корректор

ООО «Корректор»

## Редактор

Даниил Молошников

## Дизайнер-верстальщик

Ксения Есина

## Руководитель проекта

Артём Савельев

## Общее руководство

Валерия Горбачёва

# ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА  
+ РЕЛИКВИИ БУДУЩЕГО



Динамичный колодостроительный файтинг от создателей **Ascension**

Погрузитесь в атмосферу техномагии далёкого будущего. Победите, овладев силой своего Осколка бесконечности или уничтожив всех, кто вам противостоит.

- › Колодострой от признанных мастеров жанра
- › Огромная вариативность стратегий и мощных комбинаций карт
- › Разные режимы игры — от соло до командного

Дополнение «Реликвии будущего» уже внутри!



# Ascension™

Легендарная карточная игра, созданная чемпионами турниров по *Magic: the Gathering*

Сражайтесь с монстрами, зарабатывайте очки славы, модифицируйте колоду с помощью новых карт и ведите свою армию героев к победе!

- Классика колодостроя — идеально для знакомства с жанром
- Непредсказуемые партии — вызов для мастеров карточных сражений

