



## МОНАХИ И НЕКРОМАНТЫ ПРОТИВ ИДЕАЛА

### ◆ НЕКРОМАНТЫ



Мир пронизывают самые разные силы, но лишь немногие бесстрашные смертные осмеливаются управлять двойственными энергиями жизни и смерти. Некроманты собирают энергию в момент смерти существ, когда их жизненная сила (или душа) превращается в энтропийную энергию смерти. Так эти заклинатели усиливают собственные способности и даже поднимают мёртвых приспешников к себе на службу.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ




*Жетон оживления*

- Возьмите шкалу душ, затем выберите карту навыка уровня 1 и положите их рядом с панелью героя. Поместите указатель на ячейку 0 шкалы душ, а все 4 жетона оживления — рядом со шкалой душ.

- Отложите из колоды отрядов (уровни 1–2) карту «Скелеты» и поместите её и фигурки отряда скелетов рядом с панелью героя. Навыки некрманта, такие как «Перерожденные лидеры» и «Призыв скелетов», позволяют игроку использовать отряд скелетов.

### ХОД ИГРЫ


**Шкала душ:** некрманту требуются души , чтобы оставаться сильным и применять свои способности. Некромант получает души в следующих случаях:




- когда некрмант убивает фигурку врага: +1 душа;
- когда умирает лидер (даже не от рук некрманта): +2 души;
- когда умирает бродячий монстр (даже не от рук некрманта): +4 души;
- другие способности и эффекты также могут позволить некрманту получить души.

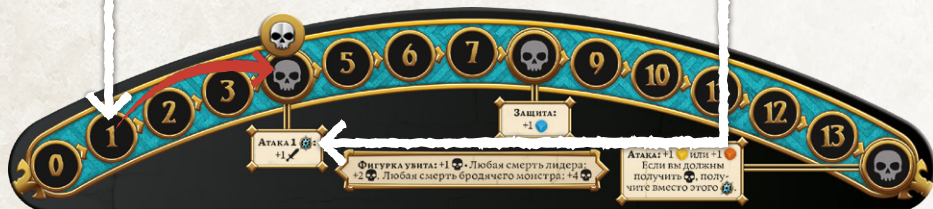
Каждый раз, когда некрмант получает души, передвиньте указатель на шкале душ на 1 ячейку вправо за каждую полученную душу.

Каждый раз, когда некрмант тратит души, применяя способности или другие эффекты, передвиньте указатель на шкале душ на 1 ячейку влево за каждую потраченную душу. 4-я, 8-я и 14-я ячейки дают дополнительные способности. Если указатель шкалы душ находится на любой из этих ячеек или правее неё, некрмант получает соответствующие способности шкалы душ.



Игрейна только что убила лидера отряда и получает 3  (1 душу за убийство вражеской фигурки + 2 души за убийство лидера). Игрок перемещает указатель на шкале душ с ячейки 1 на ячейку 4, получая первую способность шкалы душ!

Игрейна теперь может потратить 1 , чтобы получить +1  во время атаки. Игрейна может использовать эту способность, пока у неё есть хотя бы 4 .



- **Скелеты-приспешники:** если у некроманта есть навык «Призыв скелетов», он может потратить души, чтобы призвать скелетов-приспешников в свою зону. Эти приспешники не считаются героями, не могут выполнять действий и не получают внеочередной урон. Каждый раз, когда некромант передвигается, скелеты-приспешники тоже передвигаются и всегда находятся в одной зоне с некромантом.
- **Лидеры:** если у некроманта есть навык «Перерождение лидера», он может в качестве действия потратить души, чтобы оживить убитого лидера (карта которого лежит в сбросе). Лидер скелетов для этих целей уже считается убитым. Если некромант оживляет любого лидера, он помещает малый жетон оживления под основание фигурки этого лидера, а соответствующую карту отряда кладёт рядом со своей панелью героя. Лидер получает 1 оружие некроманта (или из тех, которыми он экипирован, или из инвентаря), которое можно будет позже обменять действием обмена.

Оживлённый лидер считается героем в контексте определения целей (но не для любых других эффектов, таких как определение количества приспешников в отряде, здоровья бродячих монстров и т. д.), но не применяет свои особые способности. Значения здоровья и защиты лидера равны указанным на его карте отряда.

В свой ход некромант может 1 раз активировать каждого оживлённого лидера (на первую активацию действие не тратится) и может тратить действия, чтобы активировать их снова.

При активации лидер может выполнить 1 действие атаки или 1 действие движения. Выполняя действие движения, лидер получает 2 ОД, как любой другой герой.

Лидеры не могут взаимодействовать с предметами, открывать двери, восстанавливаться и переносить любые предметы, кроме выданного им оружия. Они также **не** бросают кубик сумрака, когда атакуют, находясь в тёмной зоне. Лидеры могут применять способности оружия, которым они экипированы, если это возможно.

Когда оживлённый лидер убивает врага, опыт и души получает некромант. Если оживлённый лидер убит, верните его карту отряда в сброс (если это не лидер скелетов).

Если в любой момент взята карта отряда скелетов или уже оживлённого лидера более высокого уровня, замените текущую карту отряда, лежащую рядом с панелью некроманта, на эту новую карту. Затем возьмите новую карту в рамках текущего события.

Количество лидеров, которыми может управлять некромант, равно рангу его текущего навыка «Перерождение лидера», который начинается со значения 1 и может увеличиться до 3. Если некромант уже оживил максимальное количество лидеров, он не может оживить другого лидера, пока один из уже оживлённых не будет убит.

- **Бродячие монстры:** если у некроманта есть навык «Перерождение монстра», он может в качестве действия потратить души, чтобы оживить убитого бродячего монстра (карта которого лежит в сбросе). Если некромант оживляет бродячего монстра, он помещает большой жетон



оживления под основание его фигурки, а соответствующую карту бродячего монстра кладёт рядом со своей панелью героя.

Играя за некроманта и оживляя бродячего монстра, игнорируйте его кубики врага. Во время атаки и защиты используйте только жёлтые, оранжевые, красные, синие и зелёные кубики в соответствии с указаниями на карте этого бродячего монстра. Оживлённый бродячий монстр считается героем в контексте определения целей (но не для любых других эффектов, таких как определение количества приспешников в отряде, здоровья бродячих монстров и т. д.), но не применяет свои особые способности и не активируется по обычным правилам. Значения атаки и защиты бродячего монстра равны указанным на его карте. Значение здоровья бродячего монстра равно значению при игре с 1 героем (даже при одиночной игре).

В свой ход некромант может 1 раз активировать каждого оживлённого бродячего монстра (на первую активацию действие не тратится) и может тратить действия, чтобы активировать их снова.

При активации бродячий монстр может выполнить 1 действие атаки или 1 действие движения. Выполняя действие движения,

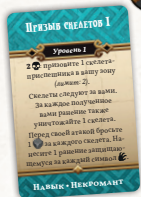
любой бродячий монстр получает 2 ОД, как любой другой герой.




Оживлённые бродячие монстры не могут взаимодействовать с предметами, открывать двери, восстанавливаться и переносить любые предметы. Они также **не** бросают кубик сумрака, когда атакуют, находясь в тёмной зоне.

Когда оживлённый бродячий монстр убивает врага, опыт и души получает некромант. Если оживлённый бродячий монстр убит, верните его карту в сброс.


Если в любой момент взята карта уже оживлённого бродячего монстра более высокого уровня, замените текущую карту, лежащую рядом с планшетом некроманта, на эту новую карту. Затем возьмите новую карту в рамках текущего события.


Некромант всегда контролирует не больше 1 оживлённого бродячего монстра (каким бы ни был ранг навыка «Перерождение монстра»). Если некромант уже оживил одного бродячего монстра, он не может оживить другого, пока уже оживлённый не будет убит.



*В предыдущем раунде Игрейна потратила 4 , чтобы призвать 2 скелетов-приспешников. Пока у неё есть эти приспешники, перед своей атакой она бросает 2  и наносит цели 1 ранение за каждый выпавший символ .*



*Ранее в этом раунде другой герой убил бродячего монстра Андру. Это даёт Игрейне 4  и отличную цель для применения навыка «Перерождение монстра».*

*Потратив целых 6 , Игрейна оживляет бродячего монстра. Взяв фигурку Андры, игравший за Игрейну помещает под её основание жетон оживления, берёт карту Андры и кладёт её рядом со своей панелью героя.*



## ◆ МОНАХИ



Монахи обращаются к собственной жизненной силе (или «ци») и сосредоточивают её в духовных чакрах, тем самым получая сверхчеловеческие способности и невероятные боевые навыки. Эти воинствующие монахи поклялись защищать живых и присоединились к Светоносным, чтобы окончательно уничтожить Тьму.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите на руку 4 начальные чакры. Выберите навык уровня 1 и возьмите на руку указанную в нём чакру. Остальные карты чакр поместите рядом с панелью героя. Возьмите 30 жетонов монаха и поместите их рядом с панелью героя, создав запас.

### ХОД ИГРЫ

Перед началом своего хода монах должен сыграть 1 из своих карт чакр, поместив её лицевой стороной вверх перед своей панелью в качестве напоминания. Это активная чакра на текущий раунд: эффекты, указанные в описании чакры, может применять монах, а также в некоторых случаях они могут помогать другим героям. Эффекты некоторых чакр применяются в начале того хода, перед которым была сыграна эта чакра.

Благодаря навыкам и способностям у монаха может быть больше 1 активной чакры.

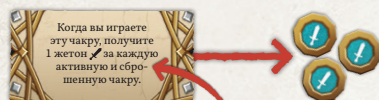
В начале каждой фазы героев сбросьте все активные чакры монаха лицевой стороной вверх в отдельную стопку. Это сброшенные чакры.

**Типы чакр:** некоторые навыки и способности могут ссылаться на типы чакр (**Бой**, **Проворство** и **Наставление**). Тип чакры указан перед её названием. У чакры «Медитация» нет типа.

**Жетоны монаха:** некоторые навыки и способности указывают, что герои могут получить жетоны ✂, ◊ или ◉.

Если вы получили такое указание, возьмите 1 соответствующий жетон из запаса, который расположен рядом с панелью монаха, и поместите его поверх своей карты героя. Если в запасе не осталось нужных жетонов, герой не получает жетон.

- При совершении атаки герой может потратить любое количество жетонов ✂, возвращая их в запас. За каждый потраченный жетон добавьте к броску +1 ✂.
- При защите герой может потратить любое количество жетонов ◊, возвращая их в запас. За каждый потраченный жетон добавьте к броску +1 ◊.
- Находясь в бою, герой может потратить любое количество жетонов ◉, возвращая их в запас. За каждый потраченный жетон он может перебросить 1 любой кубик из своего набора кубиков для боя.



*Гэрин начинает ход с чакрами «Медитация», «Бой — Агрессия» и «Наставление — Мана» на руке. Решив в этом ходу сосредоточиться на сражении, Гэрин играет чакру «Бой — Агрессия» — она становится активной чакрой на этот раунд. Гэрин немедленно получает 3 жетона ✂, так как после предыдущих ходов у него есть 2 сброшенные карты чакр плюс одна активная чакра.*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ

В этом дополнении — 1 бродячий монстр и новые предметы. Для того чтобы включить их в игру, просто замешайте эти карты в соответствующую колоду. Также дополнение добавляет в игру компоненты уровней 6–10 и легендарные карты сокровищ, использующиеся только в режиме кампании (*доступен с дополнением «Падшие небожители»*).