

JUDGEMENT
ETERNAL
CHAMPIONS

ПРАВИЛА ИГРЫ

Judgement: Бессмертные воины Версия 2.5

Создана Эндрю Галеа
Переосмыслена Creature Caster

Команда Creature Caster взялась за улучшение внешнего вида и качества игры, изначально созданной Gunmeister Games. Две команды объединили свои умения, чтобы создать яркую и сбалансированную настольную игру, которая будет развиваться и расширяться в будущем.

© 2021 Creature Caster. Все права защищены. Creature Caster, а также связанные логотипы и характерные черты являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Creature Caster. Все права защищены. Judgement: Eternal Champions, а также связанные логотипы и характерные черты являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Creature Caster. Все права защищены.

Выпущено Creature Caster 3201, Сандэнс Доктор Вест Келоуна, Британская Колумбия V4T 1S4

www.creaturecaster.com

Первое издание: январь 2022
Напечатано в Китае

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Создатель: Эндрю Галеа

Издатель: Creature Caster

Руководитель проекта: Питер Адамс

Игровой дизайн: Эндрю Галеа и Джефф Галеа

Написание правил: Джефф Галеа

Создание мира: Питер Адамс, Джефф Галеа, Эмма Ярроу, Тейлор Холлоуэй, Эндрю Галеа, Оливия Колден

Руководитель художественного направления: Питер Адамс

Разработка дизайна: Алекс Бока

Внутреннее оформление: Алекс Бока

Обложка: Алекс Бока

Оформление игрового поля: Эде Лазлоу, Шейн Кук

Оформление: Оливия Колден

Вёрстка: Такехиро Кавана, Оливия Колден

Редактура: Эмма Ярроу, Эндрю Галеа, Джефф Галеа, Тейлор Холлоуэй

Создание фигурок (команда Creature Caster): Мигель Эрнандес, Виктор Хьюго, Мартин Николов, Ольга Касадо, Тюдор Фэт

Дополнительная работа над фигурками: Мате Ворош

Покраска фигурок: Дилан Картье, Сэм Ленз, Джон Нинас, Николас Мортенсен

Главы игрового тестирования
Джошуа Бартлоу и Брэндон Амик

Особая благодарность производственному персоналу (Саймон Санг, Митч Стивенс, Пайция Хамвонская, Купер Макгуайр, Крис Вебер, Лиан Лоу, Хантер Чек) и сообществу Judgement: Eternal Champions в Discord за помощь в тестировании игры и обратную связь.

Над локализацией работали:
Саакян Завен, Фадеева Мария, Корниенко Юлия, Дженбаз Роман, Шелехова Алёна, Канеев Ильдар, Афонин Олег.

JUDGEMENT ETERNAL CHAMPIONS

ПРАВИЛА ИГРЫ

Версия 2.5

ОГЛАВЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Judgement!	6	За дело!	31
Победа в игре	9	Порядок хода и активация героев	31
Боги	10	Фаза потустороннего	32
Божественные дары	15	Фаза активации.....	34
Состав игры	16	Бой и использование кубиков	39
Подготовка к игре	18	Ход атаки	40
Неопределённые игровые поля	18	Выполнение боевых манёвров	46
Выбор поля боя	18	Отступление из боя	47
Размещение статичных элементов на игровом поле	18	Взаимодействие с местностью.....	49
Формирование отряда	20	Типы местности	50
Выставление фигурок героев	23	Линия видимости (ЛВ)	50
Карты героев	24	Определение линии видимости	52
Классы героев	24	Блокирование линии видимости	52
Способности	25	Укрытие	53
Характеристики героев	25	Подробное описание рывка	55
Примеры карт героев	26	Состояния и особые правила	59
Получение новых уровней	29	Порядок применения	60
		Вмешательство	60
		Состояния	62
		Фишки (маркеры, объекты и счётчики)	64
		Стандартные пассивные способности	66

Монстры и души 71

Монстры 72

Пассивные способности монстров 72

Возрождение 72

Атаки монстров 72

Души 76

Скованные, свободные и запечатанные души 76

Правила перемещения 76

Сбор душ 76

Основные фигурки и уникальные типы героев 79

Святылища 80

Прямой урон святылищу 80

Восстановление здоровья святылища,
лечение и временное здоровье 80

Разрушение и захват святылища 80

Алтари 81

Контроль над алтарём 81

Именные алтари 81

Призываемые существа и команды героев 82

Герои, которые призывают существ 82

Команды героев 82

Ограничения команд героев 82

Командная сплочённость 83

Гибель главы команды 83

Гибель не главы команды 83

Демоны 84

Разлом 85

Демонические врата 85

Нежить 86

Приложение 88

Варианты игровых полей 88

Игровые термины 96





Добро пожаловать в **JUDGEMENT!**

Если вы впервые будете играть в Judgement, не бойтесь!

Мы создали приложение к этим правилам для быстрого начала игры — оно поможет вам в первой игровой партии. Рекомендуем начать ознакомление с него, прежде чем погружаться во все нюансы и тонкости правил игры. Однако, если вы амбициозны или если это будет не первая ваша партия, не станем вас останавливать — читайте!



Старые боги пали. Им хватило сил лишь на то, чтобы задержать надвигающееся вторжение демонов, а их смерти пошатнули внешние планы Афиена. Некогда пребывающие в идеальном балансе три плана существования Афиена сейчас на грани полного разрушения.

Без сети святилищ, которую новые боги создали в Мидеоне (Междумирье), ничто не остановит демонов от уничтожения вселенной. Судьба Афиена находится в руках шестерых возвышающихся богов, сражающихся за право установить контроль над сетью святилищ и укротить её безграничную силу.

В игре Judgement вы станете одним из полубогов, взывающим к своим воинам, чтобы сразиться за святилища и захватить их. Вам нужно будет управлять несколькими типами ресурсов и грамотно сочетать способности своих героев, чтобы победить. Всё это вам придётся делать, сражаясь со своим противником и нейтральными монстрами, которые бродят по полям Мидеона.

Готовы ли вы принять вызов?





ПОБЕДА В ИГРЕ

Ваше святилище — это ваш главный источник силы на этом плане существования. Именно оно позволяет вам призывать героев на поле боя в Мидеоне. Чтобы сохранить и приумножить эту силу, вам предстоит разрушить святилище противника, защищая при этом своё собственное. Первый игрок, который разрушит святилище противника (снизит его базовое здоровье до 0), немедленно побеждает. Святилище противника будет отстроено во славу вашего бога, что приблизит вас к абсолютной победе!

Снизить базовое здоровье святилища можно с помощью **сбора свободных душ, сбора душ с тел убитых героев противника и/или нанесения урона святилищу напрямую**, используя стандартные атаки героев (описаны на картах героев).



БОГИ

Первым делом вы должны выбрать бога, которого будете представлять. Каждый из них контролирует святилище, построенное во славу этого бога и дающее уникальные способности вашему отряду. Будучи богом, вы выберете героев, которые будут сражаться за ваши ценности и в вашу честь, а также защищать ваше святилище.





Брюэлин

Черты: агрессия, импульсивность, запугивание

Некогда Брюэлин был воином dwarфов, почитаемым своим народом за боевые умения. В роли бога он сохраняет интуицию воина и свою любознательность, однако ему не хватает самоконтроля и концентрации. Теперь Брюэлин считает себя частью драконьего рода — подобное может привидеться dwarфам только в кошмарах. Его физическое тело выросло до ужасающих размеров, и он бродит по Мидеону в поисках чего-то, что развеет его скуку. Он до ужаса любопытен, но из-за его размеров его любопытство зачастую разрушительно. Как правило, воины Брюэлина — это вспыльчивые воители, которые ценят свою силу превыше разума.



Грул

Черты: развитие, независимость, сострадание

Грул — величайший шаман минотавров из живших когда-либо. Она была одной из немногих смертных, которым удалось заглянуть в царство старых богов. Общась с духами природы, она познала ужасы Мидеона. Будучи богиней, Грул стала частью самого Мидеона. Имея возможность менять своё обличье, она нередко предстаёт в образе цветущей лесной поляны, а голос её — шёпот ветра. Она показывается только тем, кто проходит её испытания. Грул предпочитает воинов с добрым сердцем, но также принимает и тех, кто оказался отвергнут и остался один.



Иста

Черты: свет, сила, честь

Иста ценит командную работу, честный бой и силу убеждений в защите того, что правильно. У её последователей обострённое чувство справедливости. Свою жизнь Иста посвятила защите приграничных деревень в эльфийских землях. Разбойники, дикие звери и монстры представляли немалую опасность, но Иста была щитом, охраняющим невинных. В облике богини она стала воплощением чести и праведности. Её последователи ценят истину, благородство и единство. Она всем своим существом противостоит порче, разрушению и обману и ждёт от своих последователей того же.



Крогнар

Черты: сила, обман, тени

Крогнар ценит свободу и независимость превыше всего. Для его искажённого сознания единственный путь быть истинно свободным – это иметь власть сокрушить каждого, кто осмелится выступить против него. Он известен как Отец теней, Сын обмана и Душа запретного. Крогнар – создание теней. Его воины наделены способностью мгновенно перемещаться по полю боя. Воины, которые предпочитают коварство и внезапность грубой силе, будут щедро вознаграждены.



Томас

Черты: терпение, сдержанность, отвага

Томас известен как безжалостный и расчётливый генерал. Он справедлив, но жесток и ждёт от воинов своей армии дисциплины и мастерства. Его бессмертная форма – мужчина средних лет, молчаливый и неизменный. Он предпочитает проводить время в своей крепости, зачастую сидя на троне и продумывая стратегии по завоеванию Мидеона. Те, кто служат ему, ценят дисциплину и готовы сделать всё возможное для поддержания порядка.



Торин

Черты: время, баланс, мудрость

Торин – единственная из новых богов, кто вовсе не нов для этого мира. Торин была стара ещё на заре этого мира, она являлась очевидцем появления старых богов. Торин воплощает собой баланс, который нужен, чтобы поддерживать гармонию в мире. Она – само течение времени, нити судьбы, связывающие вселенную. Старые боги некогда поклонялись ей и считали её матерью, учились всему у неё. Эти времена давно минули, от них осталась лишь Торин.



БОЖЕСТВЕННЫЕ ДАРЫ

Каждый бог даёт своему отряду 3 божественных дара. Эти дары предоставляют вашим героям особые преимущества на поле боя и помогают вам приблизиться к победе. Ознакомьтесь с картой выбранного вами бога, чтобы узнать, какие дары он даёт.

Бонус отряда: этот бонус всегда активен и влияет на всех героев в отряде этого бога (включая героев, которые не являются воинами этого бога).

Священный артефакт: это бонусный предмет, который добавляется в колоду магических артефактов игрока. Он работает так же, как и любой другой магический артефакт, но может быть использован только воинами бога в отряде.

Сила святилища: это одноразовая способность, которую игрок может использовать во время фазы потустороннего, после того как все павшие герои возродились. Эта сила уникальна для каждого бога и влияет только на тех героев, которые есть в списке воинов этого бога. Игроки объявляют об использовании силы святилища в порядке хода (начиная с первого игрока в этом раунде).

СОСТАВ ИГРЫ

Ниже вы найдёте обзор и описание всех компонентов, которые потребуются вам, чтобы начать игру. Чтобы узнать о компонентах больше, обратитесь к разделу «Основные фигурки и уникальные типы героев» на стр. 79.

Герои

Уникальные фигурки героев высотой 32 мм

Это герои, которые будут сражаться за вас и ваше святилище. Вы будете перемещать их по полю боя, атаковать и использовать уникальные способности, чтобы победить!



Алландир



Брок



Донрегар



Сайн



Сколл



Зарон



Маркус



Раккир



Пайпер

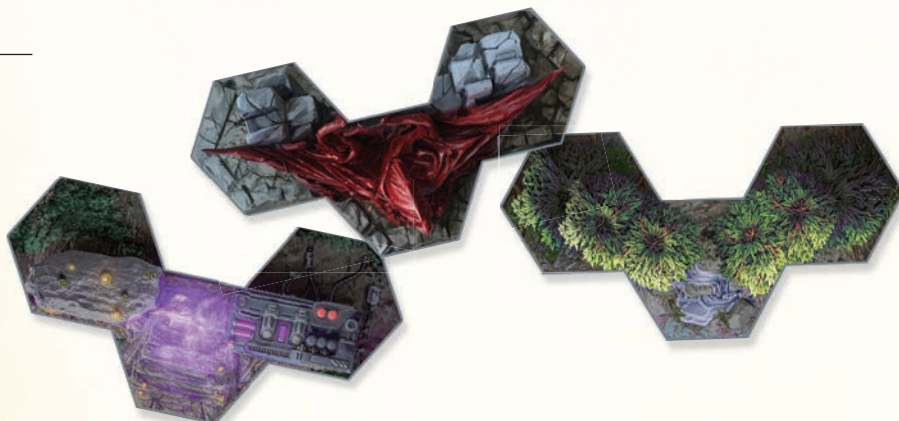


Торгар

Святилища

6 богов – 6 святилищ

Чтобы победить, вы должны защитить своё святилище и разрушить святилище противника.



Судьба

Жетоны судьбы

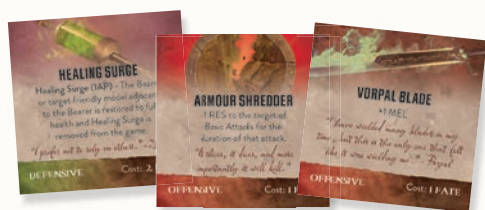
Игровой ресурс, позволяющий героям совершать удивительные действия на поле. Без жетонов судьбы вашему отряду будет сложно одержать победу.



Магические артефакты

2 набора из 26 карт

Особые предметы, которые могут быть использованы, чтобы усилить ваших героев в бою.



Местность

Леса, дым, опасная местность, стены, непроходимая местность

Разные типы местности могут помочь вам защитить своих героев, а также замедлить противников. Ваше взаимодействие с местностью на поле может помочь или помешать вам в бою.

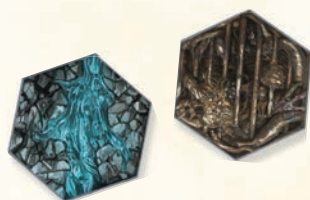
Алтари: если вы контролируете алтарь, вы получаете жетоны судьбы и управляете полем.



Обитатели

Обитатели монстров и обитатели душ

Монстры и души будут выставляться на поле, используя соответствующие обитатели.



Души

Жетоны душ

Сбор душ позволяет вам ослабить и захватить святилище противника. Души могут быть трёх видов: **свободные** (находятся на поле), **скованные** (подобраны одной из фигурок) и **запечатанные** (сохранены в святилище до конца игры).



Монстры

Детализированные фигурки

Обитатели Сумрачного плана, готовые неустанно охотиться на ваших героев и сеять хаос, разрушая ваши планы. Никто из игроков не контролирует этих монстров, и, если герой убивает одного из монстров в бою, герой будет вознаграждён за свои усилия.



Фишки

Фишки способностей и состояний

Фишки используются, чтобы отслеживать состояния, способности и другие эффекты в ходе игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

НЕОПРЕНОВЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Игровое поле Judgement разделено на шестиугольные клетки для определения расположения различных важных компонентов игры, таких как жетоны местности, святилища, обители монстров и душ, а также алтари. Перемещение героев, расстояния, дальность оружия также измеряются этими клетками.

Общее правило таково, что только один из перечисленных компонентов или фигурок может находиться на одной клетке в любой момент времени.

ВЫБОР ПОЛЯ БОЯ

Приступим к подготовке поля! Каждое поле боя в Judgement даст вам разные ощущения от игры и требует разной тактики.

Сначала определите, хотите ли вы играть в режиме схватки (3 на 3, поле меньшего размера) или же в режиме сражения (5 на 5, поле большего размера).

Выберите карту поля из доступных или же определите её случайным образом с помощью броска кубика. Доступные карты вы можете найти в разделе «Варианты игровых полей» (стр. 88) или же на сайте www.creaturecaster.com

РАЗМЕЩЕНИЕ СТАТИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Эти фигурки и другие компоненты статичны и не перемещаются по полю ни при каких обстоятельствах: святилища, жетоны местности, алтари и обители.

Разместите святилища (A)

Разместите святилище каждого игрока на 3 выделенных клетках по обе стороны поля.

Святилища – важнейший элемент игры. Основная цель игры – вывести из строя и захватить святилище противника, снизив базовое здоровье святилища до нуля (узнать больше о святилищах вы можете в разделе «Святилища и алтари» на стр. 80).

Количество здоровья святилища определяется режимом игры:

Схватка 3 на 3 = 16 здоровья

Сражение 5 на 5 = 20 здоровья

Разместите жетоны местности (B)

Разместите жетоны местности на указанных клетках игрового поля. Местность обеспечивает укрытие для ваших фигурок и может быть использована, чтобы сорвать планы вашего противника (подробнее см. в разделе «Взаимодействие с местностью» на стр. 50).

Разместите алтари (B)

Разместите алтари на указанных на поле клетках.

Игрок, контролирующий алтарь в начале раунда (шаг 3 фазы потустороннего), получает жетоны судьбы в свой запас в количестве, зависящем от выбранного игрового поля (подробнее см. в разделе «Святилища и алтари» на стр. 81).

Размещение обителей (Г)

Разместите обители монстров и душ на обозначенных клетках поля. Разместите монстров, как указано в описании подготовки игрового поля. Если в описании подготовки указано использовать обитель случайных монстров, разместите подходящего случайного монстра на этом жетоне обители. Души не находятся на поле в начале игры и будут выставляться на поле, начиная со 2-го раунда (подробнее см. в разделе «Монстры и души» на стр. 70).

РЕЖИМ 3 НА 3, КАРТА 1



ФОРМИРОВАНИЕ ОТРЯДА

Чтобы захватить святилище противника, вам потребуется сбалансированный отряд лучших героев, которые будут сражаться на вашей стороне.

Выбор героев в отряд очень сильно зависит от выбранного вами бога. Лучше всего выбирать героев, которые являются воинами вашего бога (т.е. следуют его идеалам). Если вы достаточно радушны, вы вполне можете принять в свой отряд одного или нескольких героев, которые не являются последователями вашего бога. Однако учитывайте, что не все божественные дары будут применяться к таким героям.

АВАТАРЫ

У каждого бога есть герои, которые выполняют роль аватара этого бога. Такие герои верны идеалам только одного бога, а также считаются воинами этого бога (см. ниже).

Важно: вы не обязаны брать аватара своего бога в ваш отряд.

Аватары немедленно получают особую способность при активации силы святилища. Эта способность сохраняется до конца игры. У всех аватаров есть особая пассивная способность — *честь*.

Благодаря этому благословиению своего бога, когда аватар убит (но только при условии, что сила святилища активирована), а его душа собрана, противник к тому же получает 1 жетон судьбы.

Несколько аватаров в одном отряде

Несколько аватаров одного бога могут присутствовать в одном отряде. Игрок должен выбрать одного героя, который станет аватаром в игре, после формирования отряда, перед выставлением на поле. Только герой, выбранный в качестве аватара, получает дополнительные способности аватара в этой игре.

ВОИНЫ

Воины — это герои, которые верны богу и его ценностям. Герои, являющиеся воинами определённого бога, получают доступ к священным артефактам и силе святилища этого бога. Если же герои являются частью отряда бога, воинами которого не являются, они не получают бонусы от силы святилища и не могут использовать его священный артефакт. Однако они могут использовать бонус отряда.

«Эти создания не похожи ни на что, что мне доводилось видеть в Мидеоне или за его пределами. Когда они напали на нас, мы были в ужасе. И хотя я не знаю, откуда они взялись, я совершенно точно знаю, что, когда я пронзила одного своим мечом, оно осознавало, что я несу смерть. Оно ненавидело меня, когда я вытянула окровавленный клинок из его груди. Я чувствовала, что оно проклинает меня на своём искажённом языке. Мне было неведомо, какому богу оно служит, но в глубине души знала, что мне предстоит сразить ещё немало таких существ. Мне кажется, что это может быть началом того, чего боятся сами боги».

— Изабель, аватар Исты



ПРОЦЕСС ВЫБОРА

Ниже вы найдёте несколько вариантов того, как вы можете выбрать героев в свой отряд. Разумеется, играя с друзьями, вы можете использовать любой удобный вам способ.

Важно: один и тот же герой может присутствовать и в вашем отряде, и в отряде противника, однако в каждом отряде не может быть более одной копии каждого героя.

Выбор вслепую

Это самый простой способ, который отлично подходит для новичков. Он называется «Выбор вслепую», так как игроки формируют свои отряды независимо друг от друга.

Оба игрока выбирают героев, которых хотят включить в свой отряд, в соответствии с выбранным режимом (3 или 5 героев). Затем игроки раскрывают свои отряды и бросают кубик D6 для определения инициативы. Игрок с наибольшим результатом выбирает одну из двух следующих опций, а второй игрок получает оставшуюся:

(А) Выберите, кто из игроков будет ходить первым.

(Б) Выберите сторону поля.

Вето

Более соревновательный и сложный вариант формирования отрядов называется «Вето». Этот вариант рекомендуется использовать только опытным игрокам, любящим соперничество.

Игроки выбирают по 7 (для режима 5 на 5) или по 5 (для режима 3 на 3) героев и располагают их перед собой.

Игроки бросают кубик D6 для определения инициативы. Игрок с наибольшим результатом, выбирает одну из двух следующих опций, а второй игрок получает оставшуюся:

(А) Выберите, кто из игроков будет первым накладывать вето (и первым ходить), а кто будет вторым.

(Б) Выберите сторону поля.

После того как игроки выбрали сторону поля, выполните следующие шаги. Первый игрок первым выполняет каждый шаг.

1. Игроки накладывают вето на одного из героев противника (убирают его из игры).

2. Игроки формируют свои отряды из оставшихся героев (выбирают 3 героев для режима схватки или 5 героев для режима сражения).

3. В результате один герой у каждого игрока останется не выбран, его нужно убрать из игры.

Иммунитет

Ещё один более сложный и соревновательный вариант формирования отряда. Этот вариант рекомендуется использовать только опытным игрокам, так как выбор героев очень важен в этом способе.

Игроки выбирают по 7 (для режима 5 на 5) или по 5 (для режима 3 на 3) героев и располагают их перед собой.

Игроки бросают кубик D6 для определения инициативы. Игрок с наибольшим результатом, выбирает одну из двух следующих опций, а второй игрок получает оставшуюся:

(А) Решите, кто из игроков будет первым выбирать (и первым ходить), а кто будет вторым.

(Б) Выберите сторону поля.

После того как игроки выбрали сторону поля, выполните следующие шаги. Первый игрок первым выполняет каждый шаг.

1. Оба игрока выбирают по одному герою, которого хотят включить в свой отряд.

2. Игроки накладывают вето на одного из оставшихся перед противником героев (убирают его из игры).

3. Игроки выбирают ещё по одному герою, которого хотят включить в свой отряд.

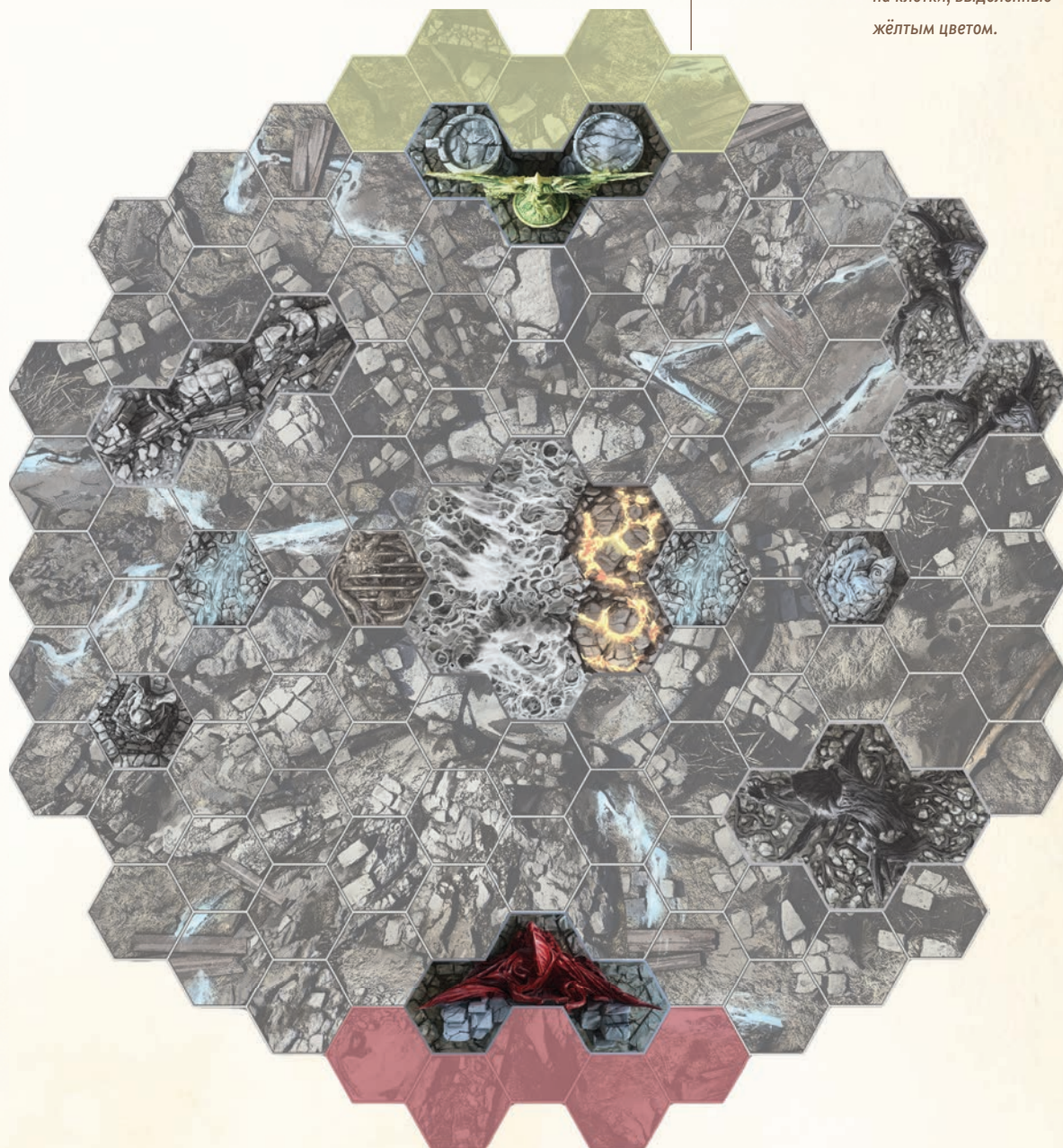
4. Игроки накладывают вето на ещё одного из оставшихся перед противником героев.

5. Оставшиеся перед каждым из игроков герои добавляются в их отряды.

ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИГУРОК ГЕРОЕВ

Когда ваши отряды собраны, а стороны поля распределены, каждый игрок (в порядке хода) размещает всех своих героев в своей зоне выставления (выделенные клетки по краям поля).

Ваш противник
выставляет своих героев
на клетки, выделенные
жёлтым цветом.



Выставьте своих героев
на любые клетки,
выделенные красным цветом.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

КЛАСС ГЕРОЯ

Герои разделены на классы, которые описывают их роль в бою. Это разделение не стоит считать исчерпывающим или накладывающим какие-либо ограничения — оно призвано лишь упростить для игроков формирование отрядов. Всего существует 8 классов:



Боец (БЛИЖ)

*постоянный урон, быстрое
восстановление*



Ассасин (БЛИЖ)

нанесение урона



Стрелок (ДАЛЬН/МАГ)

постоянный урон, несколько целей



Снайпер (ДАЛЬН/МАГ)

нанесение урона



Танк

поглощение урона, щит



Страж

ослабление, управление, призыв



Защитник

лечение, усиление



Жнец душ

*управление, сбор душ или
получение силы от душ*

РАСА

На текущий момент в игре существует 9 рас:

Люди, эльфы, дварфы, орки, минотавры, гоблины, нежить, химеры и демоны.

СПОСОБНОСТИ

Активные способности

Это заклинания или способности, которые зачастую имеют дополнительные эффекты, помимо нанесения урона. Стоимость их применения составляет 0 или более ОД (очков действий), жетонов судьбы и/или чего-то иного.

Вне зависимости от стоимости применения, герой может использовать свою активную способность лишь **один раз за активацию**. Активные способности могут применяться только во время активации героя (и только тем героем, кому принадлежит способность).

Пассивные способности

Это способности, которые действуют постоянно, пока герой жив. Их эффект применяется автоматически. Стандартные пассивные способности описаны в соответствующем разделе правил. Уникальные пассивные способности описаны на картах героев.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть набор характеристик, перечисленных на его карте, со значениями от 0 до 10 (см. ниже). Чем выше значение, тем лучше герой владеет этой характеристикой. Если значение характеристики равно 0, это значит, что у героя нет навыков в этой характеристике. При этом такое значение можно увеличить с помощью магических артефактов и иными способами. Если же у характеристики нет значения вовсе (–), значение этой характеристики нельзя увеличить никакими способами.

Характеристики, для которых на карте героя указано значение 1 или более, за исключением ЗАЩ, никогда не могут опускаться ниже 1 или подниматься выше 10 вне зависимости от любых эффектов.



Изучив характеристики на карте Сайин, можно увидеть, что она очень умела в МАГ и ЛОВК, но не очень хороша в ЗАЩ.

- **ПЕР** – максимальное число клеток, на которое фигурка может переместиться, выполняя **движение**.
- **ЛОВК** – способность фигурки уклоняться от атак.
- **ЗАЩ** – стойкость фигурки и её способность снижать урон от атак. Максимальное значение защиты фигурки – 2, если иное не указано на её карте.
- **БЛИЖ** – отражает, насколько умело фигурка обращается с оружием ближнего боя.
- **МАГ** – отражает, насколько умело фигурка обращается с магическими силами.
- **ДАЛЬН** – отражает, насколько умело фигурка обращается с оружием дальнего боя.
- **Сбор душ** – отражает, насколько умело фигурка собирает свободные души.

ПРИМЕРЫ КАРТ ГЕРОЕВ

Для примера в этом разделе мы обратимся к карте Раккира, орка-разбойника. Здесь вы найдёте описание основных разделов карты, демонстрирующее то, как правильно использовать карту героя в игре.

Характеристики

(А) В этой части карты указаны имя героя, его раса и описание.

(Б) В этой части карты указан класс (или классы) героя.

(В) В этом кружке указано значение сбора душ героя.

(Г) Характеристики героя.

(Д) Эти символы означают, каким богам поклоняется герой.

(Е) Этот символ означает тип атаки основного оружия героя.



= ближняя атака



= дальняя атака



= магическая атака

(Ж) В этой части карты описаны варианты стандартной атаки Раккира. У него есть 1 стандартная атака, которая называется «Кинжал». Она использует характеристику БЛИЖ и тратит 1 очко действия (ОД), и её дальность составляет 1 клетку. Урон от атаки зависит от числа выпавших на кубиках попаданий и имеет 3 уровня: лёгкий удар (лёгкий) = 2 урона, сильный удар (сильный) = 3 урона, а также критический удар (крит) = 5 урона.

RAKKIR
ORC ROGUE

2 Soul Harvest

MOV	AGI	RES
3	4	0
MEL	MAG	RNG
7	-	-

Cost Reach Glance Solid Crit
Dagger 1AP 1 2 3 5

Version 2.0 © CREATURE CASTER 1/5

Пассивные способности

(З) Пассивные способности действуют всегда, а потому не требуют от героя траты ресурсов.

(И) Герой может совершать боевые манёвры, когда на кубиках атаки выпадают значки 1. У Раккира есть боевой манёвр под названием «Бросок гадюки», который требует 2 1 на кубиках. Урон от стандартной атаки всегда наносится до применения эффектов боевого манёвра.

Активные способности

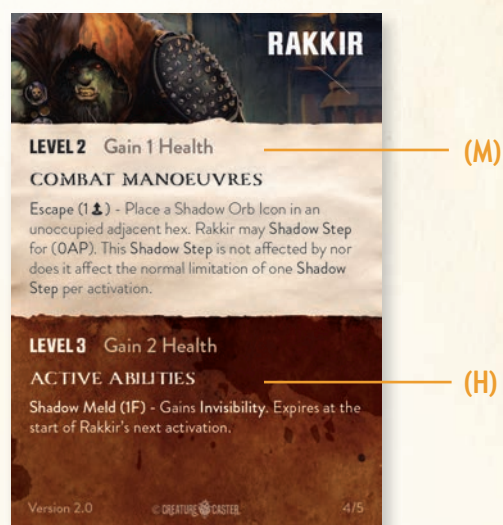
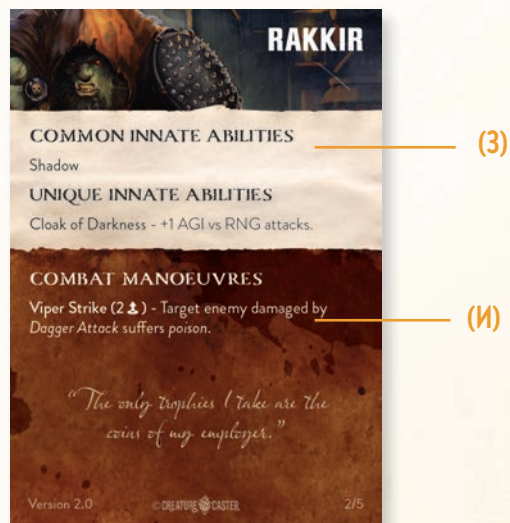
(К) Активные способности позволяют героям задействовать необычные и мощные эффекты. Каждая активная способность может применяться лишь один раз за активацию.

(Л) Активные способности тратят жетоны судьбы (С) и за счёт мощных эффектов могут сильно изменить ход боя. Способность Раккира «Токсин» стоит 1 судьбу (1 С).

Повышения уровня

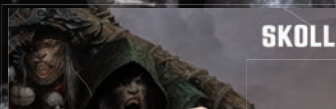
(М) Эти способности становятся доступны герою только после получения 2-го уровня в ходе игры.

(Н) Эти способности становятся доступны герою только после получения 3-го уровня в ходе игры.



Дополнительные разделы карт

У некоторых героев (например, у Сколла) есть дополнительные разделы, описывающие особые правила героя и/или другие варианты повышения уровня. Эти разделы строятся по тем же принципам, что и прочие.



LEVEL 2 - MYSTIC Gain 3 Health

ACTIVE ABILITIES

Mystic Shield (IAP) - Target friendly non-Defender model within 2 hexes. Choose either RNG or MAG. That model cannot be targeted by the chosen Basic Attack type. Expires at the start of Skoll's next activation.

LEVEL 3 - MYSTIC Gain 3 Health

ACTIVE ABILITIES

Mesmerising Gaze (IF) - Active Abilities of enemies within 3 hexes cost +(IAP). Expires at the start of Skoll's next activation.

Version 2.0

© CREATURE CASTLE

LEVEL 2 - WARRIOR
Gain 3 Health & +1 MEL

Gain 3 Health & +1 MEL

ACTIVE ABILITIES

Combo Strike (ZAP) - Skoll Attacks an enemy target using the following weapon:

Cost	Reach	Glance	Solid	Crit
-	1	3	5	6

Combo Strike counts as a Basic Attack and can be used during a charge, replacing the Basic Attack.

Out (1d) - Target enemy damaged by a Combo Strike suffers knock down & stun.

Version 2.0

© CREATURE CASTLE

5/6

LEVEL 3 - WARRIOR Gain 3 Health

ACTIVE ABILITIES

Im (IF) - Enemy Heroes within 3 hexes targeted by their friendly models' Active Abilities. Expires at the start of Skoll's next activation.

Version 2.0

© CREATURE CASTLE

5/6

Карта здоровья

На этой карте изображена шкала здоровья героя. Начальное здоровье Раккира равно 15. Полученный урон отмечается перемещением маркера здоровья сверху вниз, начиная с левой стороны (с числа 15). Когда маркер достигает отметки с черепом, Раккир умирает. Когда Раккир достигает 2-го уровня его максимальное здоровье повышается с 15 до 16 (т.е. при лечении он сможет восстанавливать здоровье до 16).

Получение новых уровней

Когда герой получает новый уровень, его максимальное здоровье увеличивается. Кроме того, он также получает столько здоровья, на сколько увеличилось его максимальное здоровье. Например, у Раккира сейчас 10 здоровья, и он достигает 2-го уровня. Его максимальное здоровье увеличивается на 1 (с 15 до 16), а также он немедленно получает 1 здоровье, увеличивая текущее здоровье с 10 до 11.

Герои получают доступ к способностям нового уровня сразу после завершения текущего действия.

Дополнительное здоровье и способности, открывающиеся на каждом уровне, описаны на карте характеристик героя. Они уникальны для каждого героя.

Герой может получить 1 уровень всякий раз, когда:

- Убивает героя противника, монстра или **призванное существо** (если указано на его карте).
- Успешно собирает душу (не складывается с пунктом про убийство противника выше).

Получив уровень, герои сохраняют этот уровень, а также способности, здоровье и магические артефакты, связанные с этим уровнем, до конца игры (смерть героя не влияет на это).

Начальное базовое здоровье Раккира выделено зелёным.

Используйте пластиковую скрепку-маркер, чтобы отслеживать текущее здоровье героя.



Герой умирает, если здоровье опускается до этого уровня.

4 золотых правила применения эффектов карт

1. Если способность с карты не обозначает цель, а для эффекта требуется выбрать цель, то целью является фигурка, к которой относится эта карта. Например, на карте Сколла написано: «+1 БЛИЖ», соответственно бонус к характеристике получает сам Сколла.
2. Если на карте не указано, откуда начинать считать расстояние до цели, оно считается от фигурки, к которой относится эта карта. Например, способность Сколла «Щит» гласит: «Выберите целью дружественную фигурку, не являющуюся защитником, в пределах 2 клеток...» — это значит, что 2 клетки считаются от самого Сколла.
3. Карты, на которых явно указано имя героя, ссылаются только на ту фигурку этого героя, к которой относится карта. Например, способность Сколла «Щит» гласит: «Эффект завершается в начале следующей активации Сколла» — в этом случае карта ссылается только на ту фигурку Сколла, которая применила способность «Щит», а не на других Сколлов (например, в отряде противника), которые могут находиться на поле.
4. Способность с карты, которая может быть применена лишь один раз за активацию, может быть использована только героем, к которому относится эта карта, и только в его активацию.



ЗА ДЕЛО!

ПОРЯДОК ХОДА И АКТИВАЦИЯ ГЕРОЕВ

Каждая партия в Judgement состоит из серии раундов. В игре нет ограничений на число раундов в одной партии. Раунды просто проходят один за другим, пока святилище одного из игроков не будет захвачено и игра не завершится. Каждый раунд состоит из 2 фаз: фазы потустороннего и фазы активации.

"Падение Ариена - пища для людей армии. Смертные меняют свои подпитки на монеты, но, чтобы стать богам, нужно научиться обменивать пищу на души. Все смертные Ариена скоро будут принадлежать мне".

- Разеаль, рыцарь смерти

ФАЗА ПОТУСТОРОННЕГО

В этой фазе все фигурки, которых не контролируют боги, появляются на поле, перемещаются и совершают атаки. В эту же фазу ваши павшие герои возрождаются и вы получаете жетоны судьбы.

Следующие шаги нужно выполнять в указанном порядке.

В первом раунде игры выполните только шаг 3.

Важно: в начале игры на каждой обители монстров появляется монстр. Это происходит до определения первого игрока и формирования отрядов.

Шаг 1: начало фазы потустороннего

Все эффекты, в тексте которых указано «в начале фазы потустороннего», применяются в этот момент.

Шаг 2: перемещение свободных душ и монстров

Души, которые не скованы героем (то есть свободные) перемещаются на X клеток (определяется броском D2) в направлении ближайшего героя, на которого не наложено проклятие или который не является бездушным, при равенстве выбирая героя с наибольшим оставшимся здоровьем. Если у нескольких героев одинаковое здоровье, выберите, к кому будет перемещаться душа, случайным образом. Если существует несколько путей, по которым может перемещаться душа, маршрут выбирает игрок, к герою которого перемещается душа.

Монстры, на картах которых есть способность «Охотник», совершают движение на расстояние, равное их значению ПЕР, к ближайшей вражеской фигурке, при равенстве выбирая фигурку с наибольшим оставшимся здоровьем. Если у монстра есть несколько путей движения, по которым он может переместиться, маршрут выбирает противник игрока, к герою которого перемещается монстр. Атаки монстров также проводятся на этом шаге.

Если должны переместиться несколько душ и монстров, перемещайте их в случайном порядке.

Шаг 3: получение жетонов судьбы

Получите:

- +1 «бесплатный» жетон судьбы в свой запас (только в первые 2 раунда игры).
- +1 жетон судьбы за каждую скованную вашими героями душу и/или за каждую запечатанную в вашем святилище душу.
- +X жетонов судьбы, если вы контролируете алтарь (число X определяется выбранной картой поля боя).

Если после этого у вашего отряда 0 жетонов судьбы в запасе, вы можете получить:

- +1 жетон судьбы, нанеся урон дружественному герою, который жив и на которого наложено состояние проклятия. Этот герой получает истинный урон в размере 1/3 (округляя вверх) своего максимального здоровья (с учётом временного здоровья) или 5 урона (выберите большее из двух). Вы не можете выбрать героя, здоровье которого опустится до 0 после применения этого эффекта.

Шаг 4: выставление душ и монстров

Души (начиная с раунда 2):

- Если на поле боя только одна обитель душ, душа появляется там.
- Если на поле несколько обителей душ, случайным образом выберите одну из них и выставьте душу на неё. В последующих раундах выставляйте душу на обитель, следующую по часовой стрелке. Если дизайн карты местности затрудняет выбор обители душ по этому правилу, определите случайным образом в начале игры порядок выставления душ на обителях и следуйте ему до конца партии.

Если на начало шага 4 на поле есть **2 свободные души или более, новые души на поле не выставляются.**

Монстры: на клетках обителей монстров, на которых есть жетон возрождения монстра, появляется монстр. Удалите жетон возрождения монстра и выставьте монстра, соответствующего данной обители (зависит от карты поля). Проверьте для каждой оставшейся обители монстров, находится ли на поле соответствующий ей монстр. Если этого монстра нет на поле, поместите жетон возрождения монстра на данную обитель монстров. Жетоны возрождения монстров не могут быть удалены с помощью способностей героев.

Если обитель занята: душа/монстр выставляется на клетку, смежную с обителью. Владелец фигурки, находящейся на обители, решает, на какую клетку выставить душу/монстра. В этом случае монстр всегда будет атаковать фигурку, находящуюся на обители.

Если обитель занята душой или монстром: душа/монстр выставляется на клетку, смежную с обителью и с наибольшим числом героев. При нескольких равнозначных вариантах или отсутствии героев на смежных клетках, выберите клетку случайным образом.

Если рядом с обителью нет незанятых смежных клеток, душа/монстр не выставляется.

Шаг 5: возрождение героев

Разместите фигурки своих героев (погибших в прошлом раунде) на клетках, смежных с вашим святилищем.

Возрождённые герои:

- Возвращаются в игру с -5 здоровья от текущего максимального здоровья.
- Получают -1 ОД на раунд, в котором возродились.
- Могут купить магические артефакты, не тратя 1 ОД в свою активацию (пока находятся на клетке, смежной со святилищем).

Если рядом с вашим святилищем нет незанятых клеток, герои не могут возродиться.

Шаг 6: конец фазы потустороннего

Все эффекты, в тексте которых указано «в конце фазы потустороннего», применяются в этот момент.

Активировать силу святилища (один раз за игру)

Сила святилища распространяется только на героев, являющихся воинами выбранного вами бога. Игроки объявляют об активации силы святилища в порядке хода (начиная с игрока, действующего первым в этом раунде).

ФАЗА АКТИВАЦИИ

В этой фазе каждый игрок по очереди активирует одного из своих героев, а затем передаёт ход противнику. Так игроки чередуются, активируя героев, пока **все герои** не будут активированы. Каждый герой может быть активирован лишь один раз за раунд. Если один из ваших героев погибает до своей активации в этом раунде, вы не сможете активировать этого героя, пока он не возродится. В этом случае у вас может быть меньше ходов, чем у вашего противника.

Начало активации

Примените все эффекты «в начале активации».

Активация героя

Это основная фаза хода, во время которой герои могут тратить очки действий (ОД). Как правило ОД нужны для выполнения различных действий, например для перемещения и атак. Однако есть и много других вариантов действий.

Золотое правило совершения действий: вы должны полностью завершить одно действие, прежде чем начинать другое. Единственное исключение — способности или эффекты, помеченные как «**вмешательство**».

Завершение активации

Примените все эффекты «в конце активации» (например, эффект *горения* и другие).

Передача хода

Мой ход, твой ход...

Право активации фигурок постоянно передаётся от одного игрока к другому и обратно, чтобы игроки действовали по очереди. Поэтому игрок, который последним действовал в раунде, передаёт право первого хода в следующем раунде другому игроку.

Способности, которые можно активировать во время другого действия, называются **вмешательствами** и обозначаются следующим образом: **<Название способности> (вмешательство)**.



ДЕЙСТВИЯ, ДОСТУПНЫЕ ВСЕМ ГЕРОЯМ

У каждого из героев есть **3 очка действий (ОД)**, которые они в любом сочетании могут потратить на действия ниже (в том числе и выполнив одно и то же действие несколько раз), если у них хватает ОД и других ресурсов (например, жетонов судьбы) для совершения действия.

Активные способности:

Каждый настоящий герой знает, что добавить в свои действия небольшую изюминку никогда не бывает лишним.

Стоимость и эффекты способностей указаны на карте вашего героя.

Стоимость способности указывается в скобках. Каждую активную способность можно использовать лишь один раз за активацию.

Например:

(1 С) = 1 судьба

(1 ОД) = 1 очко действия

Движение: 1 ОД

Заставьте героев побегать по полю!

Ваша фигурка перемещается на расстояние, равное её значению ПЕР или меньше (по желанию игрока). Фигурка перемещается по незанятым смежным клеткам. При этом перемещение осуществляется не обязательно по прямой.

Герои не могут добровольно перемещаться через клетки непроходимой местности или через другие фигурки.

Запечатать души: 1 ОД

Если вы хотите нанести значимый урон святилищу противника, очень важно запечатать побольше душ!

Герой должен находиться на смежной со своим святилищем клетке, чтобы выполнить это действие. Герои могут запечатать несколько душ за 1 ОД. Когда души запечатаны, они более не скованы героем и остаются запечатаны до конца игры. Это позволяет вам сохранять собранные души, не рискуя потерять их.

Стандартная атака: 1 ОД (если иное не указано на карте героя)

Время боя!

Ваша фигурка атакует враждебную фигурку, используя оружие ближнего боя, оружие дальнего боя или магию. (См. раздел «Бой и использование кубиков» на стр. 40, чтобы подробнее ознакомиться с механиками атаки.)

Рывок: 1 ОД + стоимость применения стандартного оружия ближнего боя

Элемент неожиданности!

Это очень популярное комбинированное действие, которое позволяет атакующему быстро подобраться к цели и провести усиленную стандартную атаку ближнего боя. Элемент неожиданности!

- **Цель:** должна быть враждебной фигуркой и находиться на линии видимости (см. «Линия видимости», стр. 52), а также должна оказаться в пределах дальности выбранного оружия ближнего боя, когда завершится действие **движения**. Герой не может выполнять **рывок** к противнику, с которым он уже вступил в бой или который вовлечёт его в бой.
- **Шаг в сторону:** вы можете переместиться на 1 клетку в любом направлении в качестве первого шага **рывка** (считается как -1 ПЕР).
- **Бонус к перемещению:** выполните **движение** на число клеток до значения ПЕР +2 по прямой или по зигзагу.
- **Атака ближнего боя:** совершите *стандартную атаку ближнего боя* по цели **рывка** в конце **рывка**. Добавьте +2 кубика к этой атаке.

Стоять на своём (вмешательство): 1 судьба

Я тебя не боюсь.

Герой, ставший целью **рывка**, может совершить это действие, чтобы до броска кубиков снизить число кубиков атаки атакующего на 1. Используйте **вмешательство**, чтобы прервать **рывок** после перемещения атакующего, но до его броска кубиков атаки. Это действие можно совершить только один раз за **рывок**.

Очищение: 1 судьба

Ничто не остановит меня.

Это действие снимает одно *состояние*, действующее на активного героя. Это действие может использовать только тот герой, на которого наложено состояние, снимаемое этим действием. **Очищение** можно использовать только один раз за активацию.

Зов святилища: 2 ОД

Возвращаемся на базу!

Это действие позволяет разместить активного героя на клетке, смежной со святилищем. Если при этом герой вовлечён в бой, он становится целью удара в спину от каждой враждебной фигурки, которая с ним в бою. Если при этом героя должны атаковать несколько фигурок, противник сам определяет порядок для своих фигурок, а монстры всегда атакуют последними.

Магические артефакты — покупка/обмен/продажа:

Простого оружия недостаточно... время вооружиться как следует.

У каждого отряда есть доступ к колоде магических артефактов, которая включает в себя по одной карте каждого артефакта, за исключением священных артефактов и тех, которые можно получить в качестве награды за монстра, а также карту священного артефакта, соответствующую выбранному богу. Артефакты из этой колоды доступны для действия покупка/обмен/продажа.

Герой должен находиться на клетке, смежной со своим святилищем, чтобы совершить это действие. Учитывайте, что герои также могут покупать, продавать или обменивать магические артефакты, получая награду за монстра или контролируя алтарь в центральном ряду карты, не тратя на это действие (см. «Награда за монстра», стр. 72 и «Контроль над алтарём», стр. 81).

За одно ОД герой может купить/обменять/продать любое число артефактов. Однако каждый герой может иметь только один атакующий и один защитный артефакт в каждый момент времени. Артефакты принадлежат только тому герою, который их купил. У героев в одном отряде никогда не может быть 2 одинаковых артефактов одновременно. Важно: игровые эффекты могут дать отряду доступ к колоде артефактов противника, и в этом случае дубликат артефакта допустим, если он получен из другой колоды.

- **Купить артефакт:** 1 ОД + X судьбы (X = стоимость артефакта)
- **Обменять артефакт:** 1 ОД + артефакт(ы), стоимость которого(-ых) равна стоимости желаемого нового артефакта (+ судьба, если стоимость нового артефакта выше)
- **Продать артефакт:** 1 ОД + артефакт(ы), который(-ые) хотите продать
Когда ваши герои продают артефакт(ы), они получают судьбу в количестве, равном изначальной стоимости артефакта. Жетоны судьбы добавляются в ваш запас.

Передать магический артефакт: 1 ОД

Всё моё — твоё.

Ваш герой должен находиться на клетке, смежной с дружественным героем, который получит артефакт. Герой, выполняющий действие, потеряет артефакт, а целевой герой получит его. У целевого героя должен быть свободен подходящий слот (атакующий, защитный), чтобы получить предмет.

Самолечение: 1 ОД + 1 судьба

Герои не очень долговечны... лучше бы перевязать эти раны.

Активный герой восстанавливает 5 здоровья (но не выше максимума с учётом временного здоровья). Может быть использовано только один раз за активацию героя.

Сбор душ: 2 ОД

Собери для меня душу, герой, это приблизит нас к победе.

Герой может попытаться собрать свободную душу на смежной с ним клетке. Герои с пассивной способностью «Сборщик душ» могут собирать души на расстоянии до 2 клеток.

- Попытайтесь собрать душу, пройдя проверку навыка сбора душ, бросив 2 D6.
- Добавьте значение характеристики сбора душ вашего героя к результату.
- Помощь: +1 за каждого дружественного героя на смежных с душой клетках. Герой, который выполняет это действие, не даёт бонус.
- Помеха: -1 за каждого героя противника и/или монстра на смежных с душой клетках.

Если суммарное значение равно 12 или выше, душа успешно собрана.

Когда вы успешно собираете душу, базовое здоровье святилища противника получает 4 урона. **Важно: этот урон игнорирует временное здоровье.**

Встать: 1 ОД

Снова в бой!

Ваш активный герой снимает с себя состояние «Сбит с ног» и возвращается в строй.

Попробовать снова (вмешательство): 1 судьба

Удача была не на вашей стороне.

Этим действием вы можете перебросить результат любого броска кубиков в игре (кроме атак монстров). Перебросить кубики можно только один раз, и вы обязаны перебрасывать все ранее брошенные кубики.



БОЙ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ В JUDGEMENT

Не все кубики равны. Бросок кубиков в мире Judgement требует больше планирования, чем бросок кубиков в обычной семейной игре. Число кубиков, которые вы бросаете во время атаки, определяется ситуацией на поле боя и вашими действиями, как в самом настоящем бою. Вы начинаете со своим базовым числом кубиков, а затем добавляете/убираете кубики в соответствии с модификаторами атаки.

"Послушай, дитя. Первое правило боя - встрезай противника щитом или мечом, а не лицом! Сколько "потенциальных" гербов я видела, которые встретили бесславный конец, отгертя голову несясь в бой и не думая о последствиях. Если у тебя есть голова на плечах, используй её".

- Ксивера, минотавр-некромант.

БОЙ

ТИПЫ АТАК

Существует 3 типа атак:

Ближняя (БЛИЖ), дальняя (ДАЛЬН) и магическая (МАГ).



Ближние (БЛИЖ) атаки можно совершать, только если:

- Цель находится на линии видимости атакующего (см. «Линия видимости», стр. 52).
- Атакующий вступил в бой с враждебной фигуркой, которая располагается в пределах дальности оружия ближнего боя атакующего.

Важно: ближние атаки с дальностью более 1 имеют увеличенную дальность только во время активации фигурки, имеющей такую атаку. Вне активации фигурки дальность таких атак равна 1.

Дальние (ДАЛЬН) и магические (МАГ) атаки можно совершать, только если:

- Цель находится на линии видимости атакующего (см. «Линия видимости», стр. 52).
- Цель находится в пределах дальности выбранного для атаки оружия или способности.
- Атакующий не вовлечён в бой враждебной фигуркой.

СТОИМОСТЬ АТАКИ

Каждая атака стоит 1 или более ОД (стоимость отражена на карте героя в формате «1 ОД», «2 ОД» или «3 ОД»). Стоимость атаки в ОД оплачивается до совершения самой атаки.

ХОД АТАКИ

В каждой атаке задействованы две фигурки — атакующий и цель. При атаке выполняйте следующие 6 шагов в заданном порядке:

Шаг 1: объявите атаку

Атакующий объявляет об атаке и выбирает враждебную фигурку (цель), которая одновременно находится **на линии видимости** (см. «Линия видимости», стр. 52) и **в пределах дальности атаки выбранным оружием**.

Шаг 2: определите число кубиков атаки

Атакующий определяет число кубиков своей атаки.

Базовое число кубиков:

+1 кубик за каждую единицу, на которую характеристика, используемая для атаки (БЛИЖ, ДАЛЬН или МАГ), превышает значение ЛОВК цели. Если значения атакующей характеристики и ЛОВК цели равны (или ЛОВК цели выше), базовое число кубиков равно 1.



Сайин атакует Сколла, используя «Вытягивание души». Давайте вычислим число кубиков для этой атаки.

(МАГ 7 Сайин) - (ЛОВК 3 Сколла) = 4 базовых кубика атаки.

Затем в **указанном порядке** примените модификаторы из списка ниже (положительные модификаторы всегда применяются до отрицательных), используя список для соответствующего типа атаки.

Модификаторы ближней атаки:

Рывок: +2 кубика к атаке при совершении рывка.

Численное превосходство: +1 кубик за каждую другую дружественную фигурку, вступившую в бой с целью.

Положительные способности: добавьте к атаке кубики в соответствии со всеми положительными эффектами, действующими на атакующего.

Отвлечён: -1 кубик за каждую другую враждебную фигурку, вступившую в бой с атакующим. Не может применяться против монстров.

Местность: примените любые модификаторы местности (см. «Взаимодействие с местностью», стр. 50).

Отрицательные способности: уменьшите число кубиков в соответствии со всеми отрицательными эффектами, действующими на атакующего.

Модификаторы дальней атаки:

Прицеливание: фигурка может получить бонус прицеливания в начале своей активации. Эта фигурка получает +1 кубик при дальних атаках во время этой активации. Однако она не может совершать движение, ближнюю атаку или выполнять действие «Зов святилища» во время этой активации, если бонус прицеливания был ею получен.

Положительные способности: добавьте к атаке кубики в соответствии со всеми положительными эффектами, действующими на атакующего.

Неразбериха: -1 кубик за каждую фигурку (кроме атакующей), которая вступила в бой с целью или вовлечена ею в бой.

Местность: примените любые модификаторы местности (см. «Взаимодействие с местностью», стр. 50).

Отрицательные способности: уменьшите число кубиков в соответствии со всеми отрицательными эффектами, действующими на атакующего.

Модификаторы магической атаки:

Положительные способности: добавьте к атаке кубики в соответствии со всеми положительными эффектами, действующими на атакующего.

Неразбериха: -1 кубик за каждую фигурку (кроме атакующей), которая вступила в бой с целью или вовлечена ею в бой.

Местность: примените любые модификаторы местности (см. «Взаимодействие с местностью», стр. 50).

Отрицательные способности: уменьшите число кубиков в соответствии со всеми отрицательными эффектами, действующими на атакующего.

Если в результате применения всех модификаторов вы должны бросить 0 кубиков или меньше, вы используете в атаке 1 кубик (число кубиков атаки никогда не может быть меньше 1).

Пример определения числа кубиков ближней атаки

Шаг 1: БАЗОВОЕ ЧИСЛО КУБИКОВ

Вычитите из значения *ближнего боя* (БЛИЖ) атакующего значение *ловкости* (ЛОВК) цели.

Шаг 2: ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

По порядку примените подходящие положительные модификаторы из списка модификаторов.

Шаг 3: ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

По порядку примените все подходящие отрицательные модификаторы, уменьшая число кубиков за каждый.

Шаг 4: МЕСТНОСТЬ

Определите модификаторы местности (см. стр. 50).

Шаг 5: СТОЯТЬ НА СВОЁМ

Герои, которые становятся целью **рывка**, могут потратить 1 судьбу, чтобы совершить действие «**Стоять на своём**». Это уменьшает число кубиков атакующего на 1.

Теперь вы знаете, сколько кубиков вы будете бросать во время атаки!

Шаг 3: Бросьте кубики атаки

Атакующий бросает все свои кубики атаки.

Затем атакующий может перебросить кубики, если у него есть способности или действия, которые это позволяют (например, выполнив действие «Попробовать снова»).

Попробовать снова: 1 судьба

Удача была не на вашей стороне.

Вы можете перебросить результат любого броска кубиков в игре (кроме атак монстров). Перебросить кубики можно только один раз, и вы обязаны перебрасывать **все** ранее брошенные кубики.

Несколько перебросов и вынужденные перебросы

Кубик, который был переброшен единожды, более не может быть переброшен. Если вы уже перебрали часть кубиков, а способность или эффект требует, чтобы вы перебрали все кубики, вы перебрасываете только те кубики, которые ещё не были переброшены.

Если несколько эффектов позволяют вам или заставляют вас перебросить кубики, используйте следующую логику, чтобы определить порядок перебросов:

1. Сначала способности переброса применяет активный игрок. Игрок может применить несколько способностей переброса. Например, он может использовать способность Сайин «Предсказание», чтобы перебросить 1 кубик, а затем перебросить остальные действием «Попробовать снова».
2. Затем второй игрок получает возможность применить способности, заставляющие активного игрока перебросить кубики, которые ещё не были переброшены ранее. Перебрасываются только не переброшенные ранее кубики, даже если способность позволяет заставить противника перебросить все кубики.

Шаг 4: выберите кубики

Вы можете использовать результаты только 3 кубиков, вне зависимости от общего числа брошенных кубиков.

Символы попаданий:

 = лёгкий удар

 = сильный удар

 = критический удар

Количество урона, наносимого каждым ударом, описано на карте вашего героя и разнится для каждого героя и оружия. Важно: если на кубиках нет ни одного попадания, урон не наносится. Источники бонусного урона требуют как минимум одного попадания.

Символы манёвров:

Каждый  на 3 выбранных кубиках можно потратить, чтобы выполнить боевой манёвр (число необходимых символов указано в описании манёвра).

ЗНАЧЕНИЯ НА КУБИКАХ



Манёвр
Позволяет отталкивать (перемещать) фигурки на 1 клетку в любом направлении или же выполнять другие боевые манёвры.



Попадание
Позволяет наносить урон.



Попадание/манёвр
Используется либо как попадание, либо как попадание и манёвр.



Промех
Нет эффекта.



Шаг 5: нанесение урона и смерть героя

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Любой урон от атаки отмечается на карте цели (при этом урон снижается на показатель ЗАЩ цели).

Пример: цели нанесли 5 урона, а её ЗАЩ равна 2, следовательно цель получает 3 урона и отмечает это на своей карте.



Пример:

Предположим, что Сайин совершает атаку на Сколла, используя бросок кубиков, который мы описывали в примерах на предыдущих страницах.

Она выбирает три кубика с символами попаданий (из 4 брошенных кубиков), что означает критический удар!

Изучив информацию об атаке «Вытягивание души» на карте Сайин, мы узнаём, что критический удар наносит 4 урона.

Сколл является защитником, то есть относится к героям, способным снижать урон от атак. Его значение защиты (ЗАЩ) равно 1. Поэтому вместо 4 урона от критического удара, он получает только 3 урона.

УРОН ОТ АТАКИ - ЗАЩИТА = ИТОГОВЫЙ УРОН

В этом примере формула выглядит так:

УРОН 4 (КРИТ) - 1 (ЗАЩ) = 3

Сколл теряет 3 здоровья, в результате чего оно опускается с 21 до 18. Это отмечается на его карте здоровья.

СМЕРТЬ ГЕРОЯ

Если здоровье героя опускается до нуля:

Этап 1:

- Активируйте любые способности и эффекты, которые срабатывают, когда здоровье героя опускается до нуля.

Этап 2:

- Если после этого у героя всё ещё ноль здоровья, герой умирает, а его фигурка убирается с поля. Если же здоровье героя больше нуля, перейдите к шагу 6 боя.
- Душа этого героя автоматически считается собранной убившим его героем (см. «Сбор душ», стр. 76).
- Если у погибшего героя были скованные души, они немедленно убираются из игры, а святилище противника восстанавливает ранее потерянное здоровье.
- Любые эффекты, наложенные на героя, завершают действие. Уберите их жетоны и фишки из игры.

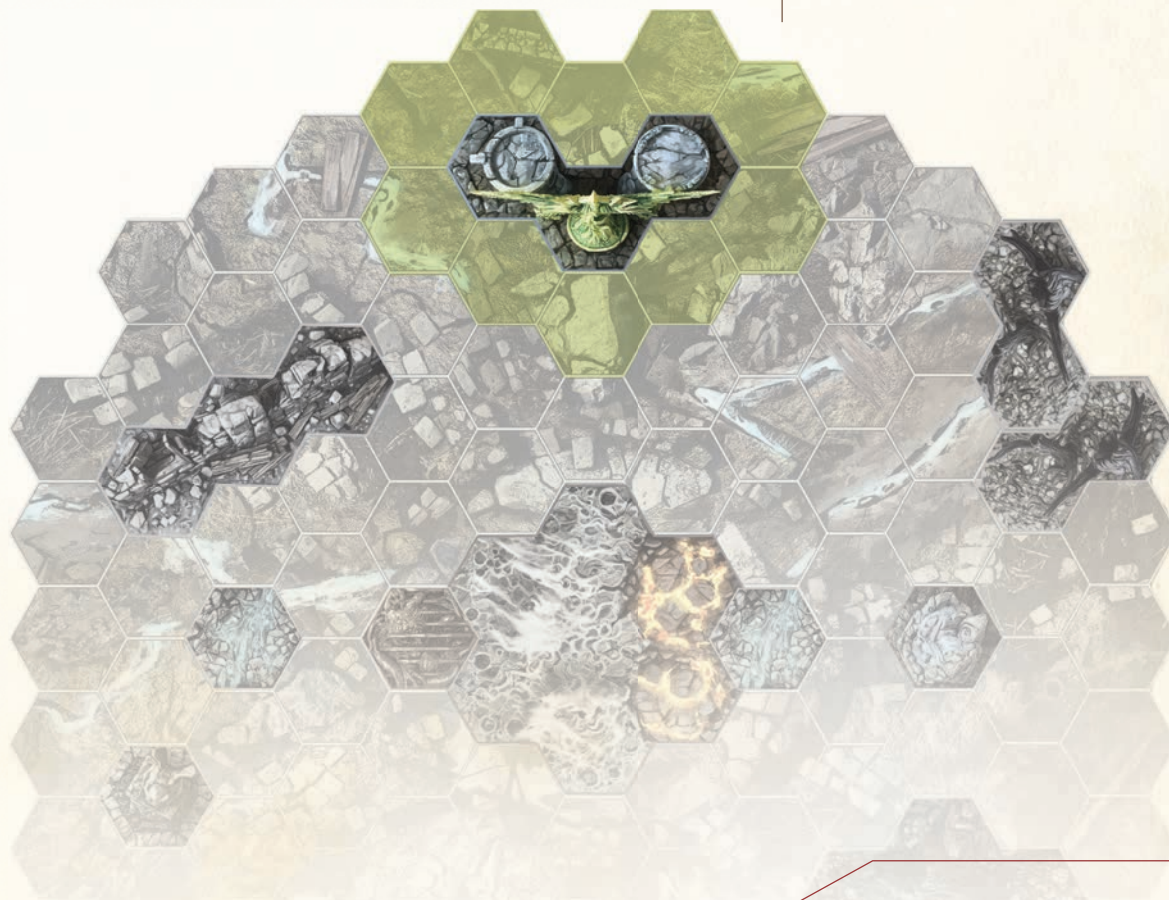
Важно: все фишки и другие активные эффекты, наложенные самим героем, которые были в игре на момент его гибели, остаются в игре (например, стена сэра Маркуса или же идола Хаксы).

Герой возрождается в следующую фазу потустороннего. При этом герой:

- Возрождается на клетке, смежной со своим святилищем.
- Возрождается с количеством здоровья, равным -5 от текущего максимального значения (герой сможет восстановить здоровье до максимума по обычным правилам в свою активацию).
- Получает на 1 ОД меньше в первой фазе активации после своего возрождения.

Герои и монстры не получают никаких постоянных отрицательных эффектов при гибели.

Герои могут возрождаться на клетках в выделенной зоне вокруг святилища Исты.



Шаг 6: выполните боевые манёвры

ВЫПОЛНЕНИЕ БОЕВЫХ МАНЕВРОВ

После нанесения урона атакующий выполняет любые боевые манёвры, на которые он потратил соответствующие символы на кубиках.

Боевые манёвры — это особые действия, которые атакующий может выполнить во время стандартных атак. Эти действия дают особые возможности атакующему и «приобретаются» за символы  на выбранных кубиках атаки.

Для всех боевых манёвров действуют следующие ограничения:

- Фигурка может выполнить только один боевой манёвр за каждую стандартную атаку.
- Урон от атаки наносится до выполнения любого боевого манёвра.
- Фигурки со способностью «Двойной удар» не могут выполнить боевой манёвр отталкивания во время второй атаки каждого действия атаки.

Важно: некоторые боевые манёвры имеют эффекты, которые помещают фишку или жетон на цель. Цель не может получить фишку или жетон одного эффекта дважды. Однако старый эффект можно заменить новым, если фигурка становится целью нескольких боевых манёвров одного типа.

Общий боевой манёвр: отталкивание (X)

Все фигурки (кроме монстров) могут применить боевой манёвр отталкивания. При отталкивании цель и/или атакующий (на выбор атакующего) перемещается на X клеток по прямой (если иное не указано на карте вашего героя).

Важно: при атаках стоимостью 0 ОД нельзя применять боевой манёвр отталкивания, однако при этих атаках можно применять другие боевые манёвры.

Отталкиваемые фигурки:

- Получают урон от атаки до перемещения в результате отталкивания.
- Должны завершить перемещение, как только сталкиваются с занятой клеткой, непроходимой местностью или стеной.

- Игнорируют штрафы к перемещению от местности.

Ближние атаки:

При ближних атаках цель или атакующий могут отталкиваться на 1 клетку за каждый символ  в броске атаки (не более 3). При этом отталкивание можно разделять между целью и атакующим. Например, если вы можете выполнить отталкивание на 2 клетки, то и цель, и атакующий могут переместиться на 1 клетку каждый (или одна фигурка на 2 клетки).

Дальние и магические атаки:

Во время таких атак только атакующий может отталкиваться на 1 клетку за каждый символ  на кубиках атаки (максимум 3).

Особые боевые манёвры

У некоторых героев могут быть особые боевые манёвры, описанные на их карте.

Например, у Раккира есть боевой манёвр «Бросок гадюки» (см. рис. 1)

Бросок гадюки (2 ) — цель, получившая урон от ближней атаки, получает состояние отравления.

Бросок атаки должен содержать достаточное число символов  , чтобы нанести хотя бы 1 урон, а также должен содержать хотя бы 2 , чтобы наложить отравление.

Рис. 1



ОТСТУПЛЕНИЕ ИЗ БОЯ

Когда ваша фигурка находится в пределах дальности ближней атаки враждебной фигурки, считается, что она вовлечена в бой. Если при этом ваша фигурка перемещается прочь, используя **движение** или **зов святилища**, считается, что она отступает. Враждебная фигурка при этом проводит удар в спину.

Важно: перемещение в результате отталкивания или переноса не провоцирует удар в спину.

Удар в спину

Как ты смеешь поворачиваться ко мне спиной?!

Фигурка, находящаяся в бою с отступающим, проводит атаку ближнего боя по нему непосредственно перед тем, как он покинет пределы дальности ближней атаки этой фигурки.

Атака при ударе в спину:

- Считается **вмешательством** и происходит до того, как движение или зов святилища произойдёт.
- Наносит урон по тем же правилам, что и стандартные атаки.
- Не может быть использована для выполнения боевых манёвров.

*Важно: если при ударе в спину атакующий выбрасывает 3 **↑** на кубиках, отступающий получает состояние «Сбит с ног». Сбитая с ног фигурка остаётся на той же клетке, которую пыталась покинуть, и может использовать оставшиеся очки действий (если есть). Если фигурка сбита с ног в результате удара в спину и в текущий момент находится на клетке, занятой другой фигуркой или объектом местности, она должна быть размещена на последней подходящей клетке своего пути, пройденной до момента нанесения удара в спину.*

Определение числа кубиков при ударе в спину

Используйте стандартные правила определения числа кубиков из раздела «Бой» на стр. 40.

Затем добавьте к атаке 1 кубик (преимущество удара в спину).

При любых обстоятельствах и модификаторах удар в спину совершается не менее чем с 3 кубиками.



Сайин пытается отступить!

Прежде чем Сайин сможет совершить движение, Раккир использует атаку кинжалом, чтобы провести удар в спину. Дальность атаки кинжалом равна 1, поэтому любой персонаж, отступающий из зоны, выделенной красным цветом, становится целью удара в спину.

У Раккира есть 3 кубика для броска атаки при ударе в спину.

$7 \text{ (БЛИЖ)} - 5 \text{ (ПОВК)} + 1 = 3 \text{ кубика}$

Нанесите урон перед выполнением перемещения.



МЕСТНОСТЬ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

"Я чувствовала их присутствие. Эти проклятые твари наблюдали за нами из теней. Они думали, что их засада безупречна. Но им было невдомёк, что это мы подготовили засаду для них. Я подала Амандиру и Брокку, укрывшимся в подвеске, сигнал, что противник попался в нашу ловушку. Победа была наша, оставалось только её забрать".

- Изабель, аватар Исти

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МЕСТНОСТЬЮ

Этот план мироздания полон препятствий. Карты поля в Judgement намеренно созданы так, чтобы бросить вызов вашим героям за счёт различных объектов местности, по-разному размещённых на каждой карте. Обратитесь к описанию карты игрового поля, чтобы узнать, где следует размещать жетоны разных типов местности.

Местность часто бывает представлена в виде нескольких прилегающих друг к другу фрагментов. Считается, что соседние фрагменты одного и того же типа местности образуют один общий участок местности. Исключение составляют жетоны местности, размещаемые на поле в результате эффекта внутриигровой способности. Они не образуют один общий участок местности с местностью того же типа, прилегающей к ним.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

(1) Открытая местность

Фигурки и жетоны/фишки могут перемещаться через такую местность и заканчивать перемещение на ней. Однако в некоторых случаях они могут становиться целью определённых эффектов (например, уменьшения дальности перемещения или даже получения урона).

Важно: значение ПЕР фигурки никогда не может быть меньше 1 вне зависимости от любых модификаторов.

(2) Скрывающая местность

Некоторые виды местности, например **лес** и **дым**, могут перекрывать линию видимости между двумя фигурками (см. «Линия видимости» далее). Лес и дым также дают **скрытность** фигуркам, находящимся на их клетках. Однако лес и дым не перекрывают линию видимости между фигурками, которые находятся внутри этой местности.

(3) Труднопроходимая местность

Если фигурка начинает **движение/рывок**, находясь на труднопроходимой местности, или же проходит через неё, эта фигурка получает -1 ПЕР на это действие. Однако если фигурка завершает перемещение на такой местности, используя последний шаг перемещения для входа в неё, то она не получает этот штраф. Примером труднопроходимой местности является лес и некоторые другие типы местности на поле.

(4) Опасная местность

Если фигурка начинает **движение/рывок**, находясь на опасной местности, или же проходит через неё, эта фигурка получает -2 ПЕР

на это действие (если только не завершит своё перемещение на опасной местности, используя последний шаг перемещения для входа в неё) и получает за это действие 1 урон (максимум), **пробивающий броню** (см. «Пробивание брони» в разделе «Стандартные пассивные способности» на стр. 68). Если фигурка оказывается на клетке опасной местности в результате **отталкивания**, переноса или **отбрасывания**, она получает 1 урон (максимум), **пробивающий броню**.

Урон, получаемый от опасной местности, считается **вмешательством** и применяется немедленно при перемещении на клетку такой местности. Это может повлиять на завершение действия героем.

Важно: фигурки со способностью «Исследователь» не получают штрафа к ПЕР при перемещении на опасную местность, но по-прежнему получают 1 пробивающий броню урон. Фигурка со способностью «Полёт», выполняющая рывок, игнорирует этот урон, если только она не заканчивает своё перемещение на клетке опасной местности.

(5) Непроходимая местность

Клетки, занятые святилищем противника или алтарями, а также находящиеся за пределами карты или содержащие некоторые типы местности, считаются непроходимыми. Это означает, что другие фигурки, фишки, жетоны и остальные компоненты не могут перемещаться на такие клетки, если только способности на их картах явно не позволяют им перемещаться или **перелетать** через эту местность.

(6) Врата телепортации

Каждые врата телепортации занимают 2 клетки. Одна из них является непроходимой местностью, а клетка телепортации — открытой местностью. Если герой находится на клетке телепортации, он может потратить 1 ОД, чтобы перенестись на соответствующую клетку телепортации других врат. Если нет доступных незанятых клеток телепортации, то врата телепортации не могут быть использованы.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ СТЕНЫ

Высота стены считается равной 1, и она даёт укрытие, если не указано иное.

Непреодолимая: стена той же высоты (или выше), что и фигурка, считается непреодолимой для этой фигурки.

Преодоление движением: когда фигурка выполняет движение через клетку со стеной, у неё должно быть достаточно ПЕР, чтобы полностью преодолеть клетку стены. То есть фигурка не может закончить движение на клетке стены.

Преодоление рывком: фигурки не могут совершать рывок через стены, если только у них нет способности «Исследователь» или «Полёт». При этом фигурка также должна иметь возможность преодолеть стену при совершении рывка.



Стена



Обитель душ



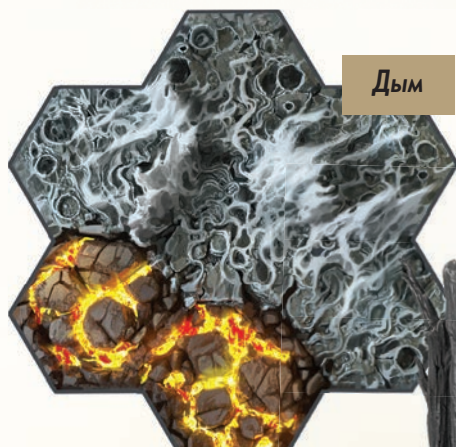
Обитель монстров



Непроходимая местность

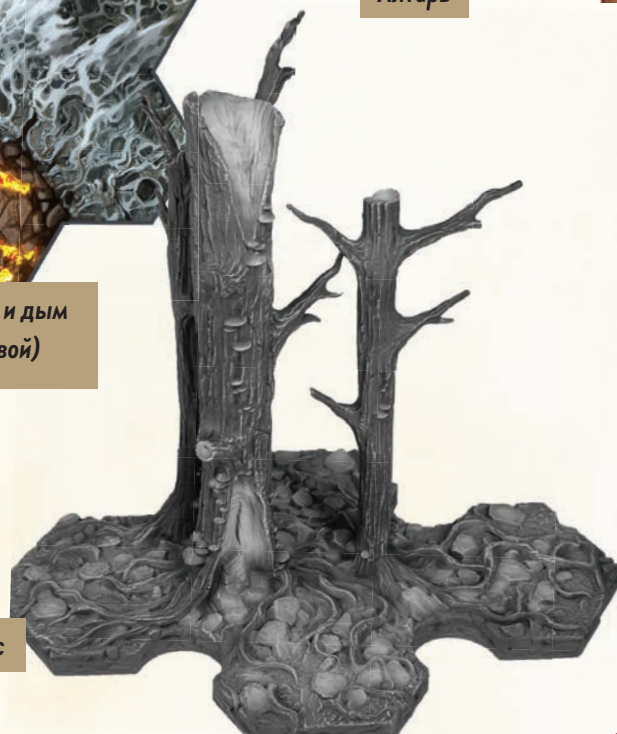


Алтарь



Дым

Опасная местность и дым
(две клетки с левой)



Лес

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РАЗНЫМИ ТИПАМИ МЕСТНОСТИ

Если фигурка перемещается за одно действие через несколько разных типов местностей, штрафы к перемещению не будут складываться. Фигурка получит только наивысший штраф из тех, что должна получить.

ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ

Некоторые герои или эффекты позволяют выложить на поле новые жетоны местности. Эти жетоны не могут накладываться на другие жетоны местности ни при каких обстоятельствах. Более точные указания по размещению таких жетонов описаны на картах соответствующих героев и/или картах эффектов.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ)

Линия видимости определяет возможность одной фигурки видеть другую. У фигурки должна быть линия видимости до другой фигурки, чтобы выбрать её целью. Все фигурки в Judgement имеют обзор на 360 градусов. Считается, что любое взаимодействие с фигуркой (физическое или не физическое) происходит спереди.

Определение линии видимости

У вашей фигурки есть линия видимости до другой фигурки, если вы можете провести прямую линию из хотя бы одной точки клетки вашей фигурки до хотя бы одной точки клетки целевой фигурки. При этом данная прямая линия не должна пересекать или касаться любых клеток, которые блокируют линию видимости.

Блокирование линии видимости

Фигурки и местность, занимающие одну клетку никогда не блокируют линию видимости. .

Фигурки и местность, занимающие несколько клеток блокируют линию видимости, если линия проходит через них и при этом они той же высоты (или выше), что и обе фигурки, между которыми вы определяете линию видимости.

Когда фигурка находится на клетке, смежной с местностью, которая блокирует линию видимости, как на изображении ниже, вы проводите прямые линии от внешних краёв шестиугольника (а не из центра, как при определении укрытия). При этом фигурка не видит клетки, границы которых находятся вдоль одной из линий, а также клетки, которые находятся непосредственно за жетонами местности (обозначены более тёмным цветом).

Пример 1

Если линия для определения видимости проходит только по границе клетки, то линия видимости блокируется.



Пример 2

Аналогично на изображении ниже ЛВ блокируется для тех клеток, где линия проходит только по одной из их границ.



Пример 3

В этом примере линии касаются только внешних углов леса.



УКРЫТИЕ

В укрытие!

Эти правила применяются, когда фигурка прячется за стеной, непроходимой местностью или краем сооружения.

Чтобы фигурка получила укрытие от атаки:

- Она должна находиться на клетке, смежной с местностью, которая может использоваться как укрытие.
- Хотя бы одна прямая линия между клеткой атакующего и клеткой цели должна проходить через клетку местности (включая её границу), которая даёт укрытие.

Важно: при проверке укрытия, если линия касается лишь одного из углов клетки, которая обеспечивает укрытие, считается, что линия не проходит через клетку или её границу.

Модификаторы атаки по целям в укрытии:

- -2 кубика для дальней атаки.
- -1 кубик для магической или ближней атаки.

Примеры укрытия:

Чтобы определить, находится ли фигурка в укрытии, проведите линию через центр её клетки так, чтобы она была параллельна местности, обеспечивающей укрытие, как это показано на рисунках 4, 5 и 6. Фигурка получает укрытие от любой атакующей фигурки, располагающейся на одной из клеток, пересекаемых линией или находящихся с той же стороны от линии, что и клетка местности, дающая укрытие.

Рис. 4



Рис. 5

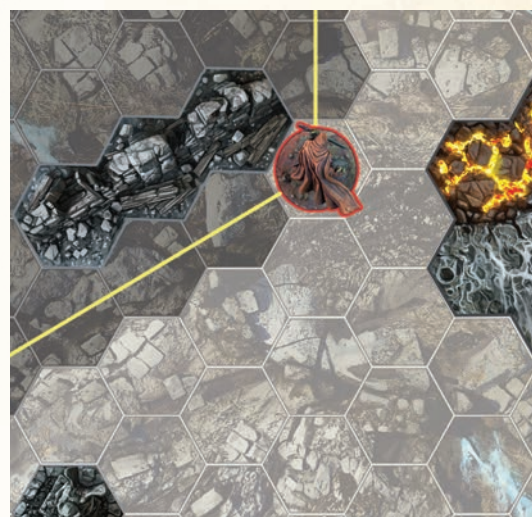
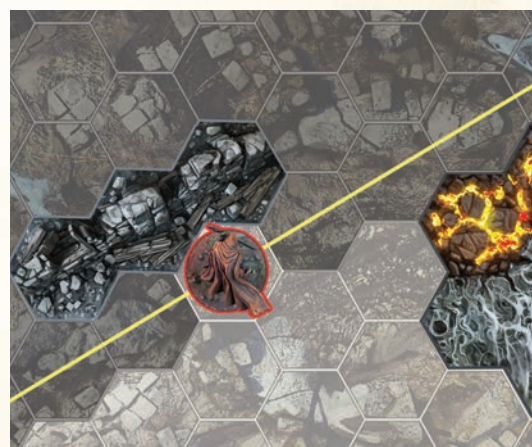


Рис. 6





ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ РЫВКА

"Когда минотавр вышел на поле боя, я едва мог поверить своими глазами. Тора мышц и шерсти стояла перед мной, а звонкие погты сбивало с ног. Он проревел что-то, бросая мне вызов на языке, который я не понимал. И хотя я не мог знать, что именно он сказал, его намерение прибегнуть к насилию стало совершенно ясным, когда он тяжело двинулся на меня".

- Бастиян, человек-бард

Подробное описание рывка

Рывок: 1 ОД + стоимость применения стандартного оружия ближнего боя

Элемент неожиданности!

Это очень популярное комбинированное действие, которое позволяет атакующему быстро подобраться к цели и провести усиленную стандартную атаку ближнего боя.

Цель: должна быть враждебной фигуркой и находиться в пределах дальности выбранного оружия ближнего боя, когда завершится действие **движения**. Герой не может выполнять **рывок** к противнику, с которым он уже вступил в бой или который вовлёл его в бой.

1. Определите линию видимости: проведите прямую непрерывную линию до цели **рывка** (см. раздел «Линия видимости»).

2. Шаг в сторону: вы можете переместиться на 1 клетку в любом направлении в качестве первого шага **рывка** (считается как -1 ПЕР).

3. Бонус к перемещению: выполните **движение** на число клеток до значения ПЕР +2 по прямой линии или по зигзагу.

4. Атака ближнего боя: совершите стандартную атаку ближнего боя по цели **рывка** в конце **рывка**. Добавьте +2 кубика к этой атаке.

Не забудьте, что цель атаки может...

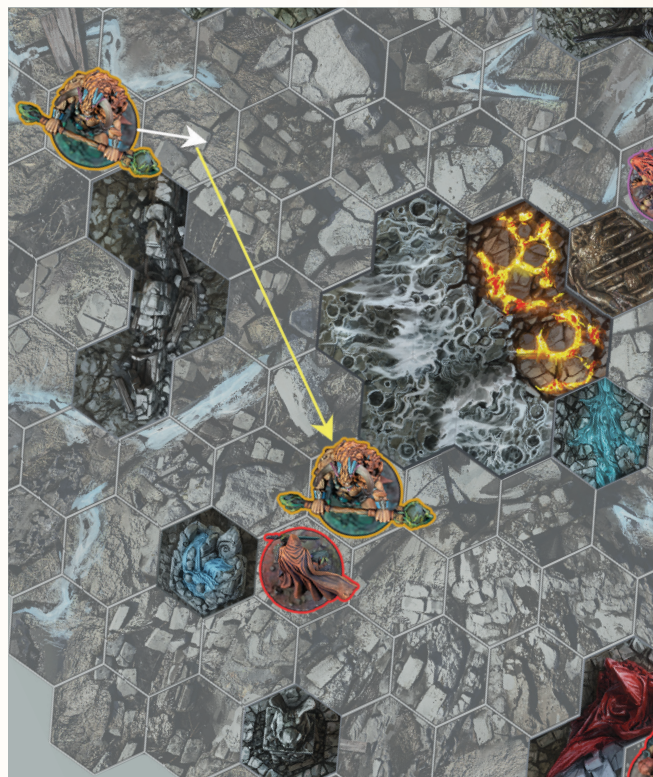
Стоять на своём (вмешательство): 1 судьба

Я тебя не боюсь.

Герой, ставший целью **рывка**, может совершить это действие, чтобы до броска кубиков снизить число кубиков атаки у атакующего на 1. Используйте **вмешательство**, чтобы прервать **рывок** после перемещения атакующего, но до его броска кубиков. Это действие можно совершить только один раз за **рывок**.



Рывок по прямой



Шаг в сторону и рывок по прямой



Рывок зигзагом



Шаг в сторону и рывок зигзагом



Состояния и особые правила

"В любом заклинании есть условия, которые необходимо выполнить, а также исключения из правил, которые заклинатель может хотеть нарушить. Такова суть магии и сил. Знания - это коды, и глубина этого кода определяет его ценность".

- Жин Тиграк, нежить-лич

ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ

Во время игры могут возникать случаи, когда сочетание отдельных правил, эффектов или состояний может приводить к сложным ситуациям. Если такие ситуации не описаны правилами игры, порядок применения эффектов определяется активным игроком или владельцем фигурки (для эффектов, активирующихся в фазу потустороннего).

Иногда событие в игре может вызвать несколько вмешательств или других событий. Они разыгрываются не одновременно, а в последовательном порядке, определяемом активным игроком (если не указано иное). Если обстоятельства меняются при розыгрыше одного из этих событий и условия для осуществления остальных событий больше не выполняются, то остальные события не разыгрываются.

Во время игры на фигурку может одновременно действовать несколько эффектов или состояний, влияющих на значения характеристик. В таких случаях применяйте эффекты в следующем порядке:

1. Примените положительные эффекты.
2. Примените отрицательные эффекты.
3. Примените эффекты фишек и состояний, для которых указано, что они применяются «после всех прочих положительных и отрицательных эффектов». Если таких эффектов несколько, порядок применения определяет владелец фигурки.

Важно: способности и состояния с одинаковыми названиями не суммируются. Последний применённый эффект заменяет предыдущий с тем же названием. В случае эффектов, не имеющих продолжительности (например, эффект колокола судьбы) будет оказывать эффект только один источник.

Пример 1:

Значение ЛОВК Донрегара равно 3. Он приобретает «Ботинки ловкости», а также хочет использовать свою способность «Стойкость камня».

Его значение ЛОВК увеличивается с 3 до 4 (так как сначала применяются положительные эффекты). Затем оно уменьшается до 1 из-за способности «Стойкость камня» (применяются отрицательные эффекты).

Пример 2:

Значение ЛОВК Сайин равно 5. Она *отравлена* и *сбита с ног*, но при этом на ней надеты «Ботинки ловкости» (рис. 7).

Её значение ЛОВК увеличивается до 6, благодаря ботинкам (так как сначала применяются положительные эффекты).

Затем оно уменьшается до 5 из-за *отравления*, а затем ещё на 3 из-за того, что Сайин *сбита с ног*. То есть у неё остаётся ЛОВК 2 (применяются отрицательные эффекты).

Рис. 7



Вмешательство

Способности, которые можно активировать во время другого действия, называются **вмешательствами** и обозначаются следующим образом: <Название способности> (**вмешательство**).

Способности с этим ключевым словом прерывают обычный ход игры и разыгрываемого действия. При этом на каждой способности с **вмешательством** указано, в какой именно момент прерывается действие. После того как способность с **вмешательством** была применена, прерванное действие продолжается.

Фигурка может использовать только 1 вмешательство для каждого действия врага, однако она может использовать несколько вмешательств в его ход. Если вмешательство происходит в результате эффекта от фишки, размещённой во время более ранней активации фигурки, эта фигурка считается источником данного эффекта, и считается, что она выполняет вмешательство. Если несколько вмешательств происходят одновременно, обязательные вмешательства имеют приоритет, и их эффекты могут препятствовать совершению необязательных вмешательств.

Иногда **вмешательство** может изменить цель действия. В этом случае новая цель считается находящейся на линии видимости и в пределах дальности фигурки, выполняющей действие.



СОСТОЯНИЯ

Не только оружие представляет опасность на поле боя. Во время боя на фигурки могут накладываться различные состояния. Они отмечаются соответствующими маркерами на цели.

Состояния действуют до конца следующей активации цели:

- Они немедленно снимаются с цели после её активации (в конце активации).
- Цель может снять с себя состояние во время своей активации действием «Очищение» (потратив 1 судьбу, см. раздел «Фаза активации»).

Смерть от эффектов состояний

Фигурка, которая изначально наложила состояние, считается источником этого состояния на протяжении всего периода его действия. Поэтому, если целевая фигурка погибает непосредственно в результате эффекта этого состояния (например состояния горения), считается, что последний удар нанесла та фигурка, которая наложила это состояние, а потому именно она получает награду за смерть противника.

Комбинация нескольких состояний

На фигурку может быть наложено несколько разных состояний. При этом состояния одного типа не суммируются. Однако, когда на фигурку накладывается состояние, которое у неё уже есть, прошлое состояние этого типа можно заменить новым.

Горение

Фигурка, на которую наложено горение:

- Получает 3 истинного урона в конце своей текущей или следующей активации (в зависимости от того, что произойдёт раньше), а затем состояние снимается.
- Не может восстанавливать здоровье, пока действует это состояние.



Заморозка

Важно: заморозка применяется на шаге 3 применения эффектов и состояний после применения положительных и отрицательных эффектов.



Фигурка, на которую наложена заморозка:

- Не может иметь значение ЛОВК выше 3.
- Не может иметь значение ПЕР выше 2.
- Снижает урон своих стандартных атак на 1.

Отравление

Фигурка, на которую наложено отравление:

- Получает -1 БЛИЖ/ДАЛЬН/МАГ.
- Получает -1 ЛОВК.
- Получает -1 к значению сбора душ.



Ошеломление

Фигурка, на которую наложено *ошеломление*:

- Получает -1 ОД в свою активацию.
- Не может совершать удар в спину.



Подавление

Фигурка, на которую наложено *подавление*, не может выполнять *движение* или *рывок*.



Проклятие

Фигурка, на которую наложено *проклятие*:

- Не может собирать души никакими способами. Если проклятая фигурка убивает враждебную фигурку, душа побеждённой фигурки не размещается на поле. Сама фигурка просто убирается.
- Не может оспаривать или контролировать алтари.
- Не может помогать дружественным фигуркам или мешать враждебным фигуркам, выполняющим *сбор душ*.
- Не может запечатывать души за убийство нежити.
- Не может овладеть скованными душами



Важно: если у фигурки есть скованные души, когда она становится проклятой, она не теряет эти души.

Свободные души не перемещаются в сторону проклятых героев в фазе потустороннего.

Сбит с ног

Фигурка, которая *сбита с ног*:

- Получает -3 к ЛОВК (помните, что значение ЛОВК не может быть ниже 1).
- Не может атаковать или совершать удары в спину, а также не может вступать в бой с другими фигурками. Однако другие фигурки могут вовлекать в бой *сбитую с ног* фигурку.
- Не может выполнять *движение*, применять активные способности или тратить ОД (включая действия, требующие 0 ОД), пока не совершит действие «Очищение» или «Встать», чтобы снять это состояние.
- Не учитывается при определении модификаторов атаки (таких как «Отвлечён» и «Численное превосходство»). **Важно: фигурка по-прежнему может применять пассивные и обычные способности.**
- Не может воспользоваться зовом святилища.
- Имеет высоту 1.



Страх

Фигурка, на которую наложен *страх*:

- Не может применять активные способности или эффекты имеющихся у неё магических артефактов, требующие траты ОД.
- Не может выбирать целью фигурку, которая наложила на неё страх, в свою следующую активацию.
- Не может выполнять действие *сбора душ*

Нежить имеет неуязвимость к *страху*.

ФИШКИ (МАРКЕРЫ, ОБЪЕКТЫ И СЧЁТЧИКИ)

В игре много эффектов, способностей и ситуаций, которые могут влиять на состояние игрового поля и героев.

Для их отслеживания и обозначения в Judgement существуют маркеры, объекты и счётчики. Если эффект, способность или игровая ситуация требует использовать какой-либо жетон или фишку, это будет явно указано в его описании. Жетоны и фишки не «занимают» клетку, на которой находятся, не мешают перемещению, не блокируют ЛВ и не запрещают размещать на клетке другие жетоны и фишки. Ниже вы найдёте описание этих трёх типов обозначений, используемых в игре.

Маркеры

Маркеры используются, чтобы отметить *состояние*, *боевой манёвр* или *способность*. Они находятся рядом с фигуркой, на которую действуют, однако не считаются физическими объектами в игре.

Маркеры с одинаковыми названиями, применяемые одним отрядом, не суммируются, а их эффекты не складываются. Если маркер накладывается на фигурку, у которой уже есть такой маркер, более новый маркер заменит более старый (изменится и герой, являющийся источником эффекта).

Примеры маркеров

Состояния (например, *горение*), *способности* (например, «Священный щит» Сайин), а также эффекты от *боевых манёвров* (например, от «Решимости» Дрелгота).



Объекты

Используются для обозначения боевых манёвров или способностей, влияющих на фигурки на игровом поле. Они выставляются на поле на незанятую клетку и считаются физическими объектами в игре. В то время как маркеры обычно перемещаются вместе с фигурками, на которые были наложены, объекты обычно остаются на той клетке, на которую их выставили. Если не указано иное, объекты с одинаковыми названиями, применяемые одним отрядом, не суммируются, а их эффекты не складываются.

Примеры объектов

Идолы Хаксы, теньевые сферы, колокол Онкуры.



Счётчики

Используются для обозначения боевых манёвров, пассивных способностей или активных способностей, влияющих на фигурки на поле. В отличие от маркеров и объектов, счётчики могут складываться и накапливаться на протяжении игры. Они помещаются на поле рядом с фигуркой, к которой имеют отношение, но не считаются физическими объектами в игре.

Примеры счётчиков

Защита Сколла, энергия Лагдрага, туман тени Крэдол.



СТАНДАРТНЫЕ ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые правила описаны на картах фигурок и дают им дополнительные возможности и умения, помимо их стандартных атак.

Атака в упор

Эта фигурка может применять свои ДАЛЬН или МАГ стандартные атаки против вражеской фигурки на смежной клетке, даже если вовлечена в бой. К этой атаке применяется модификатор «Отвлечён», как в случае ближней атаки. Штраф за неразбериху не накладывается в случае, когда атаке подвергается вражеская фигурка на смежной клетке.

Бездушный

Фигурки с этой способностью:

- Не могут собирать души по обычным правилам.
- Не могут оспаривать алтари.
- Могут помогать только дружественным бездушным фигуркам, или мешать враждебным бездушным фигуркам, которые совершают **сбор душ**. Помогать или мешать в **сборе душ** фигуркам, не являющимся бездушными, они не могут.
- Никогда не могут иметь **скованные души**.

Смерть

Когда **бездушная** фигурка убита в бою (**непроклятым** героем), святилище противника получает **запечатанную** душу.

Сбор душ

- Когда **бездушная** фигурка убивает героя противника, она не собирает душу. Душа становится скованной ближайшим подходящим (**непроклятым**) дружественным героем (при равенстве выбирает активный игрок). Если такого героя нет, душа потеряна.

- Если **бездушная** фигурка убивает другую **бездушную** фигурку, святилище атакующего получает **запечатанную** душу.

Бездушная фигурка может выполнить действие **сбора душ** за 1 ОД по следующим правилам:

- Только другие бездушные фигурки могут помогать или мешать. Фигурки, не являющиеся бездушными, не могут помогать или мешать бездушной фигурке, выполняющей **сбор душ**. Собранные души уничтожаются.
- Эта фигурка получает новый уровень, а её отряд получает 1 судьбу.
- Эта фигурка либо восстанавливает 3 здоровья, либо выбирает целью враждебную фигурку в пределах 3 клеток от себя и наносит ей 3 истинного урона. Это можно сделать только один раз за активацию героя.

Важно: свободные души не перемещаются в сторону бездушных фигурок в фазе потустороннего.

Оспаривание и контроль алтарей: бездушные фигурки не могут оспаривать алтари, но они могут контролировать алтари в соответствии с обычными правилами со следующей поправкой:

- Судьба не добавляется в запас контролирующего игрока, однако 1 жетон судьбы удаляется из запаса судьбы противника после того, как жетоны судьбы получены, но до появления возможности нанесения игроком урона одному из своих героев, чтобы получить +1 жетон судьбы, на шаге 3 фазы потустороннего.

Бесплотность

Эта фигурка может перемещаться через другие фигурки и через местность (кроме непроходимой) без штрафов. Другие фигурки также могут перемещаться через **бесплотные** фигурки без штрафов. В обоих случаях фигуркам должно хватать перемещения, чтобы завершить своё текущее перемещение на незанятой клетке.

Бросок (X)

Эта фигурка переносится на клетку, находящуюся на расстоянии X клеток от её текущего расположения, по прямой линии от фигурки, которая совершила **бросок**, а затем становится **сбитой с ног**.

Если конечная клетка **брошенной** фигурки – это занятая клетка, то **брошенная** фигурка помещается на первую незанятую клетку по траектории **броска**.

При этом **брошенная** фигурка всегда должна удаляться по прямой от фигурки, которая совершила **бросок**.

Вампиризм (X)

Эта фигурка может восстановить X здоровья во время каждой успешной **стандартной атаки**, которая нанесла урон цели, за каждое потраченное на эту атаку ОД (дополнительное ОД, потраченное на **рывок**, не учитывается). Фигурка никогда не может восстановить **вампиризмом** больше здоровья, чем нанесла урона атакой. Эта способность срабатывает только во время активации фигурки и применяется в конце шага 5 атаки.

Взрыв (X)

Когда эта фигурка погибает, враги на смежных с ней клетках получают X урона.

Враждебность (X)

Дружественные способности не могут применяться к фигуркам типа (X).

Всадник

Когда всадник совершает **рывок**, он:

- Получает +1 кубик к броску атаки после применения всех модификаторов.
- Наносит +1 урон стандартными атаками.

Гравитационный колодец

Против этой фигурки нельзя совершать **рывок**.

Двойной удар (ОРУЖИЕ)

Когда эта фигурка совершает атаку с использованием оружия в свою активацию, она может немедленно совершить **вторую атаку** за 0 ОД, используя то же оружие. **Вторая атака** получает штраф -1 кубик атаки, который применяется после учёта всех модификаторов. При этой атаке вы всегда бросаете не меньше 1 кубика.

Только первая атака при **рывке** получает +2 кубика атаки, а вторая атака, вызванная **двойным ударом**, не получает +2 кубика. **Двойной удар** срабатывает только во время активации фигурки и не может провоцировать другой **двойной удар**.

Фигурки не могут выполнять боевой манёвр отталкивания во время своей второй атаки при **двойном ударе**.

Монстры с **двойным ударом** получают вторую атаку, только когда активируются в результате способности «Охотник» в фазу потустороннего.

Дерево навыков

При повышении уровня у этой фигурки есть два направления развития. Одно и то же направление развития **дерева навыков** должно быть выбрано для уровней 2 и 3.

Защитник

Эта фигурка считается **защитником** для правил и эффектов, которые относятся к защитнику.

Исследователь

Эта фигурка не получает штраф к перемещению от труднопроходимой и опасной местности. Такие фигурки также могут выполнять **рывок** через стены высотой 1 или меньше.

Важно: фигурки с этой способностью по-прежнему получают урон от опасной местности.

Истребитель монстров

Эта фигурка наносит +1 урон, проводя атаку или используя активную способность против монстров или **призванных существ**.

Коварство

Эта фигурка наносит +1 урон, используя **стандартную атаку** оружием ближнего боя против враждебной фигурки, вовлечённой в бой дружественной атакующему фигуркой.

Команда героев / Глава команды

См. «Команды героев» на стр. 82.

Крохотный

У этой фигурки высота 1 (стандартная высота героев равна 2). **Крохотные** фигурки могут перемещаться через клетку, занятую дружественной фигуркой (и наоборот), во время **движения** или **рывка**, при условии что они закончат перемещение на незанятой клетке. **Крохотным** фигуркам требуется дополнительный символ манёвра, чтобы с помощью боевого манёвра **оттолкнуть** **некрохотную** фигурку.

Для крохотных фигурок стены и другие объекты местности высоты 1 считаются непроходимой местностью, и эти фигурки не могут перемещаться через них.

Малое существо

У этой фигурки только 2 очка действия (ОД) на активацию.

Метка

В начале игры после выставления всех героев вы выбираете героя противника и накладываете на него метку героя с этим свойством.

После этого на протяжении всей игры, когда эта фигурка атакует отмеченную, она получает +1 кубик к кубикам атаки (после применения всех модификаторов), но только при *стандартных атаках*.

Фигурка, наложившая метку, может потратить 1 ОД в свою активацию, чтобы перенести метку на другого героя противника. **Метка** остаётся на фигурке, даже когда она погибает и возрождается после этого.

Жетон метки нельзя убрать никаким способом, кроме описанного выше.

На помощь!

Вмешательство: во время атаки.

Когда эта фигурка атакована *стандартной атакой*, она может прервать это действие *вмешательством*. Целью атаки становится дружественная фигурка на смежной клетке. Она получает весь урон и становится целью всех *боевых манёвров*. Можно использовать не чаще 1 раза за раунд.

Ненависть (X)

Эта фигурка получает +1 кубик атаки, когда атакует фигурку определённой расы (эльфов, dwarфов, людей, минотавров, орков, гоблинов, нежить или демонов). Такая фигурка не может ненавидеть свою собственную расу.

Неуязвимость (X)

На фигурку со способностью «Неуязвимость (X)» нельзя наложить указанное состояние или эффект.

Важно: этот эффект не снимает уже наложенное состояние.

Подопечный (вмешательство)

В начале игры, после выставления, выберите для этой фигурки дружественную фигурку, не являющуюся **защитником**. Она становится **подопечным** этой фигурки и остаётся **подопечным** до конца игры.

Эта фигурка может быть перенесена на 1 клетку ближе к своему **подопечному** в начале своей активации.

Когда эта фигурка находится на клетке, смежной с клеткой своего **подопечного**:

- И при этом **подопечный** подвергается *стандартной атаке*, эта фигурка может решить совершить **вмешательство**. **Вмешательство** происходит после выбора противником 3 кубиков атаки, но до нанесения урона и выполнения *боевых манёвров*. Эта фигурка становится целью атаки вместо **подопечного**. Атакующий наносит ей урон и выполняет *боевые манёвры* против неё. Этот эффект можно использовать один раз за раунд.
- И при этом **подопечный** подвергается *стандартной атаке*, эта фигурка может решить совершить **вмешательство**. **Вмешательство** происходит после выбора противником 3 кубиков атаки, но до нанесения урона и выполнения *боевых манёвров*. **Подопечный** получает +2 ЗАЩ при получении урона от атаки. Этот эффект можно использовать один раз за раунд.

Полёт

Когда фигурка со способностью «Полёт», не являющаяся монстром, выполняет **рывок**, она игнорирует целевую фигурку, фигурки на своём пути и любую местность (включая непроходимую) при перемещении. При этом завершить **рывок** фигурка обязана на незанятой клетке, обеспечивающей дальность ближней атаки по цели.

Важно: фигурка, совершающая **рывок**, должна иметь линию видимости до цели **рывка** перед началом перемещения, являющегося частью **рывка**.

Когда монстр со способностью «Полёт» перемещается в результате применения способности «Охотник», он игнорирует все другие фигурки на своём пути и любую местность (включая непроходимую) во время перемещения. При этом завершить перемещение монстр должен на незанятой клетке.

Призыв

Эта фигурка может призывать на поле фигурки **призываемых** существ.

Призываемое существо

Эта фигурка выставляется на поле, когда призвана другой фигуркой со способностью «Призыв».

Пробивание брони (ОРУЖИЕ)

Когда эта фигурка атакует, цель получает -1 ЗАЩ при нанесении ей урона. Если есть несколько источников **пробивания брони**, штрафы к защите суммируются.

Проворство

Эта фигурка не может становиться целью удара в спину.

Псионика

Персонажи, владеющие псионикой, имеют следующие уникальные черты:

- При определении числа кубиков атаки используется значение **сбора душ** цели вместо значения ЛОВК.
- Число кубиков атаки начинается с 3, когда такие фигурки атакуют цели без **сбора душ** (такие как монстры и призванные существа).
- Такие фигурки не могут выбрать святилище целью своей *стандартной атаки*.
- Такие фигурки имеют +1 ЗАЩ против МАГ атак.

Регенерация (X)

Эта фигурка восстанавливает X здоровья в начале фазы потустороннего.

Сборщик душ

Эта способность позволяет героям собирать души, мешать или помогать собирать души на расстоянии до 2 клеток (а не только на смежных клетках).

Сборщик душ получает +1 к результату проверки сбора душ, когда пытается захватить свободную душу на смежной клетке. Этот эффект не суммируется, когда на смежных с ним клетках находится несколько душ.

Скрытность

Эта фигурка не может становиться целью активных способностей враждебных фигурок, а также целью *боевых манёвров* или ДАПЬН/МАГ стандартных атак с расстояния более 2 клеток от неё.

Спринтер

Эта фигурка может переместиться на 1 дополнительную клетку во время каждого действия *движения* в первом раунде игры.

Стойкость

Эта фигурка не получает состояние «Сбит с ног», когда оно должно быть наложено на эту фигурку в первый раз за раунд.

Стремительность

Эта фигурка получает +1 ПЕР для 1 действия *движения* (один раз за активацию).

Важно: фигурки, на которые наложена *заморозка*, не получают +1 ПЕР от этой способности.

Тень

Фигурки со способностью «Тень» могут использовать теневые сферы и управлять ими. Теневые сферы — это объекты, у которых множество разных применений. Вражеские теневые сферы можно убрать с поля, потратив 1 ОД любым из героев (даже тем, у которого нет этой способности), когда ваш герой находится на смежной со сферой клетке. Отряд может иметь только 3 теневые сферы одновременно.

Теневые сферы не могут использоваться для любых эффектов переноса, когда их клетка занята фигуркой (но не фишкой). Когда теневая сфера используется для эффекта переноса, уберите теневую сферу в отправной точке, но не убирайте теневую сферу в конечной точке.

Туман тени

Всякий раз, когда враждебная фигурка в пределах 2 клеток от такой фигурки получает 1 или более урона от *стандартной атаки* дружественной фигурки, эта фигурка получает 1 фишку *тумана тени*. У фигурки не может быть более 2 + её текущий уровень фишек *тумана тени* в любой момент времени.

Уязвимость (горение)

Фигурка с уязвимостью (*горение*) получает на 1 урон больше от состояния *горения*.

Честь

Когда эта фигурка погибает и при этом сила святилища её бога уже была активирована, то во время сбора её души та фигурка, которая выполняет сбор душ, также получает 1 судьбу для своего отряда.



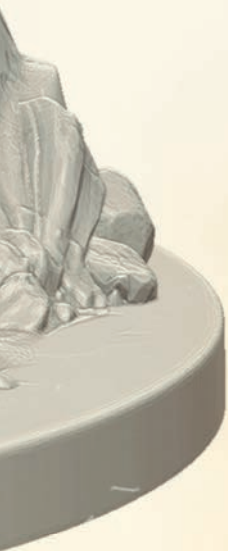


Монстры и души

Эти фигурки выставляются на поле в местах своих обителей. Стоит надеяться, что вы встретите больше душ, чем монстров, — именно души принесут вам победу в Мидеоне.

"Если хотите драться, мы будем драться, монстры!
Может, вы и повеселились в бою со всеми этими -
но вы ещё не встречались со мной!!!"

- Брок, дварф-берсерк



МОНСТРЫ

На полях боя всегда есть 1 или несколько обителей монстров в виде отмеченных на них клеток. У монстров есть свои карты, на которых описано, как они действуют. Монстры считаются враждебными фигурками для героев обоих игроков, призванных существ и святилищ.

Монстры разделены на уровни 1-4, это обозначено на их картах как У(Х). Для каждой карты поля боя указано, каких монстров можно выставлять на каждой обители.

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ МОНСТРОВ

У монстров есть 1 или несколько пассивных способностей (указаны на их картах). Помимо прочих, все монстры имеют следующие стандартные пассивные способности:

Неуязвимость (страх)

Награда за голову

Это награда, которую получает тот, кто убил монстра. Награда указана на карте монстра, 2 самые распространённые награды это:

Повышение уровня: герой, убивший монстра, получает уровень.

Судьба: число жетонов судьбы за убийство монстра указано на лицевой стороне карты монстра рядом с изображением самого монстра. Судьба может быть собрана либо героем, который нанёс последний удар монстру (если он на смежной клетке), либо дружественным героем, который находится на смежной с монстром клетке в момент смерти монстра.

Эта судьба добавляется к запасу судьбы отряда и может немедленно быть потрачена (вместе с жетонами, которые уже были в запасе отряда) героем, который её собрал, на **покупку, продажу или обмен** магических артефактов (как если бы герой находился на смежной со святилищем клетке). Это считается вмешательством и происходит после нанесения монстру урона, но до выполнения боевых манёвров.

Магические артефакты: из некоторых монстров выпадают уникальные магические артефакты. Герои в одном отряде никогда не могут использовать два одинаковых артефакта одновременно.

Исследователь

Все монстры имеют способность «Исследователь», а также неуязвимы к эффектам опасной местности.

Охотник

Все монстры активируются во время шага 2 фазы потустороннего. Монстры не активируются в первый раунд игры и в тот раунд, в котором они возродились.

Во время активации монстра:

- Если монстр оказывается *сбитым с ног*, он немедленно встаёт в начале своей активации.
- Он совершает **движение** на расстояние, равное значению ПЕР, по направлению к ближайшей враждебной ему фигурке. Если таких фигурок несколько, монстр совершит **движение** в направлении фигурки с наибольшим оставшимся здоровьем (при равенстве выберите цель случайным образом). Если монстру доступно несколько маршрутов для перемещения, его путь выбирает противник игрока, чью фигурку монстр выбрал целью.
- В конце своего перемещения монстр атакует ближайшую подходящую вражескую фигурку в пределах дальности своего оружия. Если таких фигурок несколько, монстр атакует фигурку с наибольшим оставшимся здоровьем (при равенстве выберите цель случайным образом). Подробное описание можно найти в разделе фазы потустороннего.
- Если монстр с несколькими оружиями убивает свою цель, он не будет использовать оставшиеся атаки на другого врага.
- Если монстр с несколькими оружиями вступает в бой с врагом во время активации способности «Охотник» и атакует его, он будет использовать для атаки только своё оружие ближнего боя.
- Как только монстр выбрал свою цель в конце перемещения в результате применения способности «Охотник», он проведёт все свои возможные атаки против этой цели и не будет менять цель в результате снижения её здоровья.
- Если цель убирается с поля или по иной причине становится недоступной для атаки, атака монстра завершается.

Возрождение

Монстры возрождаются с полным здоровьем на шаге 4 второй фазы потустороннего с момента их смерти.



Монстр, появляющийся на обители случайных монстров, каждый раз определяется случайным образом при возрождении (его уровень должен соответствовать указаниям на используемой карте поля).

На некоторых картах есть монстры, которые начинают игру на поле без соответствующей обители монстров. В таком случае эти монстры не возрождаются.

Атаки монстров

Порядок действий: если атака монстра совпадает по времени применения с какими-то другими событиями и эффектами в игре, атака монстра всегда проводится последней.

Монстры атакуют фигурки игроков:

Во время активации фигурки игрока, если:

- Фигурка завершает активацию на клетке, которая находится в пределах дальности ближней атаки монстра.
- Фигурка отступает из боя с монстром, используя движение/рывок/зов святилища. При этом монстр проводит удар в спину.

Вне активации фигурки игрока, если:

- Всякий раз, когда фигурка оказывается вовлечена в бой с монстром по любой причине. Если у монстра несколько возможных целей для атаки, он атакует фигурку с наибольшим оставшимся здоровьем (при равенстве выберите цель случайным образом).

Во время атаки монстра:

- Монстры не выполняют боевые манёвры (если обратное не указано на их карте).

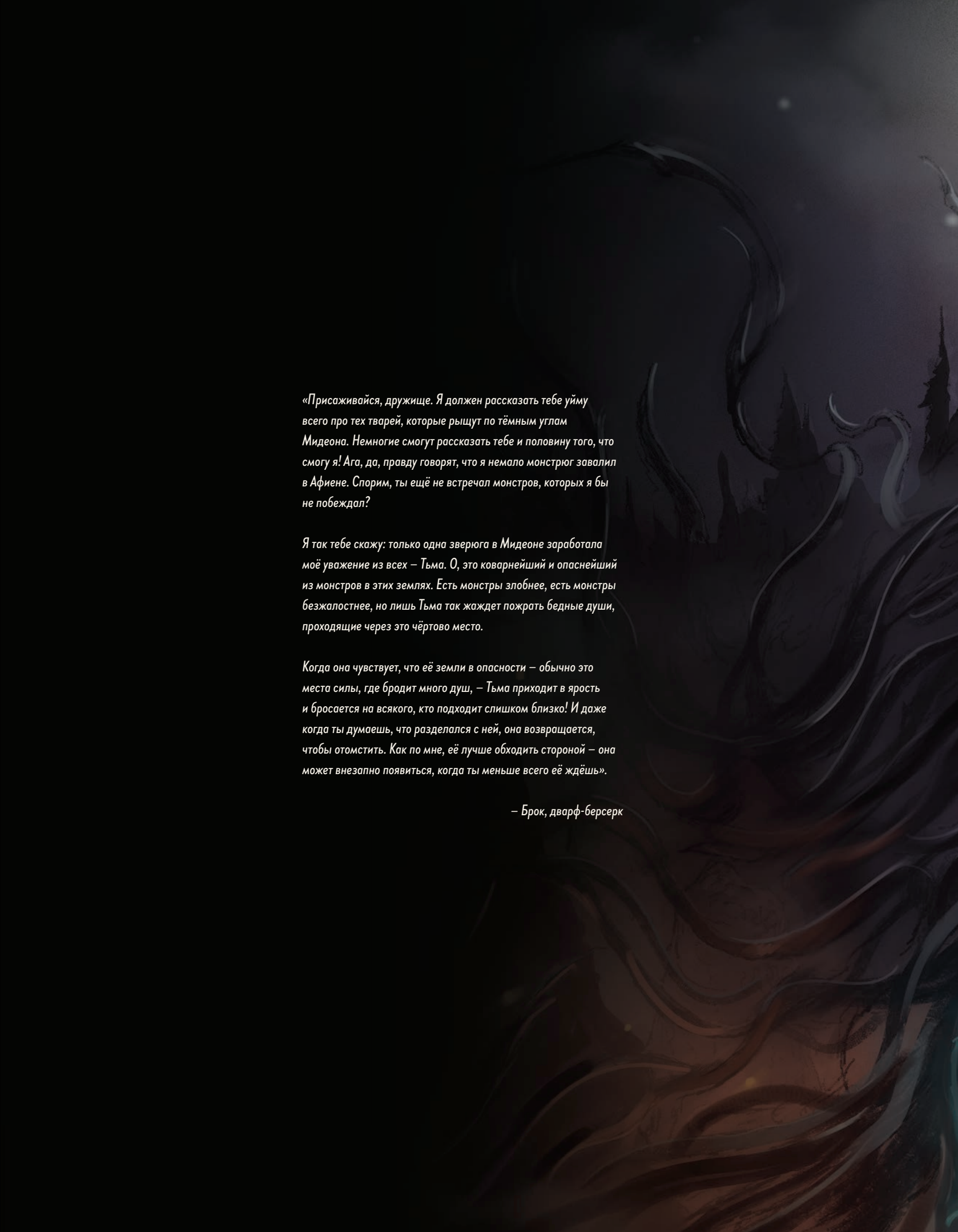
- Монстр выбирает 3 кубика, которые позволят нанести максимальный урон от атаки, и только потом учитывает возможные боевые манёвры.
- Кубики атаки монстра никогда не перебрасываются.
- К атакам монстров не применяется модификатор «Отвлечён».
- Если после отталкивания, переноса или по завершении своей активации враг оказывается в дальности ближней атаки монстра с несколькими оружиями, тот будет атаковать его только оружием ближнего боя.

Монстры в режиме игры 3 на 3

В режиме игры 3 на 3 монстры ни при каких обстоятельствах не будут атаковать святилища и будут игнорировать их во время активации способности «Охотник».

Гибель от монстра

Если герой погибает от атаки монстра в ход владельца фигурки (даже если игрок активировал другого героя в этот ход), то ближайший герой противника, который может это сделать, собирает душу погибшего героя и, следовательно, получает уровень. В ином случае душу убитого героя нельзя собрать, и никто из героев противника не получит уровень в результате этого.



«Присаживайся, дружище. Я должен рассказать тебе уйму всего про тех тварей, которые рыщут по тёмным углам Мидеона. Немногие смогут рассказать тебе и половину того, что смогу я! Ага, да, правду говорят, что я немало монстриюг завалил в Афиене. Спорим, ты ещё не встречал монстров, которых я бы не побеждал?»

Я так тебе скажу: только одна зверюга в Мидеоне заработала моё уважение из всех — Тьма. О, это коварнейший и опаснейший из монстров в этих землях. Есть монстры злобнее, есть монстры безжалостнее, но лишь Тьма так жаждет пожрать бедные души, проходящие через это чёртово место.

Когда она чувствует, что её земли в опасности — обычно это места силы, где бродит много душ, — Тьма приходит в ярость и бросается на всякого, кто подходит слишком близко! И даже когда ты думаешь, что разделался с ней, она возвращается, чтобы отомстить. Как по мне, её лучше обходить стороной — она может внезапно появиться, когда ты меньше всего её ждёшь».

— Брок, дварф-берсерк



ДУШИ

На полях боя всегда есть 1 или несколько обителей душ в виде отмеченных на них клеток. Души — это нейтральные фигурки высотой 1. У них нет уникальных карт, они все действуют одинаковым образом. У них нет здоровья, их нельзя атаковать или нанести им урон никаким образом.

Скованные, свободные и запечатанные души

Скованные души — это души, которые были успешно собраны героем или привязаны к нему. Они считаются скованными этим героем.

Герой может потерять скованную душу. Души теряются и удаляются из игры, когда:

- Герой погибает.
- Герой заканчивает свою активацию в зоне выставления его отряда.

Запечатанные души — это души, которые запечатаны в святилище. После того как душа была запечатана, она остаётся в святилище до конца игры, а святилище противника до конца игры сохраняет полученный урон.

Когда новая свободная душа должна быть выставлена на поле по эффекту способности, а там уже есть 2 свободные души или более, новые души на поле не выставляются.

Правила перемещения

При перемещении души:

- **Бесплотны:** они могут свободно перемещаться через другие фигурки и по любой местности (кроме непроходимой) без каких-либо штрафов, а другие фигурки свободно могут перемещаться через них.

Важно: фигурки не могут завершать перемещение на клетках с душами или быть перенесены на них (добровольно или вынужденно). Аналогичным образом души не могут завершать перемещение на занятой клетке и должны остаться на незанятой смежной клетке вместо этого. Это означает, что если обитель душ занята другой фигуркой, душа будет выставлена на клетку, смежную с ней. При этом владелец фигурки, стоящей на клетке обители, решает, куда будет выставлена душа. Если на обители находится другая душа или монстр, душа выставляется на клетку, смежную с обителью, выбирая клетку, которая ближе всего к наибольшему числу героев. При нескольких равнозначных вариантах выберите клетку случайным образом.

- Обходят клетки непроходимой местности, используя при этом кратчайший возможный маршрут.

Сбор душ

Герои сковывают души действием «**Сбор душ**». Когда герой успешно собирает душу, он получает новый уровень (если только он уже не на максимальном уровне).

Душу можно собрать:

- Убив другого героя в бою. Герой, который нанёс последний удар, автоматически и немедленно собирает душу погибшего героя.
- Убив другого героя с помощью *состояния* или *эффекта*. Герой, который наложил это *состояние* или *эффект*, собирает душу при возможности. Если этот герой не может собрать душу, её соберёт ближайший к погибшему герою противника (по отношению к герою, который погиб), при условии что он может собрать душу. Если таких героев несколько, игрок, получающий душу, сам решает, какой из героев соберёт душу. В любом случае герой, собирающий душу, также получает новый уровень.
- В результате **преднамеренной смерти**: если герой умирает во время хода игрока, владеющего этим героем (если к этому не относятся другие правила, такие как гибель от состояний, наложенных другими героями). В этом случае герой противника (по отношению к герою, который погиб), ближайший к этому герою, собирает душу при возможности. Если таких героев несколько, игрок, получающий душу, сам решает, какой из героев соберёт душу. В любом случае герой, собирающий душу, также получает новый уровень. Если умерший герой был бездушным, святилище противника получает запечатанную душу, а ближайший подходящий герой противника достигает нового уровня.
- Успешно пройдя проверку **сбора душ**, когда герой находится на клетке, смежной со свободной душой. (См. подраздел «Сбор душ» на стр. 37 в разделе «Фаза активации», начинающемся на стр. 34.)





ОСНОВНЫЕ ФИГУРКИ И УНИКАЛЬНЫЕ ТИПЫ ГЕРОЕВ

"Те, кто впервые видит нежить, думают, скорее всего, потрясены самим фактом её существования. Нежить - это противоположность добра и святости, осквернённые тела. Но ведь боги обещают нам вечную жизнь, не так ли? Почему труп должен гнить в земле, если он может восстать в качестве моего нового слуги? Я тоже обещаю вам вечную жизнь. И в служении мне вы ОБЯЗАТЕЛЬНО её получите. Вы никогда не уйдёте в забвение".

- Зарон, человек-некромант

СВЯТИЛИЩА И АЛТАРИ

СВЯТИЛИЩА

Здоровье святилища будет изменяться по ходу игры в зависимости от числа душ, скованных героями противника **и/или** запечатанных в святилище противника. Когда герои противника собирают души, ваше святилище теряет базовое здоровье. Когда герой противника теряет скованные души, ваше святилище восстанавливает потерянное здоровье.

Базовое здоровье святилища определяется режимом игры:

Схватка 3 на 3 = 16 здоровья

Сражение 5 на 5 = 20 здоровья

Базовое здоровье вашего святилища:

- Уменьшается на 4 всякий раз, когда душа становится скованной героем противника (урон сохраняется навсегда, только если затем душа запечатана).
- Увеличивается на 4 всякий раз, когда душа, скованная героем противника, становится свободной или же потеряна.

Святилища:

- Имеют ЛОВК 3 и ЗАЩ 1 (эти значения не могут быть снижены или проигнорированы каким-либо образом, даже если ЛОВК/ЗАЩ были повышены иными способами).
- Имеют высоту 4 (обеспечивают укрытие для дружественных и враждебных фигурок и блокируют линию видимости).
- Считаются дружественными фигурками для фигурок под вашим контролем.
- Не имеют ближней атаки, но могут быть вовлечены в бой враждебными фигурками.
- Неуязвимы к любым состояниям.
- Проходимы для всех дружественных фигурок (бесплотны), но считаются непроходимой местностью для всех недружественных фигурок.
- Получают способности «Скрытность» и «Гравитационный колодец» в режиме игры 3 на 3, которые нельзя проигнорировать никакими способностями и эффектами.
- Не могут быть перенесены или перемещены никаким способом.

Прямой урон святилищу

Святилищам также можно нанести урон напрямую *стандартными атаками*. Атакующая фигурка может использовать только своё *стандартное оружие*, указанное на её карте.

Фигурка, атакующая святилище, может нанести урон лишь в размере, равном значению урона от *стандартной атаки* своим оружием. Любое увеличение урона от артефактов, бонусов повышения уровня, пассивных способностей и т. д. при этом игнорируется. Аналогичным образом при атаке на святилище не применяются бонусы к характеристикам фигурки из любого источника. Любое увеличение значений характеристик от артефактов, бонусов повышения уровня, пассивных или активных способностей и т. д. игнорируется. Правила численного превосходства и неразберихи не применяются, когда фигурка атакует святилище противника. Бонусы к числу кубиков атаки ограничены бонусами рывка и прицеливания. Никакие другие кубики не могут быть добавлены к броску во время атаки на святилище.

Святилища нельзя повредить:

- Или выбрать целью способностей, которые напрямую наносят урон.
- Боевыми манёврами, которые напрямую наносят урон.

Восстановление здоровья святилища, лечение и временное здоровье

Восстановление: в начале каждой фазы потустороннего святилища восстанавливают любой урон, нанесённый им *стандартными атаками* противников в прошлом раунде. При этом урон от *скованных* и *запечатанных* противниками душ сохраняется.

Лечение: герои могут использовать определённые способности, чтобы лечить святилище в ходе игры, так как оно считается дружественной фигуркой для отряда. Однако таким образом возможно восстановить только здоровье, потерянное в результате прямого урона от *стандартных атак* противников.

Разрушение и захват святилища

Святилище разрушено и захвачено, когда его здоровье опускается до нуля. Этого можно добиться снижением базового здоровья (за души), нанесением урона напрямую или сочетанием обоих способов. Когда ваше святилище захвачено, противник немедленно побеждает в игре.

АЛТАРИ

Алтари:

- Нейтральные объекты, с которыми нельзя вступить в бой и которые нельзя атаковать, перемещать или повреждать никаким образом.
- Считаются непроходимой местностью.
- Имеют высоту 2 и обеспечивают укрытие.

Контроль над алтарём

Игрок контролирует алтарь, если один или несколько его героев находятся на смежных с алтарём клетках и при этом на смежных с алтарём клетках нет враждебных фигурок. Алтари, расположенные в центральном ряду поля (равноудаленные от зон выставления), приносят D3 судьбы. Прочие алтари приносят игроку 1 судьбу, если они находятся ближе к его зоне выставления, и 2 судьбы, если они находятся ближе к зоне выставления противника.

Во время шага 3 фазы потустороннего (см. стр. 32), если игрок контролирует алтарь в центральном ряду поля, он может покупать, продавать или обменивать магические артефакты каждым героем, который контролирует этот алтарь на шаге 3.

Именные алтари

Именные алтари обладают особыми способностями, которые могут помочь героям в бою. Правила применения этих способностей вы можете найти в описании карты поля боя. Например, «Алтарь Веллин» лечит фигурки и помогает при атаке, а «Алтарь Ардена» помогает при переносе и атаках. Если именной алтарь совершает атаку и убивает враждебную фигурку, герой, который контролирует этот алтарь, получает награды и преимущества от убийства.



На этом изображении Сайин контролирует алтарь.



На этом изображении алтарь оспаривается. Чтобы восстановить контроль над алтарём, Сайин и членам её отряда придётся победить Тьму и оттолкнуть Раккира подальше от алтаря или убить его.

ПРИЗЫВАЕМЫЕ СУЩЕСТВА И КОМАНДЫ ГЕРОЕВ

ГЕРОИ, КОТОРЫЕ ПРИЗЫВАЮТ СУЩЕСТВ

У некоторых героев есть способность призывать существ на поле боя, чтобы те выполняли их указания. Например, Зарон может призывать скелетов, которые служат ему. Герой с этой способностью называется призыватель, а пассивная способность — **призыв**. Фигурки, которые выставляются на поле эффектом этой способности называются **призываемыми существами**.

Призываемое существо:

- Не выставляется в начале игры. Оно должно быть призвано на поле в фазу активации соответствующим призвателем.
- Может выполнять только следующие действия: движение, стандартная атака, рывок, встать, активные способности. Подробное описание этих действий можно посмотреть на стр. 36.
- Может быть активировано в любой момент активации своего призвателя, как и все прочие существа, **призванные** тем же призвателем (каждое **призванное** существо имеет своё число ОД, которое указано на его карте, причём оно тратит только свои ОД и не может использовать ОД своего призвателя). Активировав призванное существо, вы должны завершить все его действия, прежде чем призватель сможет выполнить свои дальнейшие действия.
- Не может иметь **скованные души**. Если **призванное** существо наносит последний удар герою противника, его призватель собирает душу погибшего героя и получает уровень.
- Не может получить награду за убийство монстра. Если **призванное** существо наносит последний удар монстру, его призватель получает уровень.
- Не даёт героям противника душу и новый уровень в случае своей гибели (если только это явно не указано на карте **призываемого** существа).
- Не может использовать магические артефакты.
- Считается, что активация призванного существа завершается одновременно с активацией призвателя. Призванное существо, завершившее свои действия в рамках активации призвателя, технически не завершает свою активацию до завершения активации призвателя. Если у призвателя есть несколько призванных

существ на поле и в конце его активации кто-то из них оказывается на смежной клетке с монстром, монстр будет атаковать только один раз, выбирая целью фигурку с наибольшим оставшимся здоровьем (при равенстве выберите цель случайным образом).

- Призыватель может повторно призвать существо, которое погибло во время его активации, но не может его активировать, если оно уже было активировано в этот ход. Это не распространяется на призыв скелетов.

Когда призываемое существо вступает в игру, оно:

- Размещается на клетке, смежной со своим призвателем.
- Должно активироваться в тот раунд, в котором было **призвано**, во время активации своего призвателя.

Когда призватель погибает, все существа, которых он призвал, также погибают.

КОМАНДЫ ГЕРОЕВ

Команды героев состоят из двух или более фигурок, которые вместе занимают одно место в вашем отряде. Команды героев имеют уникальный набор правил, описанных ниже.

В каждой команде есть фигурка, которая считается главой команды.

Глава команды — это единственная фигурка в команде, которая может:

- Покупать магические артефакты и владеть ими.
- Использовать **зов святилища**.
- Получать уровни.

Ограничения команд героев

Действия: в каждую активацию команда героев получает 3 ОД плюс 1 ОД за каждую фигурку в команде, кроме главы команды. Эти ОД могут распределяться между членами команды в любом соотношении, но каждая фигурка не может потратить более 3 ОД (вне зависимости от того, сколько всего ОД у команды).

Сбор душ: команда может выполнить не более 1 попытки сбора душ за свою активацию.

Возрождение: члены команды, которые не являются главой команды, не возрождаются, пока все члены команды не будут мертвы одновременно ИЛИ пока глава команды не окажется на клетке, смежной со своим святилищем, во время шага 5 (возрождение героев) фазы потустороннего.

- Герои возрождаются с -3 здоровья от текущего максимального.
- Возродившиеся члены команды ограничены 2 ОД на этот раунд.

Командная сплочённость

Команда куда более эффективна, когда все работают сообща! Командная сплочённость действует, когда члены команды находятся не более чем в 3 клетках от главы команды. Это означает, что у главы всегда есть командная сплочённость.

Важно: все фигурки, которые относятся к одной команде, должны активироваться в один ход, вне зависимости от того, действует ли командная сплочённость.

Фигурки, на которые действует командная сплочённость, могут:

- Разделять урон (вмешательство): когда фигурка в команде получает урон, но не умирает от стандартной атаки врага или его активной способности, она может прервать это действие вмешательством. Вмешательство происходит после нанесения урона, но до выполнения боевых манёвров. Любое количество этого урона может быть нанесено любым дружественным фигуркам из этой команды в виде истинного урона. Затем исходная фигурка восстанавливает здоровье на значение урона, нанесённого дружественным фигуркам. Если фигурка, получающая урон, не является исходной целью, ей нельзя назначить больше урона, чем её текущее здоровье.
- Индивидуально выполнять очищение и самолечение один раз за активацию героя.
- Вместе перемещаться при использовании зова святилища. Если глава команды использует зов святилища, все другие фигурки в команде, на которые действует командная сплочённость, также могут быть размещены на клетках, смежных со святилищем (это не считается использованием зова святилища для фигурок, не являющихся главой команды).

- Тратить жетоны судьбы и получать жетоны судьбы в награду за убийство монстров.
- Оспаривать и контролировать алтари.
- Учитываться при применении модификаторов «Отвлечён» и «Численное превосходство».
- Собирать души. Души, собранные членами команды, считаются собранными главой команды. Следовательно, душа считается скованной главой отряда, и он получает уровень, вне зависимости от того, кто именно собрал душу.
- Помогать при сборе душ героям, не являющимся частью команды (максимум +2 от всей команды).
- Мешать противникам собирать души (максимум -2 от всей команды).

Гибель главы команды

Если глава команды погибает:

- Все прочие фигурки в команде теряют командную сплочённость до тех пор, пока снова не окажутся в пределах 3 клеток от главы команды.
- Враждебная фигурка, нанёсшая последний удар, собирает душу главы команды.

Гибель не главы команды

Если другая фигурка в команде погибает:

- Она не приносит душу (враждебная фигурка не может собрать душу).
- Враждебная фигурка, нанёсшая последний удар, получает новый уровень.





ДЕМОНЫ

Демоны — чуждая раса для Афиена, и поэтому законы этого мира действуют на них не так, как на жителей Афиена. Этот раздел описывает разные игровые механики для демонов.

Важно: малые демоны (как правило, это призванные существа) не имеют этих способностей.

Разлом

Демоны подчиняются правилам возрождения для всех прочих героев и возрождаются на клетках, смежных со святилищем. При этом, когда демон погибает, поместите фишку (объект) разлома на его клетку. Игрок может решить возродить демона на клетке со своей фишкой разлома. Если эта клетка окажется занята другой фигуркой или непроходимой местностью, игрок обязан возродить своего демона на смежной со своим святилищем клетке. Уберите фишку разлома с поля в начале следующей активации этого демона.

Демонические врата

Помимо пассивной способности «Разлом», все демоны также обладают следующей активной способностью:

Демонические врата (1 ОД) — перенесите эту фигурку на клетку с разломом, который был помещён туда дружественным демоном.

Повышение уровней демонами

У демонов нет чётко обозначенных уровней, а скорее список вариантов, из которых они могут выбрать один. Когда демон получает новый уровень, он должен выбрать одну из перечисленных способностей повышения уровня на своей карте. На уровне 3 должна быть выбрана способность, отличающаяся от той, которая была выбрана на уровне 2.





Говорят, лорд Фазеаль некогда был представителем знати, которого поглотила жажда власти. В Афиене он стремился заполучить богатство и славу любой ценой. Многие его деяния затерялись в истории, но вот обстоятельства его смерти хорошо известны всякому, кто хоть сколько-нибудь знаком с сотворением нежити и её связи с Мидеоном.

Лорд Фазеаль был убит своими же придворными, которых страшил его растущий интерес к тёмным искусствам. Ярость и ненависть, которые он испытывал, были невыразимы. Они были так сильны, что привлекли внимание новых богов, до которых доносились отголоски его страдальческих криков. Томас откликнулся на его мольбы и приблизил Фазеаля к своему двору. Там он и заключил договор с новым богом: служба богу в обмен на возвращение в Афиен.

Говорят, что лорд Фазеаль свободно бродит по землям Мидеона, набирая нежить для своей военной кампании. И эта кампания не закончится, когда он добьётся вечной благосклонности своего покровителя. Когда его долг перед Томасом будет выплачен, он вернётся в Афиен и займёт своё по праву место властителя всего мира.

— Сайин, эльф-жрица

НЕЖИТЬ

На героев-нежить распространяются те же общие правила, что и на остальных, однако у них также есть несколько характерных особенностей и особых правил.

Важно: малая нежить (как правило, это призванные существа) не имеет этих способностей и не получает описанных преимуществ.

Герои-нежить:

- Имеют неуязвимость (страх).
- Имеют уязвимость (горение) (см. «Стандартные пассивные способности», стр. 69).
- Имеют способность «Вампиризм (1)» (см. «Стандартные пассивные способности», стр. 66).
- Имеют способность «Бездушный» (см. «Стандартные пассивные способности», стр. 66).

ВАРИАНТЫ ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ

КООРДИНАТЫ КЛЕТОК НА КАРТЕ

Столбцы клеток на каждой карте подписаны числами слева направо. Эти числа используются при обозначении координат на поле боя для размещения игровых компонентов.

Ряды клеток на карте не подписаны, но клетка над числом, обозначающим номер столбца, считается находящейся в «строке» 1 этого столбца.

Например, клетка над числом 1 обозначается координатами (1,1), клетка

на одну выше – (1,2) и так далее. На карте режима 3 на 3 (режим схватки) ниже обитель душ слева находится на клетке с координатами (3,5), а обитель монстров, принадлежащая Тьме, находится на клетке (11,5).

На последующих страницах вы найдёте 6 карт и координаты всех игровых компонентов на них. Вы также можете найти больше карт на сайте www.creaturecaster.com или на сайте www.boardzeppelin.ru



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КАРТ

При создании своих карт поля боя в Judgement вы можете дать волю воображению, однако стоит учитывать несколько рекомендаций. Если хотите, можете проигнорировать эти рекомендации, но имейте в виду, что это может сделать игру менее сбалансированной.

Мы предпочитаем карты, где обе половины поля сбалансированы, но это не обязательно. В идеале решение о том, кто из игроков ходит первым, а кто выбирает сторону поля, должно быть продиктовано предпочтениями игрока, составом отряда, местностью, алтарём и положением обитателей. Располагая разные игровые компоненты, считайте расстояние до них от одинаковых точек (например, от святилища или зоны выставления), чтобы убедиться, что это расстояние будет одинаковым для обоих игроков.

Постарайтесь избегать ситуаций, когда на одной стороне поля сгруппировано слишком много элементов. В идеале ваша задача сделать так, чтобы стычки возникали по всему полю.

Святилища

Святилища являются основным элементом игры, а потому они не должны быть слишком доступны для противника. Постарайтесь разместить их на клетках, смежных с зоной выставления (при этом они не обязательно должны находиться по центру). Постарайтесь не размещать жетоны местности на клетках прямо перед святилищем. Это хоть и может сдерживать противников, но также и негативно повлияет на манёвренность ваших героев. Также старайтесь не размещать святилища слишком близко к центру карты, так как в этом случае героям противника будет слишком легко атаковать его.

Обитатели душ

Постарайтесь не размещать обитатели душ в пределах 2 клеток от укрытий, лесов или дыма. Это даст жнецам душ возможность прятаться, собирая души. Этому может быть сложно что-то противопоставить, что испортит игровой опыт обоих игроков. Не размещайте обитатели душ слишком близко к святилищам, так как сбор душ должен быть рискованным занятием. На поле следует выставить 1, 2 или 3 обитатели душ.

Монстры

Сочетание обитателей случайных и определённых монстров позволит сделать игру интереснее для обоих игроков. Мы рекомендуем размещать на поле 2-4 обитатели монстров.

Приберегите обитатели случайных монстров уровней 1-4 для центрального ряда. Монстры 4-го уровня очень сильны, и если они выйдут на поле

случайным образом слишком близко к одной из зон выставления, это может поставить игроков в слишком выгодное или невыгодное положение. В идеале монстры 4-го уровня должны размещаться только в центральном ряду поля, однако если вы хотите попробовать разместить их ближе к зонам выставления игроков, то мы рекомендуем сделать это симметрично для обоих игроков и с большой осторожностью.

Располагая обитатели монстров, размещайте их там, где их присутствие будет уместно. Размещение монстров очень важно, так как они могут охранять обитатели душ, алтари или даже представлять угрозу для святилищ. В некоторых случаях их может быть также полезно разместить там, где игроки смогут убить монстра уже в первом раунде, чтобы повысить уровень героя и получить магические артефакты.

Алтари

За алтари и обитатели душ обычно разгораются самые сильные сражения. Награда за контроль над алтарём — это, как правило, жетоны судьбы, и вы можете установить любой размер награды, однако важно соблюсти баланс между слишком большим числом судьбы и недостаточным её количеством. Алтари в центральном ряду поля обычно приносят D3 судьбы. Прочие же алтари приносят 1 судьбу, если они на вашей половине поля и 2 судьбы, если они на половине поля противника. Вы можете изменять эти правила, но, как и с обитателями душ, важно сделать так, чтобы алтари было не слишком легко контролировать. Игроки должны идти на сбалансированный риск, чтобы получить награду.

Врата телепортации

Врата телепортации позволяют связать между собой удалённые участки карты и значительно меняют динамику игры. Мы рекомендуем размещать их на востоке и западе рядом с центральным рядом карты, чтобы они не располагались слишком близко к святилищам игроков.

Местность

Размещение различных жетонов местности столь же важно, как размещение алтарей или обитателей душ и монстров. Старайтесь соблюсти баланс между жетонами леса/дыма и стенами. Местность может использоваться, чтобы усложнить получение доступа к различным другим компонентам на поле, за которые игрокам предстоит сражаться. Помните, что алтари также дают укрытие, и учитывайте это при создании карт. В идеале 4-6 жетонов местности плюс алтари должны создать достаточно комплексное поле.

3 НА 3 КАРТА 1

Первый ход на этой карте — это зачастую игра в «кошки-мышки», так как оба игрока будут пытаться убить Тьму. Если вы не можете убить её за одну активацию, лучше не пытаться атаковать её вовсе — иначе ваш противник с лёгкостью её добьёт! Потенциальное сражение за алтарь — ещё один интересный элемент этой карты, так как контроль над ним даст вам преимущество в борьбе за обитель душ. Будет хорошей идеей держать героя со способностью «Сборщик душ» поблизости от алтаря.

Алтари: алтарь приносит D3 судьбы отряду, который его контролирует.

Монстры: Тьма находится на поле в начале игры и будет возрождаться во время второй фазы потустороннего после её убийства.

Души: случайным образом определите, на какой из обителей появится первая душа. Выставляйте души, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры, чередуя обители душ. Новые души не выставляются на поле, если на нём уже есть 2 свободные души или более.



Координаты: непроходимая местность (2,3); обитель душ (3,5); стена (2,6) (3,7) (4,8); Тьма (5,6); дым (6,6) (6,7) (7,5) (7,6) (7,7) (8,6) (8,7); опасная местность (8,6) (8,7); обитель душ (9,6), алтарь (11,5); лес (10,3) (11,2) (11,3) (12,2); лес (12,6) (12,7) (12,8) (13,5); центральные клетки святилищ (7,2) (7,10).

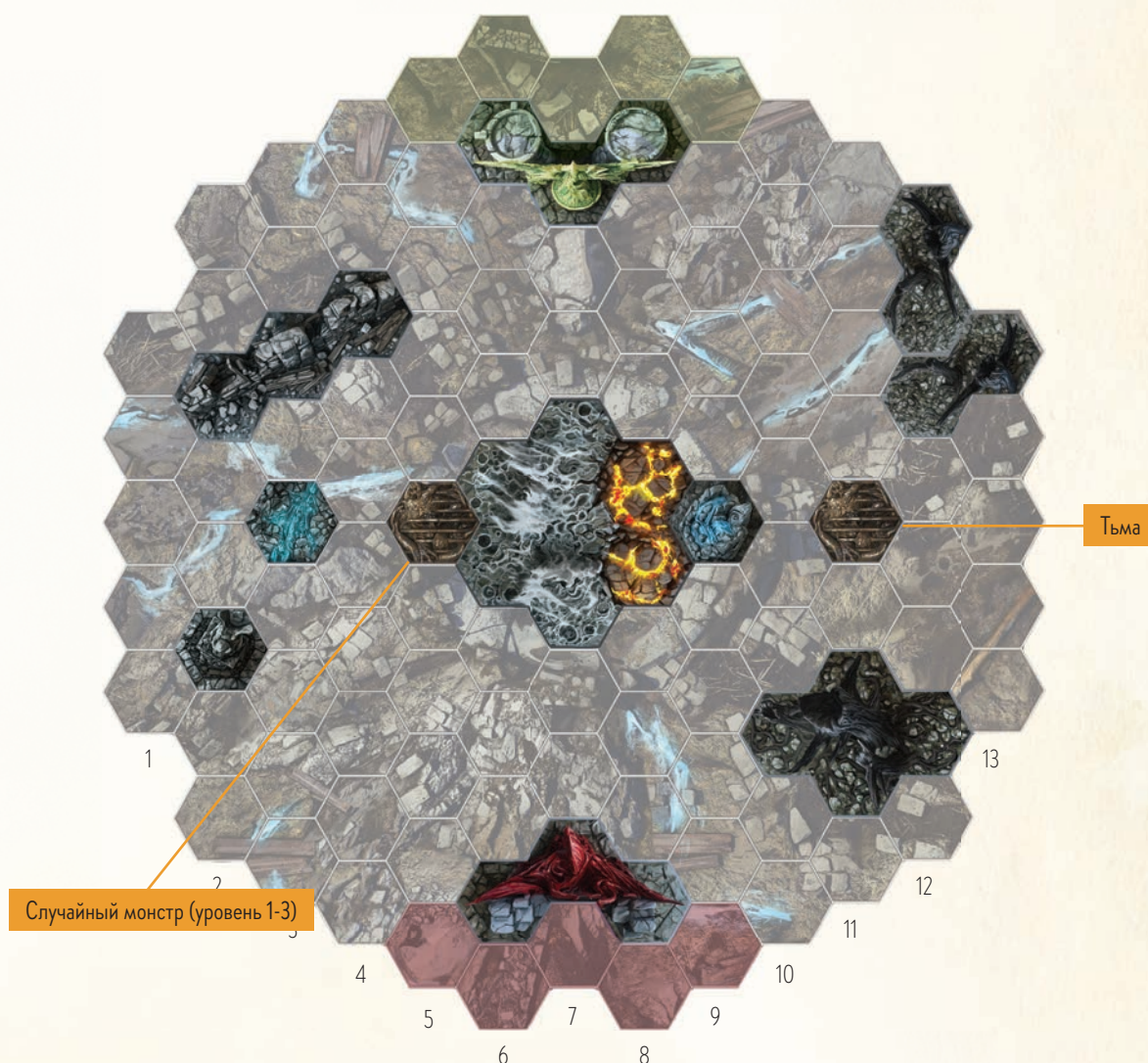
3 НА 3 КАРТА 2:

Если вы ходите первым, вам нужно решить, хотите ли вы попытаться убить монстра, который будет выставлен на поле, или нет. Попробовать захватить контроль над алтарём опасно, пока Тьма на поле, поэтому внимательно следите за тем, чтобы герои противника всегда оказывались ближе к ней в фазу потустороннего.

Алтари: алтарь приносит D3 судьбы отряду, который его контролирует.

Монстры: Тьма находится на поле в начале игры и будет возрождаться во время второй фазы потустороннего после её убийства. Случайным образом определите другого монстра, до того как игроки сделают броски на первый ход / выбор стороны поля.

Души:ставляйте душу на обитель душ, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры. В каждом раунде душа будет выставляться на одном и том же месте.



Координаты: непроходимая местность (2,3); обитель душ (3,5); стена (2,6) (3,7) (4,8); случайный монстр уровня 1-3 (5,6); дым (6,6) (6,7) (7,5) (7,6) (7,7) (8,6) (8,7); опасная местность (8,6) (8,7); алтарь (9,6), Тьма (11,5); лес (10,3) (11,2) (11,3) (12,2); лес (12,6) (12,7) (12,8) (13,5); центральные клетки святилищ (7,2) (7,10).

3 НА 3 КАРТА 3

Левая стороны поля выглядит очень заманчиво благодаря алтарю и обители монстров. Однако, чтобы победить, вам придётся собирать души, а это значит, что не менее важно будет захватить контроль над обителью душ, чтобы не дать противнику заполнить их!

Алтари: алтарь приносит D3 судьбы отряду, который его контролирует.

Монстры: случайным образом определите монстров, до того как игроки сделают броски на первый ход / выбор стороны поля.

Души: выставляйте душу на обитель душ, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры. В каждом раунде душа будет выставляться в одном и том же месте. Новые души не выставляются на поле, если на нём уже есть 2 свободные души или более.



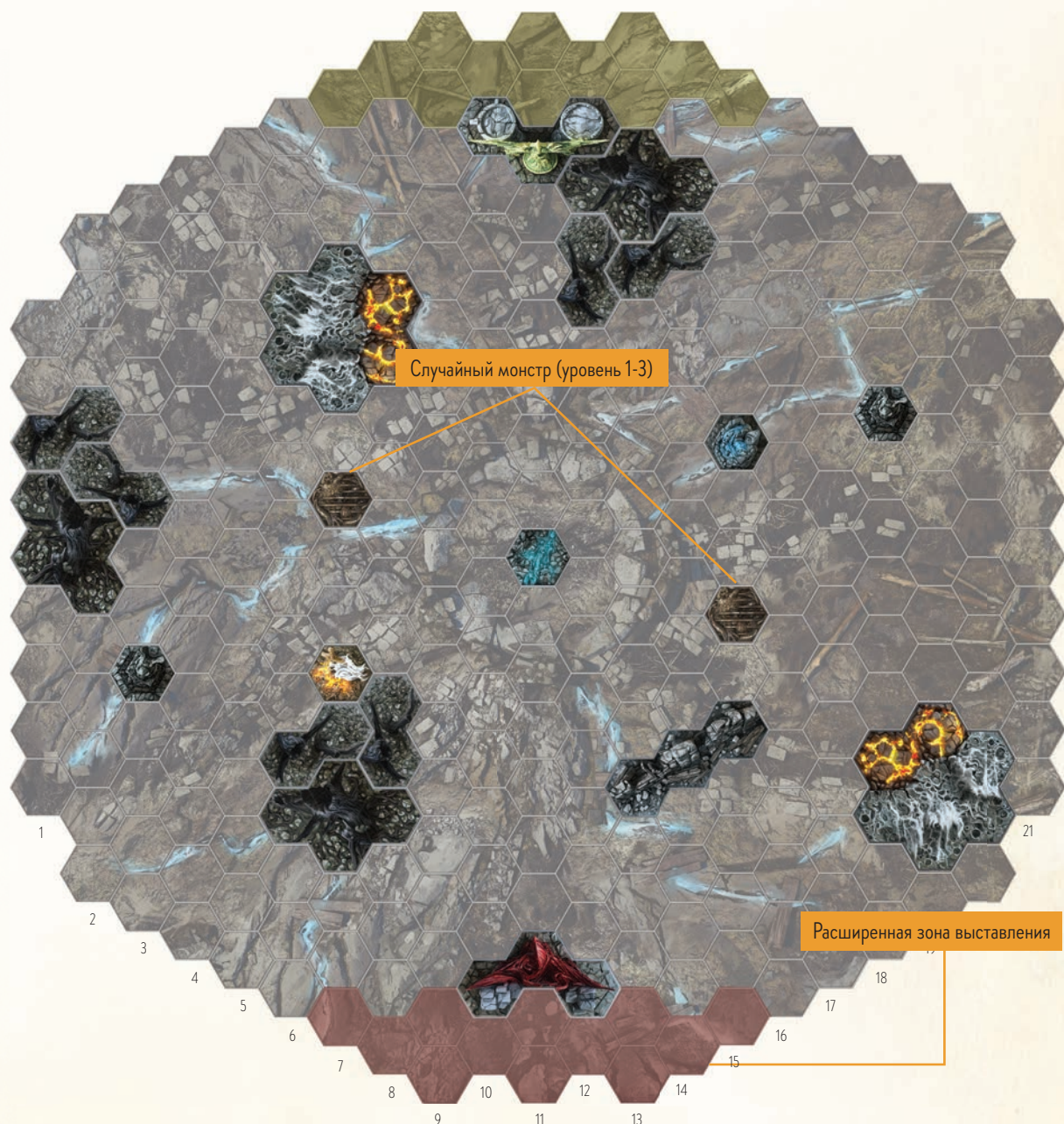
Координаты: непроходимая местность (2,3); алтарь (3,5); стена (2,6) (3,7) (4,8); случайный монстр уровня 1-4 (5,6); дым (6,6) (6,7) (7,5) (7,6) (7,7) (8,6) (8,7); опасная местность (8,6) (8,7); обитель душ (9,6), случайный монстр уровня 1-3 (11,5); лес (10,3) (11,2) (11,3) (12,2); лес (12,6) (12,7) (12,8) (13,5); центральные клетки святилищ (7,2) (7,10).

5 НА 5 КАРТА 1:

Монстры: случайным образом определите монстров, до того как игроки сделают броски на первый ход / выбор стороны поля.

Души: выставляйте душу на обитель душ, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры. В каждом раунде душа будет выставляться в одном и том же месте. Новые души не выставляются на поле, если на нём уже есть 2 свободные души или более.

Алтари: 1 судьба, если вы контролируете алтарь, который ближе к вашему святилищу, 2 судьбы, если вы контролируете алтарь, который ближе к святилищу противника.



Координаты: лес (1,5) (1,6) (1,7) (2,6) (2,7) (2,8) (2,9) (3,8); непроходимая местность (3,5); лес (6,4) (6,5) (7,4) (7,5) (7,6) (8,5) (8,6) (8,7); алтарь (7,7); случайный монстр уровня 1-3 (7,10); дым (6,12) (6,13) (7,12) (7,13) (7,14) (8,13) (8,14); опасная местность (8,13) (8,14); обитель душ (11,10); лес (12,14) (12,15) (12,16) (13,15) (13,16) (13,17) (14,15) (14,16); стена (13,6) (14,6) (15,6); случайный монстр уровня 1-3 (15,8); алтарь (15,11); дым (18,3) (18,4) (19,2) (19,3) (19,4) (20,2) (20,3); опасная местность (18,4) (19,4); непроходимая местность (18,10); центральные клетки святилищ (11,3) (11,17).

5 НА 5 КАРТА 2:

Алтари: алтарь приносит D3 судьбы отряду, который его контролирует.

Монстры: случайным образом определите монстров, до того как игроки сделают броски на первый ход/выбор стороны поля.

Души: случайным образом определите, на какой из обителей появится первая душа. Выставляйте души, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры, чередуя обители душ. Новые души не выставляются на поле, если на нём уже есть 2 свободные души или более.

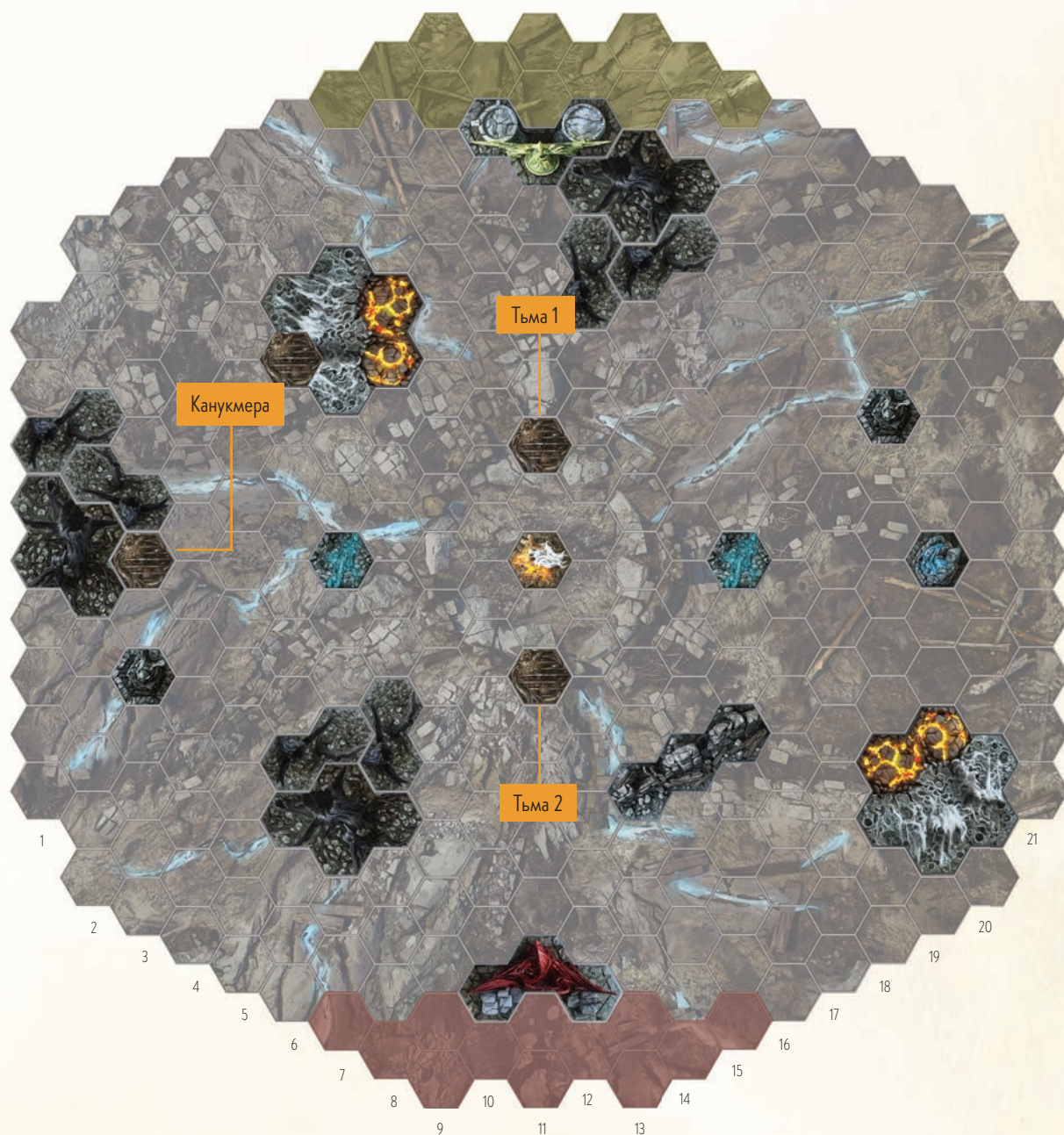


Координаты: лес (1,5) (1,6) (1,7) (2,6) (2,7) (2,8) (2,9) (3,8); непроходимая местность (3,5); лес (6,4) (6,5) (7,4) (7,5) (7,6) (8,5) (8,6) (8,7); обитель душ (5,7); случайный монстр уровня 1-3 (6,12); дым (6,12) (6,13) (7,12) (7,13) (7,14) (8,13) (8,14); опасная местность (8,13) (8,14); лес (12,14) (12,15) (12,16) (13,15) (13,16) (13,17) (14,15) (14,16); стена (13,6) (14,6) (15,6); случайный монстр уровня 1-3 (16,5); дым (18,3) (18,4) (19,2) (19,3) (19,4) (20,2) (20,3); опасная местность (18,4) (19,4); обитель душ (17,9); непроходимая местность (18,10); центральные клетки святилищ (11,3) (11,17).

5 НА 5 КАРТА 3

Алтари: оба алтаря приносят D3 судьбы отряду, который его контролирует.

Души: случайным образом определите, на какой из обителей появится первая душа. Выставляйте души, начиная с фазы потустороннего второго раунда игры, чередуя обители душ. Новые души не выставляются на поле, если на нём уже есть 2 свободные души или более.



Координаты: лес (1,5) (1,6) (1,7) (2,6) (2,7) (2,8) (2,9) (3,8); непроходимая местность (3,5); Канукмера (3,7); лес (6,4) (6,5) (7,4) (7,5) (7,6) (8,5) (8,6) (8,7); обитель душ (7,9); дым (6,12) (6,13) (7,12) (7,13) (7,14) (8,13) (8,14); опасная местность (8,13) (8,14); Тьма (11,8); алтарь (11,10); Тьма (11,12); лес (12,14) (12,15) (12,16) (13,15) (13,16) (13,17) (14,15) (14,16); стена (13,6) (14,6) (15,6); обитель душ (15,9); дым (18,3) (18,4) (19,2) (19,3) (19,4) (20,2) (20,3); опасная местность (18,4) (19,4); непроходимая местность (18,10); алтарь (19,7); центральные клетки святилищ (11,3) (11,17).

Приложение

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Активный игрок: игрок, который контролирует героя, активируемого в данный момент.

Ближний бой: в ближнем бою участвуют 2 фигурки или больше, при этом хотя бы 1 из них должна вступить в бой с другой или быть вовлечённой в бой ей.

В пределах дальности ближней атаки: дальность ближней атаки фигурки указана на её карте в характеристиках выбранного оружия. Эта фраза ссылается на максимальное число клеток, которое может быть между атакующим и целью, чтобы атакующий мог достать до цели ближней атакой. Если дальность равна 1 клетке, фигурка может вступать в бой только с фигурками на смежных клетках.

В пределах: когда в тексте способности указано «в пределах (х) клеток от заданной точки», просто посчитайте число клеток от заданной точки до желаемой. Вы сами выбираете направление (включая зигзаг).

Вмешательство: способность или эффект, который прерывает другое действие в игре и который должен быть разыгран прежде, чем действие продолжится.

Вовлечение в бой: фигурка считается вовлечённой в бой, когда находится в пределах дальности атаки ближнего боя и на линии видимости враждебной фигурки.

Возрождение: позволяет вернуть на поле героя, который был убит. Как правило, в этом случае герой размещается на одной из клеток, смежных с его святилищем. Герой возрождается с -5 здоровья от текущего максимального и -1 ОД на этот раунд.

Воин: герой, который верен определённому богу и его ценностям и который получает соответствующие преимущества, когда находится в составе отряда, служащего этому богу (использующего его святилище). Символы богов обозначены на картах героев.

Войти: выполнить движение, переместиться в результате отталкивания, переноса или отбрасывания в определённую зону извне этой зоны.

Временное здоровье: фигурки могут получать временное здоровье при помощи разных предметов и способностей. Временное здоровье — это дополнительные очки здоровья фигурки, которые отслеживаются отдельно от базового здоровья. Временное здоровье обладает следующими свойствами:

- Урон, наносимый фигурке, сначала уменьшает её временное здоровье и только потом базовое.
- Временное здоровье нельзя восстановить никакими способами.
- Фигурка может восстанавливать базовое здоровье, даже когда у неё есть временное.
- В случаях, когда герой получает временное здоровье из разных источников, игрок должен отслеживать их раздельно. Когда фигурка получает урон, игрок выбирает,

временное здоровье из какого источника он хочет потратить. При этом игрок может тратить временное здоровье из разных источников. Учитывайте, что действие временного здоровья из разных источников будет заканчиваться по отдельности, независимо друг от друга.

Вступление в бой: фигурка считается вступившей в бой с враждебной фигуркой, когда эта враждебная фигурка оказывается на линии видимости и в пределах дальности её атаки ближнего боя.

Высота:

Герои: 2
Алтари: 2
Святилища: 4
Дым/Лес: 4
Стены: 1
Души: 1

Выставление и возрождение: означают размещение фигурки на поле в определённом месте, то есть вступление фигурки в игру.

Дружественный: все фигурки, которые контролирует один игрок, считаются дружественными друг другу. Фигурки всегда считаются дружественными для самих себя. Фигурки не могут быть дружественными для обоих отрядов одновременно.

Дублирование артефактов: если вторая копия артефакта, не являющегося наградой за монстра, получена из колоды противника, то этот дубликат артефакта считается допустимым.

Занятая/незанятая клетка: клетка считается занятой, когда на ней находится алтарь, святилище, непроходимая местность, душа или же другая фигурка (герои, монстры и призванные существа). Клетки с жетонами и фишками, лесом, дымом, обителями душ и монстров считаются незанятыми. То есть на них можно переместить/выставить фигурку. *Помните, что местность может накладывать штрафы к перемещению.*

Зона выставления: клетки, предназначенные для размещения героев на поле в начале игры. Герои со скованными душами теряют эти души, если заканчивают свою активацию в зоне выставления их отряда.

Истинный урон: урон, который игнорирует значение ЗАЩ цели.

К: см. От/к

Лечение: восстановите здоровье, убрав урон, отмеченный на карте здоровья.

ОД: очки действий.

«Одноразовые» магические артефакты: эффекты некоторых артефактов можно использовать лишь один раз за игру. После того как способность артефакта была использована, этот игрок больше не может использовать её. Это ограничение сохраняется, даже если игрок продаст или обменяет артефакт, а потом купит его повторно.

От/к: существует три типа перемещения от/к другой фигурке или клетке: **движение**, **перенос** или **отталкивание**.

1. **Движение:** когда фигурка должна выполнить **движение** от/к чему-то, она должна переместиться по кратчайшему маршруту. Это

означает, что она должна пройти минимальное необходимое расстояние до цели через незанятые клетки. Если есть несколько вариантов маршрута, маршрут выбирает активный игрок. Фигурки могут обходить занятые клетки, если требуется, но в любом случае фигурка должна использовать кратчайший маршрут до цели.

2. **Перенос:** когда фигурка должна быть перенесена куда-либо, считается, что это происходит по прямой линии. Если целевая клетка занята, фигурка будет перенесена на ближайшую к ней незанятую клетку по траектории перемещения. Однако это перемещение должно быть меньше или равно указанному расстоянию «перемещения», иначе фигурка не переместится вовсе.

3. **Отталкивание:** когда фигурку *отталкивают*, она должна переместиться по кратчайшему маршруту по прямой. Если есть несколько вариантов маршрута, маршрут выбирает активный игрок. Фигурка обязана остановиться, если её путь преграждает занятая клетка.

В любом случае фигурка должна остановиться, как только дальнейшее перемещение перестанет отдалять её от источника перемещения или приближать к нему (в зависимости от свойства). Единственное исключение из этого правила:

Если фигурка пытается обойти занятую клетку в рамках **движения** или пройти через неё, она может продолжить перемещение (если так решит контролирующий это перемещение игрок), при условии что это не заставит фигурку завершить **движение** дальше от конечной цели.

Отступление из боя: когда одна из фигурок в бою перемещается прочь от другой фигурки, выходя из боя. Обычно за отступлением следует удар в спину.

Перенос: фигурка переносится на выбранную клетку. При этом фигурки и местность по маршруту перемещения игнорируются. Если целевая клетка занята, фигурку нельзя перенести на эту клетку.

Пересечение клетки: пересечение клетки подразумевает, что прямая линия от начальной точки до цели входит в клетку и выходит из неё. Если линия проходит по одной из сторон клетки, она также считается пересекающей её.

Если линия проходит только через угол клетки, то она не считается пересекающей её.

Попадание: фигурке нанесено попадание, когда при броске атаки по ней на выбранных атакующим кубиках есть символы (⚡ или ⚡). Если же в результате броска выпали только пустые грани или (1), цели не нанесено попадание. При этом никакие эффекты, которые применяются, когда цели нанесено попадание, не срабатывают.

Последний удар: фигурка, которая наносит цели последнюю единицу урона, приводящую к гибели враждебной фигурки, считается нанёсшей последний удар.

Случайным образом: бросьте кубик (D6, если не указано иное), чтобы определить результат.

Смежная: любая клетка, которая имеет общую границу с другой клеткой. Клетка также считается смежной сама с собой.

Стандартная атака: атака оружием, указанным на карте героя.

Убит/побеждён/погиб: когда герой погибает, считается, что он был убит/побеждён. Выполните следующие два шага в указанном порядке:

- Здоровье опустилось до нуля: примените любые эффекты и способности, которые срабатывают, когда здоровье героя опускается до нуля.
- Гибель/смерть: примените любые эффекты и способности, которые срабатывают, когда герой погибает. Уберите все жетоны и фишки (включая скованные души и эффекты) с фигурки.

Если на одном из двух шагов должно сработать несколько эффектов, активный игрок определяет порядок их применения.

Урон: считается, что фигурка получает урон, когда её здоровье уменьшается на 1 или более. Получив урон, фигурка считается получившей урон на протяжении всего действия этой атаки, даже если восстановит здоровье.

- **Истинный урон:** урон, который игнорирует значение ЗАЩ цели.

Цель: фигурка, подвергающаяся атаке или эффекту способности. Фигурка может выбрать другую фигурку целью, если она находится в пределах дальности оружия или способности и на ЛВ. Если фигурки применяют способности на себя, они выбирают целью себя.

Эта фигурка: словосочетание «эта фигурка» всегда относится к той фигурке, которой принадлежит карта (или к той, на чьей карте это написано).

D2: бросьте D6. Если выпало 1–3 – считайте, что это 1, если выпало 4–6 – считайте, что это 2.

D3: бросьте D6 и разделите полученное число на 2, округляя вверх.

D6: обычный шестигранный кубик. Когда способность указывает, что нужно пройти проверку (X)+, бросьте D6. Если выпавшее значение равно X или больше, проверка пройдена успешно.

СПАСИБО ЗА ЧТЕНИЕ ПРАВИЛ!

Теперь вы знаете, как грамотно использовать всю стратегическую глубину «Judgement: Бессмертные воины». Надеемся, что вам понравится играть в игру столь же сильно, как нам понравилось её создавать.

**А ТЕПЕРЬ – ВПЕРЁД,
ПОРА СРАЗИТЬСЯ ЗА АФИЕН!**



ФАЗЫ РАУНДА

1. Фаза потустороннего

(в первом раунде игры начинайте с шага 3)

- ШАГ 1:** Начало фазы потустороннего
- ШАГ 2:** Перемещение свободных душ
Перемещение монстров
- ШАГ 3:** Получение жетонов судьбы
+1 «бесплатный» жетон судьбы (только в первых 2 раундах игры)
+1 жетон судьбы за каждую скованную/запечатанную душу
+X жетонов судьбы за контроль над алтарём
- ШАГ 4:** Выставление душ
Выставление монстров
- ШАГ 5:** Возрождение героев
-5 здоровья от текущего максимального здоровья
-1 ОД (очко действия) на этот раунд
- ШАГ 6:** Конец фазы потустороннего
Активировать силу святилища (один раз за игру)

2. Фаза активации

Игроки ходят по очереди, активируя героев, пока все герои не будут активированы.

3. Завершение раунда

Определите первого игрока на следующий раунд.

ДЕЙСТВИЯ, ДОСТУПНЫЕ ВСЕМ ГЕРОЯМ

- Движение (1 ОД)
- Запечатать души (1 ОД): постоянный урон святилищу противника
- Покупка/обмен/продажа магических артефактов (1 ОД + X)
- Передать магический артефакт (1 ОД)
- Рывок (1 ОД + стоимость применения стандартного оружия ближнего боя): +2 ПЕР и +2 кубика атаки
- Стоять на своём (1 С): -1 к кубикам атакующего во время рывка
- Активные способности + стандартная атака (стоимость указана на картах героев)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЧИСЛА КУБИКОВ



Попадание



Манёвр



Манёвр
+ попадание



Промех

Базовое число кубиков

Вычитите значение ЛОВК цели из значения соответствующей типу атаки характеристики атакующего (БЛИЖ, МАГ или ДАЛЬН).

Пример: (5 ДАЛЬН) - (3 ЛОВК) = 2 кубика.

Если результат меньше 1, атакующий использует 1 кубик.

Пример: (2 БЛИЖ) - (3 ЛОВК) = 1 кубик.

Далее примените модификаторы

Модификаторы ближней атаки

Рывок: +2 кубика.

Численное превосходство: +1 кубик за каждую другую дружественную фигурку, вступившую в бой с целью.

Положительные способности: способности, которые увеличивают число кубиков.

Отвлечён: -1 кубик за каждую другую враждебную фигурку, вступившую в бой с атакующим.

Местность: см. раздел «Местность» на стр. 50.

Отрицательные способности: способности, которые уменьшают число кубиков.

Модификаторы дальней атаки

Прицеливание: +1 кубик, если фигурка не совершает движение, ближнюю атаку или «Зов святилища».

Положительные способности: способности, которые увеличивают число кубиков.

Неразбериха: -1 кубик за каждую фигурку (кроме атакующей), вступившую в бой с целью.

Местность: см. раздел «Местность» на стр. 50.

Отрицательные способности: способности, которые уменьшают число кубиков.

Модификаторы магической атаки

Положительные способности: способности, которые увеличивают число кубиков.

Неразбериха: -1 кубик за каждую фигурку (кроме атакующей), вступившую в бой с целью.

Местность: см. раздел «Местность» на стр. 50.

Отрицательные способности: способности, которые уменьшают число кубиков.

Очищение (1 С): уберите 1 состояние с активного героя

Зов святилища (2 ОД): разместите героя на клетке, смежной с вашим святилищем
(Важно: герои теряют скованные души, если заканчивают свою активацию в зоне выставления своего отряда)

Самолечение (1 ОД + 1 С): восстановите 5 здоровья (но не выше максимального значения)

Сбор душ (2 ОД)

Встать (1 ОД): снять 1 состояние «Сбит с ног»

Попробовать снова (1 С): перебросить все кубики