Содержание

1. Общие принципы и режимы игры 4
2.1. Подготовка партии для Битвы Городов (БГ) 4
2.2. Подготовка партии для Битвы Армий (БА) 4
3.1. Особенности режима Битва Городов 4
3.2 Особенности режима Битва Армий 5
4. Благословения и проклятия 5
5. Единицы Действия (ЕД) 6
6. Активные Действия и Пассивные Способности 6
7. Наем Героя и Личный состав (ЛС).....6
8. Нейтральная фракция 7
9. Основы перемещения Юнитов 7
10. Манера передвижения 8
11. Расы юнитов 8
12. Класс и вид вооружения 8
13. Характеристики Героев 9
14. Ранги юнитов 9
15. Основы боя 10
16. Взаимопомощь 10
17. Сбор лута 11
18. Артефакты 11
19. Постройка, ремонт и улучшение Зданий 12
20. Расшиффровка сокращений на карточках.....12
21.1 Справка: Особенности зданий 13
21.2 Справка: Способности Героев 14
21.3 Справка: Недостатки Героев 17

1.Общие принципы и режимы игры

Игра предназначена для 2,3 или 4 игроков. Каждый возглавляет Фракцию, обозначенную собственным цветом (зеленым, розовым, синим и оранжевым).

Каждая фракция использует кубики своего цвета для своих Героев и Зданий. Кубики другого цвета, нужны для бросков, выделения нейтральных юнитов, или для замены утерянных цветных кубиков.

В игре есть два режима, для каждого своя сторона карты.

- Режим 1: Битва Армий (БА) – без городов и зданий. Цель – не дать противнику возможности нанимать новых Героев.
- Режим 2: Битва Городов (БГ) – с городами фракций в углах карты. Цель – разрушить Капитолий противника.

2.1 Подготовка партии для Битвы Городов (БГ)

1. Игроки так же выбирают Фракции и определяют очередность ходов.
2. Кубики, соответствующие цвету фракции, укладываются на цифру 1 каждого здания города цифрой 6 вверх. Это означает, что здание имеет 1й уровень и 6 единиц прочности (жизни).
3. ВАЖНО! Любой Капитолий с самого начала партии всегда имеет 2 уровень и кубик на нем нужно класть на цифру 2.
4. Здания городов, не задействованных в партии, ни уровня, ни прочности не имеют и считаются пустыми клетками соответствующего цвета.
5. У каждого игрока имеется стартовая сумма в размере 100 Монет.
6. На центральных клетках Поля размещаются четыре случайных Юнита (Героя) нейтральной фракции 1,2,3 и 4 ранга. При появлении они, как и любой Герой имеют 0й уровень и 6 очков жизни – в центр каждой карточки Героя кладется кубик нейтрального цвета цифрой 6 вверх.
7. Поле готово к игре в режиме Битва Городов.

2.2 Подготовка партии для Битвы Армий (БА)

1. Каждый игрок выбирает фракцию, за которую будет сражаться.
2. Определяют очередность ходов договорившись, либо бросив кубик.
3. Каждый игрок получает стартовую сумму в размере 100 монет.
4. Подготовка к игре закончена.

3.1. Особенности режима Битва Городов

Режим полноценной, вдумчивой, тактико-стратегической игры.

Игроки по очереди делают ходы, каждый из которых может состоять из нескольких действий – постройка или улучшение зданий, применение свойств зданий, наем Героев, атака, сбор лута, применение артефакта и т.д.

Условия победы:

- уничтожить главное здание в городе противника – Капитолий,
- получить такое мощное игровое преимущество, чтобы противник сдался.

3.2 Особенности режима Битва Армий

Режим быстрого тактического боя.

Игроки используют только Героев, зданий и нейтральной фракции нет. Игроки нанимают Героев и сразу вступают в бой. Игроки по очереди делают лишь одно действие и передают ход противнику.

Возможные действия:

- наем Героя
- ход Героем с последующим целевым действием – нападение на противника, применение артефакта, сбор лута или использование магии.

В центральной части карты имеются клетки, помеченные символами «V». Заняв эту клетку, герой:

- в течении следующего хода, не должен совершать никаких активных действий, в том числе – ответных ударов по противнику,
- в конце следующего хода, его карточка заменяется на карточку Героя следующего ранга по выбору игрока (количество единиц жизни и уровень Героя сохраняется),
- каждый пропущенный ход, ранг Героя возрастает на 1,
- Герои шестого ранга дальше ранг не повышают, но простояв там ход, могут быть заменены на другого Героя шестого ранга,
- карточки Героев предыдущих рангов убираются в отбойник вместе с погибшими и больше в этой партии не участвуют.

ВНИМАНИЕ! Повышение ранга Героя целевым действием не считается и производится после того, как игрок походил другим своим активным Героем или нанял нового.

Для появления нанятых героев имеются специальные места:
На клетке со знаком «+» появляются нанятые пешие Герои.
На клетке со знаком «X» появляются нанятые конные Герои.
На клетке со знаком «+X» появляются нанятые летающие Герои.

ВНИМАНИЕ! Герои 6го ранга с умением «Разрушить» и негативом «Беззащитный» лишаются того и другого. Таким образом, у них всего два умения или способности, зато отсутствует негатив.

Варианты победы:

- у противника кончились деньги, и он не может нанять новых Героев, а старые погибли
- у противника есть деньги, но погибли все герои, а места появления новых заняты вашими Героями,
- в колоде закончились доступные для найма Герои и все их карточки переместились в отбойник. У противника погибли все его Герои и нанять больше просто некого.

4. Благословения и проклятия

Благословив Героя, вы поднимаете его уровень на величину благословления, но не выше шестого.

Прокляв вражеского Юнита, вы снижаете его уровень на величину проклятия, но не ниже нуля.

5. Единицы Действия (ЕД)

В начале партии Битвы Городов, Игроки имеют максимум в 1 ЕД. Чтобы увеличить это количество нужно развивать Капитолий или добывать специальные Артефакты.

Любого Юнита или Здание, в течении хода, можно задействовать только один раз (если не применяется специальная магия или активное действие Колодца), даже если Единиц Действия больше.

В режиме Битвы Армий максимум ЕД всегда 1, после каждого совершенного действия, ход переходит к следующему игроку. Артефакты на увеличение ЕД в этом режиме не работают, но могут быть проданы за двойную цену.

6. Активные Действия (АКТ, А) и Пассивные Способности (ПАС, П).

Все способности Юнитов и Зданий делятся на Активные Умения (АКТ, А) и Пассивные Способности (ПАС, П). Для использования пассивных способностей Героев или Зданий Единицы Действия не тратятся.

1 Единица Действия тратится на:

- Действия Капитолия (Постройка, Ремонт, Улучшение здания)
- Активное действие Здания (Наем Героя, Магия, выстрел Царь-Пушки и т.д.)
- Передвижение и последующее целевое действие Героя (например: атака врага, сбор лута, применение магии).

ВНИМАНИЕ: если Юнит уже произвел целевое действие, самостоятельно передвигаться в течении этого хода он больше не может (но его можно загипнотизировать другим своим же героем, телепортировать и т.д.).

7. Наем Героя и Личный состав (ЛС).

Стоимость найма Героя, указана в верхнем правом углу его карточки.

Любой свеженанятый Герой, в любом режиме, имеет 0й уровень и 6 единиц жизни, что обозначается кубиком фракционного цвета. При нулевом уровне, кубик кладется в центр карточки Героя. При достижении им следующих уровней, кубик передвигается на соответствующую цифру уровня.

В режиме Битвы Городов Игрок нанимает Героя, потратив Единицу Действия и Монеты. Герой появляется на любой ближайшей к Казарме свободной клетке по выбору Игрока.

В Битве Городов, любой Герой (кроме Нежити и Демонов) занимает 1 место в Личном составе (ЛС) игрока. В начале партии, максимум Личного состава (ЛС) игрока - 1 Герой. Чтобы увеличить максимум ЛС нужно развивать Казарму. Поднятая Нежить и Призванные Демоны, не занимают единицы ЛС.

В режиме Битвы Армий, Игрок, нанимает Героя потратив весь свой ход и Монеты.
Герой появится на клетке, обозначенной символами:
«+» для Пеших,
«x» для Конных
«+x» для Летающих.
Если эта клетка уже занята – наем юнита подобного типа невозможен.
В Битве Армий ограничений на количество Личного состава нет.

8. Нейтральная фракция

Базово нейтралы есть только в режиме Битвы Городов, но и в Битве Армий они могут появиться в качестве нейтральных Демонов или Нежити.

Любой игрок может использовать нейтрала в собственных интересах, но возможности нейтралов ограничены. Желательно, назначить ответственного из числа игроков, который будет следить за пассивными способностями и негативами нейтралов.

Порядок ходов Нейтральной фракции:

1. Нейтралы ходят после того, как все Игроки сделали свой ход.
2. На центральных клетках (если они свободны, а нейтрал соответствующего ранга уже убит и его могила собрана) появляются новые Нейтралы соответствующего клетке ранга.
3. После этого, нейтралы, применяют свои негативные особенности и пассивные способности (если они у них есть) согласно возрастанию ранга (1,2,3 и в конце 4 ранг).
4. После этого, Игроки могут (если желают), отыграть ходы нейтралов (согласно своей очередности ходов) в собственных интересах.
5. Ходы за Нейтралов не требуют Единицы Действия.
6. Каждый Игрок может за ход задействовать лишь одного Нейтрала.
7. Если нейтралом походил один Игрок, другие в этот ход могут использовать только прочих Нейтралов.
8. Один Игрок не может в течении двух ходов подряд использовать одного и того же Нейтрала.

ВНИМАНИЕ, ВАЖНО:

1. Нейтралом можно атаковать только ВРАЖЕСКОГО (не своего и не другого нейтрального Юнита).
2. Позитивные Активные и Пассивные способности Нейтралов (например, лечение) действуют только на других нейтралов.
3. Если Нейтральный Юнит убивает Юнита Игрока, Нейтрал повышает свой уровень.
4. Если Игрок сам нападает на Нейтрала, за Нейтрала играет Игрок, сидящий слева от нападающего.
5. Нейтралы не могут собирать лут, за исключением случаев, когда находятся под гипнозом. Однако, они могут уничтожить могилу с лутом, чтобы та не досталась противнику.

9. Основы перемещения Юнитов

В начале хода Игрока срабатывают пассивные способности и негативные особенности его Юнитов. Очередность срабатывания – от более низкого ранга Юнита к более высокому. Внутри ранга – согласно порядковому номера Юнита (указан в левом верхнем углу карточки).

Если Игрок решил походить Юнитом, он может переместить его по арене, согласно:

1. Манере передвижения: пеший – ходит по вертикали и горизонтали, конный – по диагонали, летающий – и так, и так)
2. Скорости - количеству клеток, на которые можно переместить Юнита.
3. Возможности изменять направление: без умения Юркий или нужного артефакта, любые Герои перемещаются исключительно по прямой.

Если необходимости в передвижении нет, можно сразу совершить Целевое Действие, например, атаку или Лечение (если у Героя есть такая активная способность).

ВНИМАНИЕ: После Совершения Целевого действия, Юнит в рамках текущего хода самостоятельно перемещаться не может (но его можно телепортировать или загипнотизировать).

10. Манера передвижения

- Пешие (ПЕ) – ходят по горизонтали и по вертикали – любое препятствие необходимо обойти или уничтожить. Обозначена символом (+)
- Конные (КО) – ходят по диагонали – могут перепрыгивать могилы с лутом. Обозначена символом (х)
- Летающие (ЛЕ) – ходят по горизонтали, по вертикали, по диагонали, а также могут перелетать любые препятствия (юнитов, здания, могилы). Обозначена символом (х+)

11. Расы юнитов

Люди – основная раса, доступная для найма. Каждый юнит занимает 1 единицу Личного Состава. Ход отнимает Единицу Действия. Первая цифра на карточке Юнита отражает его Ранг (от 1 до 6), вторая – порядковый номер в ранге.

Нежить – можно поднять из Могилы врага или союзника с помощью некромантии, будет сражаться за поднявшего. Не требует единицы Личного Состава, но его ход отнимает Единицу Действия. Нежить не может быть благословлена или проклята. На карточке обозначается буквой Н, далее идет ранг Нежити.

Демоны – могут быть призваны из лута, если поднята редкая карта призыва. Не требует единицы Личного Состава, но его ход отнимает Единицу Действия. Если Демона благословить – он будет проклят, если проклясть – благословлён. На карточке обозначается буквой Д, далее идет ранг Демона.

12. Класс и вид вооружения

Все Герои деляться на бойцов Ближней, Средней и Дальней дистанции боя.

Ближняя дистанция – атака только смежных клеток
- меч (МЕ) – одна смежная клетка по вертикали или горизонтали. Обозначен символом (+)
- копье (КО) – одна смежная клетка по диагонали. Обозначен символом (х)
- прочее (ПР) - одна смежная клетка по вертикали, горизонтали или диагонали. Обозначен символом (х+)

Средняя дистанция – атака смежной и следующей клетки
- посох (ПО) – урон по вертикали или горизонтали на смежную или следующей за ней клетку (1,2). Обозначен символом (+)
- книга (КН) – урон по диагонали на смежную или следующей за ней клетку (1,2). Обозначен символом (х)

Дальняя дистанция – атака второй и третьей клетки от себя по прямой
- лук (ЛУ) – атака Юнита по вертикали, горизонтали и диагонали на вторую или третью (2,3) клетки. Обозначен символом (х+)
- ружье (РУ) – атака Юнита по диагонали на вторую или третью (2,3) клетки. Обозначен символом (х)
- пистолет (ПИ) - атака Юнита по вертикали и горизонтали на вторую или третью (2,3) клетки. Обозначен символом (+)
- пушка (ПУ) – атака Здания по вертикали, горизонтали и диагонали на вторую или третью (2,3) клетки. Обозначен символом (х+)

13. Характеристики Героев

Все Герои в игре уникальны, имеют собственное название, характеристики, умения, способности и признаки.

ЖИЗНЬ - Любой Герой имеет максимально шесть единиц жизни. Оставшееся количество отражается на верхней стороне кубика на карте Героя. При получении повреждений количество единиц жизни уменьшается, при лечении юнита – увеличивается. При падении единиц жизни до нуля – Герой погибает, его карточка отправляется в отбойник (за исключением Нежити и Демонов, которые могут быть призваны повторно).

СКОРОСТЬ – количество клеток на которое максимально может переместится Герой за один ход. Может быть увеличена или уменьшена при постройке специальных зданий или применении заклинаний. ВНИМАНИЕ! Все юниты перемещаются ТОЛЬКО ПО ПРЯМОЙ, за исключением имеющих особенность Юркий.

АТАКА – базовое количество очков повреждения, которые Герой наносит врагу. От них отнимается количество очков ЗАЩИТЫ врага, а остаток отнимается от количества очков его ЖИЗНИ. АТАКА может быть увеличена с помощью броска кубика, артефактов и уровня.

ЗАЩИТА – от нанесенного врагом количества очков АТАКИ, отнимается сумма очков ЗАЩИТЫ атакованного Героя. Результат вычитается из количества очков ЖИЗНИ юнита. Если общее количество очков ЗАЩИТЫ выше количества очков вражеской АТАКИ, защита не пробита и юнит повреждений не получает. Увеличивается с помощью артефактов и уровня.

УРОВЕНЬ – первоначальный уровень любого Героя 0. Каждый убитый Героем враг увеличивает уровень победителя на ранг побежденного. Максимальный уровень любого юнита 6. Уровень Героя показывает кубик, лежащий на нужной цифре его карточки. Каждый слкедующий уровень увеличивает АТАКУ и ЗАЩИТУ юнита на 1. При достижении 6 уровня на 1 увеличивается СКОРОСТЬ Героя.

СПОСОБНОСТИ и НЕДОСТАТКИ – в зависимости от ранга, каждый Герой имеет от 1 до 3 способностей и 1 недостаток. Способности могут быть активными или работать пассивно. Активные срабатывают если Игрок их применил нарочно и потратил ЕД, а пассивные действуют, даже если Герой в рамках данного хода не задействован. Все недостатки работают в пассивном режиме.

14. Ранги юнитов

РАНГ – изначально свойственен юниту и не может быть изменен. При достижении некоторых условий, низкорангового Героя можно заменить на более высокорангового. Для найма более высокоранговых юнитов следует развивать Академию.

Особенности рангов:

- 1 ранг - Юнит не может быть атакован Нейтралом
- 2 ранг - Юнит может вытянуть дополнительную Карточку лута для выбора
- 3 ранг - Положительные АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ других Юнитов или Зданий, действует на Героя с бонусом +2
- 4 ранг - К защите Героя добавляется столько очков, каков ранг атаковавшего,
- 5 ранг - К атаке Юнита добавляется столько очков, каков ранг атакованного,
- 6 ранг - На Юнита не действует магия от АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ других Юнитов или Зданий (полезная в том числе, исключение: Вселиться).

ВНИМАНИЕ! На Нежить и Демонов особенности рангов Героев не распространяются.

15. Основы боя

При атаке:

- нужно учитывать оружие атакующего и атакованного Юнита. Желательно, чтобы ваш тип оружия позволял нанести удар, а противнику – не позволял нанести ответного удара,
- разместить своего Героя на удобной для атаки позиции,
- бросить кубик (1-6),
- к выпавшему результату прибавить все бонусы к атаке атакующего Героя (его врожденную атаку, его текущий уровень и дополнительную атаку от Артефакта, если Игрок решит его применить),
- вычесть все бонусы атакованного к защите (его врожденную защиту, его уровень и дополнительную защиту от Артефакта, если противник решит его применить),
- если результат положительный, он вычитается из количества Единиц Жизни Атакованного,
- если атакованный выжил, его кубик переворачивается таким числом вверх, сколько единиц жизни у него осталось,
- При падении жизни до 0, Атакованный погибает, и его карта переворачивается тыльной стороной вверх, на которой кубиком обозначается уровень павшего Героя,
- если атакованный выжил, он может нанести атаковавшему ответный удар, если это позволяет оружие атакованного. ПРИМЕР: Юнита, вооруженного мечом ((+) горизонталь/вертикаль), атаковали копьем ((X) диагональ). В этом случае ответного удара не последует. А если бы вместо мечника (+) был бы атакован Юнит с книгой (X), был бы произведен ответный удар.

Карточки погибших Юнитов, после того как с них собрали Лут, отправляются в отбой. Нанять Юнитов из отбоя нельзя.

В режиме Битвы Городов можно вернуть карточку погибшего Юнита в колоду для найма, при достаточном развитии Колодца и за дополнительную Единицу Действия.

В режиме Битвы Армий убитые герои повторно не призываются вообще.

16. Взаимопомощь

В режиме Битвы Городов союзные Юниты могут помогать друг другу, если Капитолий достаточно развит. Нейтралы друг другу и игрокам не помогают, а также им не помогают Герои иных фракций.

При взаимопомощи учитывается уровень союзника, но не учитываются его умения и способности.

Взаимопомощь не требует дополнительной Единицы Действия.

Взаимопомощь при атаке:

- Герой атакует противника,
- этот противник находится под угрозой союзника Героя (например, на смежной с ним горизонтальной клетке стоит мечник),
- если клетка противника находится под атакой более чем одного союзника, выбирается один из них,
- к атаке Героя добавляется уровень атаки выбранного союзника

Пример: вы атакуете врага Героем с мечом и общей атакой в 4 единицы, а на одной с врагом горизонтали, через две клетки, стоит другой ваш герой с луком. У лучника 5 единиц атаки. Таким образом, бонус к броску кубика не 4, а 4+5=9.

Взаимопомощь при защите:

- на смежной клетке с атакованным Героем, стоит союзник,
- если союзников на смежных клетках несколько, выбирается один из них,
- к уровню защиты атакованного прибавляется уровень защиты союзника.

17. Сбор лута

На месте погибшего Героя возникает Могила (его карточка, перевернутая тыльной стороной), а в ней - Добыча (Лут).

Могила сохраняет ранг и уровень погибшего (уровень обозначается кубиком).

Собрать лут вправе любой Игрок, даже если поверженный Герой ранее принадлежал к его фракции.

Чтобы собрать лут, нужно

- поставить своего Юнита на место сбора,
- совершить целевое действие Сбор Лута,
- убрать карточку Могилы,
- взять случайную карточку Лута.

На крточке Лута указана награда (чаще всего Артефакт), а также денежный бонус зависящий от Ранга и Уровня погибшего Юнита. Артефакт и сумма денежных бонусов – это и есть Лут.

Чтобы увеличить шанс выпадения хорошего лута, нужно развивать Статую Удачи. При ее отсутствии (если она разрушена) вытягивается всего одна Карта Лута. Каждый уровень Статуи Удачи позволяет вытягивать дополнительную Карту.

При условии вытягивания двух или более карт, Игрок выбирает ту, которая ему больше нравится и берет указанную в ней добычу. Остальные вытянутые Карты на размер добычи не влияют.

Вытянутые или использованные Карты Лута откладываются в отбой и могут быть вытянуты повторно лишь после того, как все карты вытянуты по первому разу. Это правило актуально для обоих режимов.

Если в отряде есть Юнит с умением «Поднять нежить», он может поднять на месте Могилы Нежить. В этом случае, лут с погибшего юнита поднять нельзя.

ВНИМАНИЕ! Чтобы поднять Нежить, поднимающий должен стоять на смежной с могилой клетке так, как это требует его оружие. Поднятие Нежити так же, как и сбор лута, требует ЕД.

18. Артефакты

Артефакты добываются из лута и накапливаются в Хранилище. Их можно продать в отбойник или купить из него:

- при поднятии или позже, в течении своих ходов,
- за указанную в карточке цену,
- без траты дополнительной ЕД.

ОДНОРАЗОВЫЕ АРТЕФАКТЫ АТАКИ ИЛИ ЗАЩИТЫ:

- увеличивают соответствующую характеристику Юнита на один удар,
- одновременно можно использовать любое количество имеющихся у игрока артефактов, складывая их эффекты,
- при использовании исчезают, их карточки отправляются в отбойник.

ПОСТОЯННО ДЕЙСТВУЮЩИЕ АРТЕФАКТЫ:

- Игрок может иметь в Хранилище только один такой артефакт,
- некоторые из них работают пассивно, другие требуют ЕД,
- Артефакты не находящиеся в хранилище эффекта не дают,
- если Игрок вытягивает более нужный ему постоянный артефакт, он сначала продает предыдущий, а после этого помещает новый в Хранилище,

19. Постройка, ремонт и улучшение Зданий

Некоторые здания дают пассивный эффект, другие – требуют Единицу Действия.

Чем выше уровень здания, тем эффективнее его действие.

Любое здание изначально имеет 6 единиц прочности (жизни). Очки Прочности фиксируются кубиком фракционного цвета, который кладется на цифру уровня здания.

Каждый уровень здания дает ему 1 единицу защиты.

Ломать задания могут только Герои с умениями «Разрушить» и «Землетрясение».

Если прочность падает до нуля, здание разрушается и кубик с него снимается. Разрушенное здание не дает никаких эффектов. Чтобы их восстановить, требуется построить и снова улучшить здание.

Постройка разрушенного здания:

- постройка разрушенного здания требует 1 ЕД и 10 монет,
- отстроенное вновь здание получает 1й уровень и 6 единиц прочности,
- на этом можно закончить или продолжить
- не тратя дополнительно ЕД, здание можно сразу улучшить до желаемого уровня, при наличии достаточного количества Монет.

Ремонт поврежденного, но не разрушенного до конца здания:

- действие требует 1 ЕД и 10 монеток, вне зависимости от оставшейся прочности
- здание сохранит свой уровень и восстанавит максимальную прочность.

Увеличение уровня здания (апгрейд):

- требует 1 ЕД и 10 монеток, умноженных на поднимаемый уровень,
- одновременно уровень здания можно поднять на несколько позиций, потратив всего 1 ЕД и сумму средств за каждый поднимаемый уровень.

ПРИМЕР: Улучшаем здание с 1го уровня до 3го. Это будет стоить - с 1го на 2й = 2*10= 20, со 2го на 3й = 3*10=30, итого 20+30=50 монет).

20. Расшифровка сокращений на карточках

- А, АКТ - Активное умение или особенность
- П, ПАС - Пассивная способност
- СКР - Скорость
- АТК - Атака
- ЗЩТ - Защита
- БЛЖ, СРД, ДЛН БОЙ - Ближний, Средний, Дальний бой
- МЕЧ - меч, КОП - Копье, ПРЧ - прочее оружие ближнего боя (топор, кулаки и т.д.)
- ПСХ - Посох, КНГ - Книга
- ЛУК - лук, ПСТ - пистолет, РУЖ - ружье, ПШК - пушка
- УР - уровень, требуемый для активации умения или особенности

Вот и все.

Желаем Вам приятной игры!

21.1 Справка: Особенности зданий

КАПИТОЛИЙ - Позволяет Улучшать, Ремонтировать и Отстраивать здания, что является активными лействиями и требует ЕД. Пассивно увеличивает количество ЕД. Пассивно разрешает Взаимопомощь. При разрушении засчитывается поражение

КОЛОДЕЦ - Все действия здания - активные и тербуют ЕД. Позволяет, в рамках хода, повторно использовать другие Здания и Юнитов. Позволяет уничтожать собственных Юнитов и переносить карточку убитого ранее Юнита из отбойника в основную колоду. Позволяет заменить Героя шестого уровня, на Героя следующего ранга с уровнем 0, за 1 ЕД и половину стоимости найма Героя такого ранга.

АКАДЕМИЯ - пассивно открывает доступ к Юнитам, рангом равным уровню Академии.

ШАХТА ЗОЛОТА - Потратив 1 ЕД добудьте здесь 10 монет на каждый уровень Шахты

ХРАНИЛИЩЕ - пассивно хранит артефакты, по одному на каждый уровень Хранилища. При разрушении хранящиеся артефакты автоматически конвертируются в Монеты.

КАЗАРМА - Пассивно позволяет содержать 1 Героя на каждый уровень Казармы. За 1 ОД позволяет нанять Героя. При разрушении Герои не пропадают, но нанимать новых нельзя.

БАРАК РАБОЧИХ - Пассивно добавляет ВСЕМ союзным Зданиям такое количество единиц брони, какой уровень имеет Барак рабочих.

ЦАРЬ-ПУШКА - за 1 ЕД наносит Зданию противника урон 1-6 плюс уровень Царь-Пушки. Не может снести последнюю единицу прочности Здания.

СТАТУЯ УДАЧИ - Можно вытащить столько дополнительных карточек лута, каков уровень Статуи Удачи, а потом из них выбрать лучший вариант.

СКАЛА ВЕТРА - пассивно увеличивает скорость своих Героев и снижает скорость врагов

БОЛЬНИЦА - за 1 ЕД можно вылечить союзника на такое количество очков жизни, каков уровень Больницы. На 6м уровне полностью вылечиваются ВСЕ дружественные Герои

МОНАСТЫРЬ - за 1 ЕД можно благословить союзника на такое количество очков, каков уровень Монастыря.

БАШНЯ ВЕДЬМ - за 1 ЕД можно проклясть противника или нейтрала на такое количество очков, каков уровень Башни Ведьм.

ГИЛЬДИЯ МАГОВ - за 1 ЕД можно нанести противнику или нейтралу 1-6 урона плюс уровень Гильдии Магов

УНИВЕРСИТЕТ - за 1 ЕД переместить ЛЮБОГО ЮНИТА (даже врага) на такое количество клеток (или меньше), каков уровень Университета. Перенос возможен в любую сторону с неограниченным количеством поворотов.

21. 2 Справка: Способности Героев

П: Антимагия - На героя не действуют Гипноз, Вселение, Проклятия, Благословления, Лечение и любая магия от способностей, в т.ч. полезная – (1-3 Антимаг, 5-14 Юрод)

П: Аура Благости - В начале хода благословляет себя и всех союзников на 1 (3-15 Святой, 6-2 Ангел Стрелок)

П: Аура Ветер в лицо - Уменьшает скорость всех противников на 1, но не меньше чем до 1 (5-8 Маг Ветра, 6-1 Ведьма)

П: Аура Ветер в спину - Увеличивает скорость (свою и всех союзников) на 1 (5-8 Маг ветра, 6-4 Крылатая лучница)

П: Аура Проклятия - В начале хода проклинает ВСЕХ врагов и нейтралов на 1 (3-14 Шаман, 5-9 Проклинатель, 5-12 Чернокнижник, Д-3 Зло)

П: Аура Огня - В начале хода Героя с этой аурой все враги и нейтралы получают 1 урона, игнорируя броню (5-5 Чумной доктор, Д-15 Пиромант, 6-8 Бомбарда, Д-5 Отродье)

П: Аура Отрицания - Запрещает ВСЕМ использовать любые артефакты (2-11 Демонопоклонник, 5-11 Шут, 6-7 Артиллерист, Н-3 Призрак)

П: Аура Лечения - В начале хода лечит всех союзников на 1 (3-14 Шаман, 3-15 Святой, 6-2 Ангел Стрелок)

П: Без ответа - Юнит не получает ответный удар (1-6 Убийца, 3-2 Рукопашник, 5-14 Юрод, Н-4 Вампир)

А: Благословить - Благословить себя или союзного Героя на 1-6 плюс уровень благословляющего (2-16 Священник, 4-4 Менестрель)

П: Больше золота! - Если из лута выпадают Монеты, их количество удваивается (1-11 Корсар, 3-10 Следопыт, 4-2 Золотоискатель)

П: Вампиризм - Восполняет свою жизнь на нанесенный урон, если удар не пробил броню, Вампиризм не сработал (1-4 Палач, 2-15 Яга, 4-9 Охотник тени, 5-12 Чернокнижник, 6-1 Ведьма, Д-5 Отродье, Н-4 Вампир)

А: Вселиться - Вселяется в противника на смежной клетке и исчезает (требуется свободное место в казарме). Прямо на этот ход юнит начинает драться на вашей стороне. Единственное Активное Умение, действующее на юнитов 6 ранга (5-13 Гипнотизер, Д-3 Зло, Н-3 Призрак)

А: Все к бою - Благословляет себя и всех союзников на 2 (3-6 Барабанщик, 4-15 Друид, 5-1 Арфистка)

П: Второй удар - После ответного удара противника (если его нет, то сразу) бьет того же противника. На второй удар ответного нет (1-2 Рыцарь, 3-2 Рукопашник, 3-8 Лучник, 4-3 Маньяк, 5-16 Инквизитор, 6-4 Крылатая лучница)

А: Гипноз - Заставляет Героя (не Нежить или Демона) сделать нужное заставляющему действие (2-12 Эрудит, 3-6 Барабанщик, 4-6 Трубач, 5-13 Гипнотизер, Н-5 Лич)

П: Действие - Вместо передвижения, Юнит может произвести дополнительное целевое действие (1-8 Разведчик, 3-13 Лекарь, 4-12 Ученый, 5-11 Шут, 6-11 Тяжеловес)

А: Еще раз ходи - Позволяет союзнику второй раз походить и совершить ЦД (2-9 Знаменосец, 3-13 Лекарь, 4-6 Трубач, 5-1 Арфистка, 5-10 Хрономаг, 5-13 Гипнотизер)

А: Землетрясение - 1 урона ВСЕМ строениям на 1й и 2й клетке по прямой во все стороны. Игнорирует защиту здания (4-14 Колебатель, 5-3 Дикарь, 6-13 Таран)

П: Камикадзе - При смерти взрывается, нанося свой стандартный урон ВСЕМ Юнитам и Строениям на смежных клетках (6-12 Штурмовик, 6-14 Сапер, 6-16 Крушитель)

А: Круговой удар - Удар по ВСЕМ смежным юнитам, в том числе союзным (1-5 Самурай, 3-3 Бунтарь, 5-2 Берсерк, 6-15 Обозник, Д-6 Дьявол)

А: Лечение - Лечит Юнита на 1-6 плюс уровень лечащего (3-13 Лекарь, 5-1 Арфистка)

А: Лечить всех - всех союзников на 2 (3-16 Доктор, 4-12 Ученый, 5-5 Чумной доктор)

П: Мимо! - Урон от атак юнитов Дальнего Боя минус 5 (6-6 Наездник на пегасе , Н-1 Скелет, Н-3 Призрак)

П: Наскок - К урону (1-6), добавляется количество пройденных за ход клеток (1-15 Кавалерист, 4-1 Щитник, 5-2 Берсерк, 6-6 Наездник на пегасе, 6-12 Штурмовик, Д-1 Бес)

А: Наложение рук - Лечить и Благословить себя и стоящих на соседних клетках союзников на 1-6 единиц (4-15 Паладин, 5-16 Инквизитор)

П: Ненавидит нелюдей - Урон (1-6) удваивается, при атаке или ответном ударе по Демонам и Нежити (3-10 Следопыт, 4-15 Паладин, 4-16 Экзорцист, 5-7 Демонолог)

П: Ненавидит конных - Урон (1-6) удваивается при атаке или ответном ударе Конных (2-10 Джигит, 4-9 Охотник тени, 5-6 Бомбомет)

П: Ненавидит пеших - Урон (1-6) удваивается при атаке или ответном ударе Пеших (2-8 Рейнджер, 4-7 Конный лучник, 5-15 Пиромант)

П: Ненавидит летающих - Урон (1-6) удваивается при атаке или ответном ударе Летающих (5-8 Маг ветра)

П: Ненавидит ВСЕХ - Урон (1-6) удваивается при атаке или ответном ударе (3-16 Доктор, 5-12 Чернокнижник, 6-1 Ведьма, 6-17 Драконид, Д-6 Дьявол, Н-6 Темный Рыцарь)

А: Не то нашел - При сборе лута может один раз повторить попытку - убираются ВСЕ вытянутые карты лута и берутся новые (1-9 Пиратка, 3-7 Бандит, 4-8 Печенег, 5-4 Хранитель, 5-10 Хрономаг)

П: Оберег - Запрещает Демонам и Нежити нападать на себя и союзных Юнитов (2-5 Ведьмарь, 2-13 Слепец, 4-16 Экзорцист, 5-7 Демонолог)

П: Один в поле - Если союзников на доске нет, атака увеличивается на количество врагов и нейтралов на доске (1-10 Мушкетер, 2-7 Гвардеец, 3-12 Снайпер, 4-1 Щитник, 5-3 Дикарь, 6-7 Артиллерист)

П: Перерождение - После смерти восстает любым юнитом 1,2,3 ранга на выбор, даже тем, чья карточка уж лежит в отбое (4-13 Некромант, 5-10 Хрономаг, 6-2 Ангел Стрелок)

А: Поднять Нежить - Поднимет из могилы нежить. Ранг нежити равен или меньше уровню поднимающего (4-11Колдунья, 4-13 Некромант, 4-14 Колебатель, 5-7 Демонолог, 5-11 Шут)

П: Пополам - Разрубить противника на 2 части и получить 2 могилы (1-13 Казак, 3-3 Бунтарь, 4-10 Всадник, 5-2 Берсерк, 5-4 Хранитель)

А:Прицел - Если стреляет без передвижения, результат 1-6 удваивается (1-7 Дуэлянт, 2-6 Меткий всадник, 3-12 Снайпер, 4-8 Печенег, 6-4 Крылатая лучница, 6-8 Бомбарда, 6-10 Слон с пушкой, Д-2 Черт Стрелок)

А: Проклясть - Вражеского Юнита или нейтрала на 1-6 плюс уровень проклинающего (4-11 Колдунья, 5-9 Проклинатель, Д-5 Отродье)

А: Проклясть ВСЕХ - Проклинает ВСЕХ противников и нейтралов на 2 (4-4 Менестрель, 5-9 Проклинатель, Н-5 Лич)

А: Размазать - При атаке результат 1-6 умножается на 2. Убитый враг не оставит добычи (3-5 Лесоруб, 5-3 Дикарь, Д-4 Демон)

П: Разрушить - Способность ломать строения (6-7 Артиллерист, 6-8 Бомбарда, 6-9 Пушка, 6-10 Слон с пушкой, 6-11 Тяжеловес, 6-12 Штурмовик, 6-13 Таран, 6-14 Сапер, 6-15 Обозник, 6-16 Крушитель, 6-17 Драконид)

П: Родная земля - На клетках своего цвета, получает +3 атаки и +3 защиты (1-12 Стрелец, 2-3 Богатырь, 3-9 Охотник, 4-15 Друид, 6-5 Крылатый гусар, 6-9 Пушка)

А: Самолечение - Самоизлечивается полностью в начале своего хода (2-2 Южанин, 3-11 Амазонка, 5-14 Юрод, 6-3 Валькирия, 6-9 Пушка, 6-15 Обозник, Д-4 Демон)

П: Сильный удар - Если бьет без передвижения, результат 1-6 удваивается (1-14 Опричник, 4-10 Всадник, 5-6 Бомбомет, 6-13 Таран)

П: Смелость - Если союзных юнитов нет, юнит получает +2 атаки, +2 защиты и +2 скорости (1-16 Ополченец, 3-8 Лучник, 5-6 Бомбомет, 6-14 Сапер)

А: Струя пламени - Бьет всех юнитов (даже своих) по прямой на три клетки в любую сторону без штрафа за дальность (2-14 Алхимик, 5-5 Чумной доктор, 5-15 Пиромант, 5-16 Инквизитор, Н-5 Лич)

П: Тяжелая броня - Бонус к защите от дальнего боя +3, среднего боя +2, ближнего боя +1 (3-1 Громила, 6-5 Крылатый гусар, 6-10 Слон с пушкой, 6-11 Тяжеловес, Н-6 Темный рыцарь)

П: Толкнуть - Наносит урон и отбрасывает врага на одну клетку, если она свободна (3-1 Громила, 3-5 Лесоруб)

А: Украсть Деньги - Крадет у другого Игрока 10 монет на сумму уровня и ранга Героя, если они у него есть (3-4 Воровка, 4-2 Золотоискатель)

А: Украсть Вещь - Украсть у противника слева последний положенный в хранилище артефакт (3-4 Воровка, 5-4 Хранитель)

А: Широкий удар – Урон на целевую клетку, а также левую и правую клетку от целевой (2-1 Якудза, 4-3 Маньяк, 6-3 Валькирия, 6-16 Крушитель, Н-2 Зомби)

П: Юркий - Может один раз за ход изменить направление движения (1-1 Ниндзя, 2-4 Шпионка, 3-7 Бандит, 3-9 Охотник, 4-7 Конный лучник, 5-14 Юрод, 6-3 Валькирия, 6-5 Крылатый гусар, 6-6 Наездник на пегасе,6-17 Драконид, Д-6 Дьявол)

21.3 Справка: Недостатки Героев

Альтруист - Юнит вытягивает на 1 карту лута меньше, чем ему положено (1-5 Самурай, 2-16 Священник, 3-15 Святой, 4-12 Ученый, 5-14 Юрод, 6-2 Ангел стрелок)

Беззащитный - Неспособность атаковать юнитов и отвечать на удар (6-7 Артиллерист, 6-8 Бомбарда, 6-9 Пушка, 6-10 Слон с пушкой, 6-11 Тяжеловес, 6-12 Штурмовик, 6-13 Таран, 6-14 Сапер, 6-15 Обозник, 6-16 Крушитель)

Больной - Получает 1 урона в начале своего хода (1-10 Мушкетер, 2-13 Слепец, 3-11 Амазонка, 4-2 Золотоискатель, 5-5 Чумной доктор, 6-5 Крылатый гусар)

Вонючка - Любой смежный юнит получает 1 единицу проклятия в начале своего хода (2-14 Алхимик, 3-7 Бандит, 4-13 Некромант, 5-3 Дикарь, 6-4 Крылатая лучница, Д-5 Отродье, Н-2 Зомби)

Космофоб - Не может использовать артефакты атаки и защиты (1-8 Разведчик, 2-5 Ведьмак, 3-6 Барабанщик, 4-5 Паладин, 5-10 Хрономаг, Н-4 Вампир)

Крыса - При сборе добычи Юнит утаивает 10 монет (1-9 Пиратка, 2-1 Якудза, 3-4 Воровка, 4-4 Менестрель, 5-1 Арфистка)

Неблагой - Благословления, Лечения и т.п. работают со штрафом 2 (1-3 Ниндзя, 2-15 Яга, 3-1 Громила, 4-16 Экзорцист, 5-9 Проклинатель)

Новичок - Юнит получает Ответный удар на 2 очка больше, а сам наносит ответный удар на 2 очка меньше (1-16 Ополченец, 2-7 Гвардеец, 3-2 Рукопашник, Д-1 Бес, Н-1 Скелет)

Проклятый - Проклятия и подобные умения действуют на героя с усилением 2 (1-4 Палач, 2-11 Демонопоклонник, 3-14 Шаман, 4-3 Маньяк, 5-12 Чернокнижник)

Псих - Если СОЮЗНИК стоит на смежной клетке, Юнит его атакует в начале своего хода или хода союзника. На эту атаку ответный удар не следует (1-14 Опричник, 2-10 Джигит, 3-3 Бунтарь, 4-11 Колдунья, 5-2 Берсерк, 6-3 Валькирия, Д-6 Дьявол, Н-6 Темный рыцарь)

Тормоз - Не успевает нанести ответный удар (1-7 Дуэлянт, 2-6 Гвардеец, 2-12 Эрудит, 3-5 Лесоруб, 4-1 Щитник, 5-13 Гипнотизер, 6-6 Наездник на пегасе, Н-3 Призрак)

Уязвим к магии - Юниты с Книгами и Посохами наносят дополнительно 1-6 урона (1-2Рыцарь, 2-6 Меткий всадник, 3-12 Снайпер, 4-14 Колебатель, 5-6 Бомбомет)

Уязвим к Нелюдям - Демоны и нежить наносят дополнительно 1-6 урона (1-15Кавалерист, 2-2 Южанин, 3-10 Следопыт, 4-6 Трубач, 5-11 Шут, 6-1 Ведьма)

Уязвим к стрелам - Юниты с Луками наносят дополнительно 1-6 урона (1-12 Стрелец, 2-8 Рейнджер, 3-9 Охотник, 4-8 Печенег, 5-4 Хранитель)

Уязвим к огнестрелу - Юниты с Ружьями и Пистолетами наносят дополнительно 1-6 урона (1-1Антимаг, 2-3 Богатырь, 3-8 Лучник, 4-10 Всадник, 5-8 Маг ветра)

Уязвим к ответу - При ответном ударе, получает дополнительные 1-6 урона (1-11 Корсар, 1-13 Казак, 3-16 Доктор, 4-15 Друид, 5-15 Пиромант, Д-4 Демон)

Уязвимость к ударам - Юниты с Копьями, Мечами и прочим оружием ближнего боя, наносят дополнительно 1-6 урона (Д-2 Убийца, 2-4 Шпионка, 3-13 Лекарь, 4-7 Конелучник, 5-16 Инквизитор, Д-2 Черт-Стрелок)

Ядовитый - Все Смежные Юниты в начале своего хода получают 1 урона (4-9 Охотник Тени, 5-7 Демонолог, Д-3 Зло, Н-5 Лич)