Правила настольной игры World of Warcraft

Вы готовы отправиться в туманные скалы леса серебряных сосен - Silverpine Forest, холмистые земли Hinterlands и воочию увидеть разоренные и опустошенные чумные земли Plaguelands? Вы готовы начать великое путешествие, развить свои умения, проверить свое мужество и отвагу, отправиться на поиски легендарного снаряжения, артефактов и могущества? Вы готовы встретиться лицом к лицу с сильнейшими врагами, такими как Кел'Тузед (Kel'Thuzad) и Нефариан (Nefarian)? И, наконец, вы готовы сделать все, чтобы прославить свою фракцию и привести ее к власти над Азеротом (Azeroth)?

Мир World of Warcraft ждет вас.

Мы приглашаем вас испытать свои силы в великолепной настольной игре World of Warcraft. Она создана на основе всемирно известной и популярнейшей онлайновой ролевой игры от Blizzard Entertainment.

От компьютерной игры к настольной

Мы надеемся, что настольная игра World of Warcraft подарит вам и вашим друзьям новый, уникальный опыт и позволит совершить множество открытий! Адаптируя компьютерную ролевую игру к формату настольной игры, мы сумели привнести в нее новые черты – теперь в процессе игры вы сможете тесно взаимодействовать и общаться "вживую"! Конечно, в настольной игре невозможно воспроизвести абсолютно все элементы онлайновой игры. Опытные игроки MMO WoW столкнутся с тем, что какие-то вещи в настольной игре будут работать не совсем так, как это происходит в онлайновой версии, но, тем не менее, мы уверены, что нам удалось "напитать" картон, бумагу и пластмассу истинным духом мира World of Warcraft!

Комплектация.

Ниже приведен список того, что входит в коробку с игрой **World of Warcraft Board Game.**

- Книга с подробным описанием правил игры
- Большое игровое поле
- 120 пластмассовых фигурок игровых существ
  - o 8 зеленых, 4 красных и 4 синих Мурлока (Murlocs)
  - o 8 зеленых, 4 красных и 4 синих Гнолла (Gnolls)
  - o 6 зеленых, 3 красных и 3 синих Вурдалака (Ghouls)
  - o 8 зеленых, 4 красных и 4 синих Алых Крестоносца (Scarlet Crusaders)
  - o 4 зеленых, 2 красных и 2 синих Нага (Naga)
  - o 4 зеленых, 2 красных и 2 синих Гигантских Паука (Giant Spiders)
  - o 4 зеленых, 2 красных и 2 синих Воргена (Worgen)
  - o 4 зеленых, 1 красный и 1 синий Вилдкин (Wildkin)
  - o 4 зеленых, 1 красный и 1 синий Огр (Ogres)
  - o 6 зеленых, 3 красных и 3 синих Духа (Wraiths)
  - o 2 зеленых, 1 красный и 1 синий Смертоносный Страж (Doom Guards)
  - o 2 зеленых, 1 красный и 1 синий Дрейк (Drakes)
  - o 2 зеленых, 1 красный и 1 синий Инфернал (Infernals)
- 16 пластмассовых фигурок главных героев
- 7 двухсторонних листов персонажей
- 2 односторонних листа персонажей

- 63 фишки персонажей (по 7 для каждого класса)
- 15 картонных значков (фишек-жетонов) “Стана” (Оглушения)
- 15 картонных значков (фишек-жетонов) “Проклятья”
- 6 картонных значков (фишек-жетонов) “Инвенторя”
- 6 картонных значков (фишек-жетонов) “Книги заклинаний”
- 216 Классовых карт (для 9 различных классов)
- 120 Карт "Предметов"
- 1 Маркер хода
- 40 карт “Квестов” (для Альянса)
- 40 карт “Квестов” (для Орды)
- 47 карт "Событий"
- 5 карт "Событий" для Кел`Тузеда (Kel`Thuzad)
- 3 листа Монстров
- 58 значков (фишек-жетонов) "Энергии" (с обозначениями 1 и 3)
- 58 значков (фишек-жетонов) "Здоровья" (с обозначениями 1 и 3)
- 138 значков (фишек-жетонов) "Золота" (с обозначениями 1 и 3)
- 40 значков (фишек-жетонов) "Ударов"
- 20 значков (фишек-жетонов) "Брони"
- 21 восьмигранный кубик (7 красных, 7 синих и 7 зеленых)
- 2 листа с описанием Существ
- 5 значков (фишек-жетонов) Лорда Каззака (Lord Kazzak)
- 1 значок (фишка-жетон) Кел`Тузеда (Kel`Thuzad)
- 1 значок (фишка-жетон) черного дракона Нефариана (Nefarian)
- 5 значков (фишек-жетонов) “Точек интереса’
- 6 значков (фишек-жетонов) Квестов для Альянса
- 6 значков (фишек-жетонов) Квестов для Орды
- 8 значков (фишек-жетонов) “Войны” (четырех различных цветов – по два каждого)
- 12 значков (фишек-жетонов) “Действий”

Описание компонентов

Ниже приведены краткие описания каждого из компонентов игры:

Игровое поле и фигурки.

Огромное цветное игровое поле является центральным компонентом настольной игры World of Warcraft. Игровое поле состоит из семи областей мира Лордерона (Lordaeron) и служит основной игровой зоной.

В настольной игре World of Warcraft вы найдете 13 разных типов игровых существ. По мере того, как в процессе игры будут вытягиваться карты Квестов (Quest cards), на игровом поле будут размещаться (или “рождаться” / “spawn”) соответствующие пластмассовые фигурки. Зеленые и красные фигурки называются квестовыми существами (quest creatures). Если игроки хотят, чтобы их персонажи выполнили данный квест, они должны уничтожить этих существ. Синие фигурки называются независимыми существами (independent creatures) и, несмотря на то, что тоже “порождаются” картами Квестов, непосредственно не связаны с ними (с квестами) и просто создают препятствия и помехи персонажам, путешествующим по землям Лордерона.

Пластмассовые фигурки главных героев

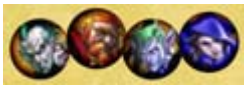
16 пластмассовых фигурок представляют собой 16 различных игровых персонажей – 8 для Орды и 8 для Альянса. После того, как перед началом игры все игроки выбрали своих персонажей, на игровом поле размещаются соответствующие фигурки (представляющие этих персонажей), так чтобы все видели, где в данный момент находится тот или иной герой.

Листы персонажей

В настольной игре World of Warcraft вы найдете девять листов персонажей, семь из которых двухсторонние и два – односторонние. Семь двухсторонних листов представляют двух персонажей одного и того же класса – на одной стороне изображен сторонник Орды, на другой – сторонник Альянса. Два односторонних листа представляют по одному персонажу – на одном изображен Шаман / Shaman (уникальный класс Орды), а на другом – Паладин / Paladin (уникальный класс Альянса). Перед началом игры каждый из игроков выбирает класс своего героя и берет соответствующий ему лист. Затем данный лист персонажа помещается на стороне Орды или Альянса (в зависимости от того, кого он представляет) лицевой стороной вверх.

Фишки персонажей

В начале игры каждый персонаж получает по 7 специальных фишек (в процессе игры используется та сторона, на которой изображен выбранный персонаж). Данные фишки можно использовать в разных целях, например, для того, чтобы отслеживать свой опыт / experiences points (XP) на Линейке Опыта (Experience Track) или свой уровень на листе персонажа и так далее.



Значки (фишки-жетоны) Стана (Stun) и Проклятия (Curse)

пределенные персонажи во время сражения могут использовать значки Стана (Оглушения) или Проклятия. Для того, чтобы привести тот или иной эффект в действие, нужно разместить соответствующую фишку под фигуркой героя. Как только действие эффекта заканчивается, фишки сбрасываются. Правила использования значков Стана и Проклятия см. ниже.

Значки (фишки-жетоны) Инвентаря (Bag) и Книги заклинаний (Spellbook)

начале игры каждый персонаж получает по одному такому значку. Под значком Книги заклинаний персонажи хранят все приобретенные ими карты Возможностей (Power cards) в то время, когда те не находятся на их листах. Под значком Инвентаря персонажи хранят все карты Предметов (Item cards), когда те не находятся на их листах. Под Книгой заклинаний можно хранить абсолютно любое количество карт Энергии, однако под значком Инвентаря может лежать только три предмета (это “предел вместимости рюкзака”).

Фракции в мире World of Warcraft

Вся игра World of Warcraft Board Game и, соответственно, ее правила построены на противоборстве двух фракций: Орды (Horde) и Альянса (Alliance).
World of Warcraft Board Game – это командная игра, где персонажи игроков принадлежат одной из фракций – Орде или Альянсу. Не забывайте, что игроки борются не за индивидуальную победу, а за победу своей фракции.

Несколько слов об Энергии (Energy)

В онлайновом мире World of Warcraft для указания на особые (не “здоровье” / “health”) ресурсы персонажей различных классов используют такие термины как “Манна” (“Mana”) и “Ярость” (“Rage”). В настольной игре World of Warcraft мы решили (для простоты) использовать всего один термин “Энергия” (“Energy”) для всех классов. Однако, точно так же, как и в онлайновой версии, каждый класс по-разному использует свою Энергию и управляет ею.

Маркер хода

Маркер хода размещается на линейке ходов (turn track) и с каждым ходом фракции передвигается на один кружок вперед. Игра заканчивается после того, как каждая из фракций сделает по 15 ходов (т.е. на 30 ходу).

Классовые карты

Настольная игра World of Warcraft содержит девять отдельных Классовых колод (Class deck), каждая из которых представляет один из игровых классов. На оборотной стороне каждой из Классовых карт стоит отличительный символ данного класса. Каждая такая колода состоит из 24 карт, 12 из которых являются картами Возможностей (Power cards), а остальные 12 – картами Таланта (Talant cards). Карты Возможностей – это заклинания (spell) и способности (ability), которыми персонаж может пользоваться после того, как изучит их по ходу игры. При каждом повышении уровня персонаж награждается картами Таланта. Карты Таланта приносят вам новые способности или улучшают старые.

Карты Предметов

Карты Предметов (Item cards) представляют собой оружие, броню, яды и различное другое снаряжение, которое необходимо персонажам для того, чтобы стать непобедимыми воинами и грозными противниками.

Карты Квестов (для Орды и Альянса)

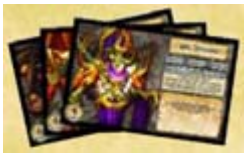
Карты Квестов (Quest cards) представляют собой различные приключения и препятствия, которые должен преодолеть персонаж для того чтобы приобрести опыт, золото и могущественные предметы. Как только вытягивается карта Квеста. на игровом поле немедленно появляются “квестовые существа” (красные и зеленые), а иногда и “независимые существа”, если об этом говорится в карте.

Карты Событий

После определенного хода, как указано на “линейке ходов”, вытягивается одна или несколько карт Событий (Event card). Карты Событий влекут за собой множество самых различных действий, например, перемещают синих существ, порождают “боссов”, устраивают аукционы для определенных предметов и т.д. и т.п.

Листы Монстров.

В настольной игре World of Warcraft вы найдете три листа Монстров (Overlords). Монстры – это особые враги, с которыми борются обе фракции по ходу игры. Перед началом состязания участники выбирают Монстра для данной игры, а затем размещают соответствующий лист рядом с игровым полем. Та фракция, которая первой сумеет уничтожить этого Монстра, выигрывает игру.



Значки (фишки-жетоны) Энергии (Energy) и Здоровья (Health).

Эти значки (помеченные символами 1 или 3) размещаются в соответствующих зонах Здоровья и Энергии на листе каждого персонажа и указывают на количество Здоровья и Энергии, которым обладает данный персонаж.

Когда ваш герой теряет сколько-то единиц Здоровья или Энергии, эти значки удаляются с его листа. После того, как персонаж отдохнул или подлечился, соответствующие значки снова возвращаются на место.

Значки (фишки-жетоны) Золота (Gold)

“Золотые” фишки-жетоны (помеченные символами 1 или 3) являются основной валютой настольной игры World of Warcraft.

Листы с описанием существ.

В состав игры входят два больших Листа с описанием существ. На одной стороне этих листов указываются боевые характеристики (параметры) и специальные способности каждого из игровых существ, а также перечислены награды за них. На другой стороне содержится краткое описание правил игры.

Классы World of Warcraft:

Паладин / Paladin
Колдун / Warlock
Разбойник / Rogue
Маг / Mage
Охотник / Hunter
Друид / Druid
Воин / Warrior
Шаман / Shaman
Жрец / Priest

Значки (фишки-жетоны) Ударов (Hit) и Брони (Armor).

Эти значки размещаются в Зоне сражений (Combat Area) каждой из фракций (расположенной на игровом поле) во время боя – с их помощью отслеживаются успешные броски кубика.

Игральный Кубик.

В настольной игре World of Warcraft встречаются кубики трех разных цветов. Красный кубик представляет собой способности ближнего боя, синий – магию и способности дальнего боя, а зеленый – броню и оборонительные способности.

Значки (фишки-жетоны) Квестов (Quest).

Каждая фракция размещает эти значки на игровом поле в той же зоне, где только что появились “квестовые существа”, порожденные соответствующим дружественным квестом. Таким образом, у каждой из фракций на игровом поле всегда находится по пять значков квестов, отображающих местонахождение целей данного квеста.

Значки (фишки-жетоны) Монстров (Overlord).

В настольной игре World of Warcraft вы найдете семь значков Монстров: по одному значку для Кел`Тузеда (Kel`Thuzad) и Нефариана (Nefarian) и пять значков для неуловимого Лорда Казака

(Lord Kazzak). Эти значки отображают местонахождение (на игровом поле) того или иного Монстра в данный момент.

“Друг”, “Враг” и “Противник”

В данных правилах и по ходу игры под термином “Дружественный” (“Friendly”) персонаж или игрок мы подразумеваем вашего персонажа или персонажа, который входит в ту же фракцию, что и ваш.

Когда мы говорим о “Вражеском” (“Enemy”) персонаже или игроке, мы имеем в виду персонажа или игрока, принадлежащего противоположной фракции.

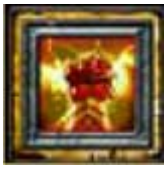
Под термином “Противник” (“Opponent”) мы подразумеваем любого босса, любое существо или любого вражеского персонажа, противостоящего вам в сражении.

Значки (фишки-жетоны) Точек интереса (Point of Interest) и Войны (War).

Данные значки размещаются на игровом поле, когда вытаскиваются соответствующие карты Событий, и указывают на местонахождение соответствующих карт Событий.

Значки (фишки-жетоны) Действий.

Каждый из игроков получает по два значка Действий, которые используются для того, чтобы отслеживать, сколько действий произвел тот или иной персонаж во время хода его фракции. Для того чтобы показать всем, что персонаж предпринял какое-то действие, нужно просто перевернуть значок на серую сторону.



Начало игры.

В данных правилах подразумевается, что в игре World of Warcraft Board Game участвуют шесть человек. Однако играть в настольную игру World of Warcraft вдвоем или впятером не менее увлекательно и интересно, нужно лишь внести ряд небольших корректировок в правила.

- Игровая зона
- Игровые зоны Орды
- Монстр
- Колоды Предметов
- Значки (фишки-жетоны)
- Игровые зоны Альянса
- Игровое поле
- Квесты Орды (карты расположены лицом вверх)
- Колоды Квестов
- Неиспользуемые фигурки существ
- Квесты Альянса (карты расположены лицом вверх)

**Если в игре принимает участие от двух до пяти человек, см. раздел "Дополнительные правила" – там содержится подробная информация о том, как действовать в этом случае.*

Подготовка к первой игре.

Распаковав коробку с настольной игрой World of Warcraft, осторожно выдавите картонные детали, так чтобы они не порвались.

Итак, вы впервые играете в World of Warcraft Board Game?

Если вы впервые играете в World of Warcraft Board Game, то советуем вам вначале прочитать «Руководство к игре для новичков». В нем содержится ряд полезных подсказок по поводу игры (для тех, кто играет в нее впервые).

Подготовка к игре.

Перед тем, как сделать первый ход своей фракцией и начать состязание, выполните следующие действия:

1. Разверните лист игрового поля и положите его посередине стола.

2. Наугад (с помощью жеребьевки и т.п.) определите порядок, в котором игроки будут выбирать класс своего персонажа.

После этого первый игрок выбирает класс своего персонажа, берет соответствующий лист персонажа и классовую колоду, содержащую 24 карты (12 карт Возможностей и 12 карт Таланта). Затем то же самое проделывает второй игрок (однако, к этому моменту остается только восемь классов на выбор), и так далее. Таким образом каждый из игроков выбирает свой класс, которым он и будет играть в предстоящем состязании.

Не забывайте о том, что семь листов персонажей – двухсторонние; красная сторона обозначает персонажа Орды, а синяя – персонажа Альянса того же класса. Два других листа – односторонние; один из них представляет Шамана (класс Орды), а второй – Паладина (класс Альянса).

3. После того, как каждый из участников выбрал класс своего персонажа, игроки решают, к какой фракции (Орде или Альянсу) они присоединятся. Имейте в виду, что если игрок выбрал класс Паладина, он автоматически становится на сторону Альянса. Точно так же, если игрок выбрал класс Шамана, он автоматически переходит на сторону Орды.

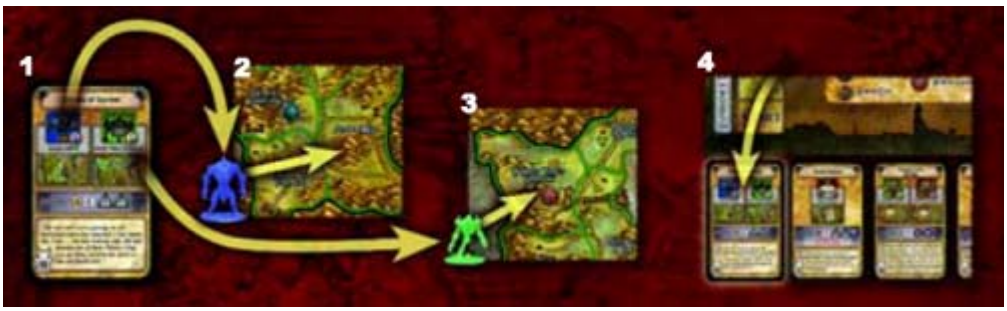
Наугад (с помощью жеребьевки и т.п.) определяется, кто из игроков будет представлять Орду, а кто – Альянс. По завершении этого процесса у вас должно оказаться три персонажа Орды и три персонажа Альянса. Игроки, изначально выбравшие Паладина/Шамана, не участвуют в этом процессе, поскольку они уже встали на сторону одной из фракций автоматически.

Пример: *Вот-вот начнется игра. Никто не взял Шамана, зато один из игроков выбрал Паладина. Тот, кто выбрал Паладина, автоматически встал на сторону Альянса, а остальные пять участников еще не знают, к какой фракции присоединятся. Теперь, для того, чтобы решить этот вопрос, эти пятеро игроков кидают кости (кубики). При этом заранее устанавливается, что два игрока, выкинувшие наибольшее количество очков, присоединяются к Альянсу, а остальные трое становятся на сторону Орды.*

Это пример того, как можно “наугад” определить, какую фракцию будет представлять каждый из участников игры. Однако никто не запрещает вам решать этот вопрос любым другим способом.

Теперь вы должны расположиться таким образом, чтобы все игроки Орды сидели с одной стороны стола (желательно, рядом с северной частью карты), а все игроки Альянса – с другой (рядом с южной частью карты). После завершения процесса рассадки каждый из участников кладет перед собой лист своего персонажа (соответствующей стороной вверх) и свою классовую колоду.

4. Затем каждый из игроков готовится к началу игры:



- Берет один значок Инвентаря и располагает его рядом с листом своего персонажа.
- Берет один значок Книги заклинаний и располагает его рядом с листом своего персонажа.
- Берет семь значков Персонажа, представляющих его класс (используется та сторона, на которой изображен ваш класс). Кладет один из них в графу “Start” на Линейке Опыта (на игровом поле) и один – в графу “Level 1” на Линейке Уровня (на листе своего персонажа).

Согласованность действий и принятие решений

В процессе игры членам одной фракции довольно часто придется принимать общие решения. К таким решениям относятся:

- *Решения по поводу того, в каком порядке предпринимать действия в начале хода, или*
- *Решения по поводу того, какие карты Предметов получит каждый из героев (участвовавших в сражении) по завершении Квеста, который выполнялся группой.*

Поскольку игроки, представляющие ту или иную фракцию, являются одной командой и делят между собой и победу, и поражение в игре, сложностей с принятием большинства решений не возникнет. Всем членам фракции следует придерживаться единого мнения по поводу предпринимаемых действий.

Однако, если по какой-то причине игроки одной фракции никак не могут договориться, то игрок, чей персонаж обладает наибольшим количеством очков опыта (XP), берет на себя ответственность и принимает то решение, которое считает правильным.

Если два (или более) игрока одной и той же фракции обладают одинаковыми значениями XP, то наугад (с помощью жеребьевки и т.п.) определяется тот из них, кто примет решение в данном случае.

Вытягивание карты Квеста.

1. После того, как вытягивается карта Квеста, действующая фракция (чей ход в данный момент) “порождает” определенных существ в той зоне игрового поля, которая указана в карте Квеста. Цифра, стоящая в небольшом кружке рядом с каждым существом, говорит о том, сколько таких созданий должно появиться на игровом поле.

2. Данный квест говорит о том, что фракция должна расположить одного синего Воргена (Worgen) в зоне Янтарного завода (Ambermill) в лесу серебряных сосен Silverpine.

3. Помимо этого, данный квест говорит о том, что фракция должна расположить одного зеленого Духа (Wraith) – цель этого квеста – в зоне Впадины северного течения (North Tide’s Hollow) в лесу

серебряных сосен Silverpine. Не забудьте о том, что вы также должны разместить в этом регионе и один из значков своей фракции.

4. После того, как вы разместили всех существ, “порождаемых” данным Квестом, вытянутая карта кладется лицом вверх рядом с остальными активными картами квестов – ждущими своего исполнения.

- Берет необходимое стартовое количество значков Здоровья и Энергии, указанное в графе “Level 1” на Линейке уровня его персонажа. Размещает значки Здоровья в зоне Здоровья на листе своего персонажа, а значки Энергии – в зоне Энергии (на листе своего персонажа).
- Берет пластмассовую фигурку, представляющую его персонажа и ставит ее на игровое поле. (Если вы – сторонник Альянса, разместите своего героя в зоне Южного берега (Southshore). Если вы – сторонник Орды, разместите фигурку в зоне Брила (Brill).)

5. Решите (придя к единому мнению или с помощью жеребьевки), какой из трех Монстров будет участвовать в данной игре. Разместите выбранного Монстра рядом с игровым полем лицом вверх (той стороной, которая соответствует количеству персонажей в игре – 4 или 6). Два оставшихся листа Монстров кладутся обратно в коробку и не используются в данной игре.

6. Разделите карты Предметов на четыре категории (в соответствии с символами на их оборотных сторонах), затем перетасуйте все колоды и положите их рядом с игровым полем.

Символы, обозначающие тип Предмета

7. Вытащите три карты Предметов с изображением треугольника (белые), две – с изображением квадрата (синие) и одну – с изображением круга (фиолетовую) и положите эти шесть карт лицом вверх (стопкой) в зону “Колода Торговца” (“Merchant deck”), которая находится в нижней правой части игрового поля.

8. Игроки Альянса берут 40 карт Квестов (для Альянса), разделяют их на четыре отдельные колоды в соответствии с уровнем сложности (серые, зеленые, желтые и красные), перетасовывают получившиеся колоды и кладут их лицом вниз неподалеку от игрового поля, так, чтобы до них можно было легко дотянуться. Затем игроки Орды проделывают то же самое со своими 40 картами Квестов.

9. Возьмите оставшиеся картонные детали и пластмассовые фигурки и расположите их на игровом поле так, как это показано на рисунке “Игровая зона”. Затем каждый игрок берет по 5 золотых из центрального банка и кладет их в “золотую” зону на листе своего персонажа.

10. Теперь каждая из фракций снимает по четыре верхние карты из своей колоды серых Квестов и по одной верхней карты из колоды зеленых Квестов и размещает их лицом вверх на своей стороне игрового поля. Любая вытянутая карта Квеста “порождает” одного или нескольких существ, которые выставляются на игровое поле. (См. статью “Вытягивание карты Квеста”, в которой подробно объясняется, как все это происходит.)

Таким образом, уже вначале игры открываются десять карт Квестов (по пять для каждой фракции). Активные квесты должны лежать на той стороне игрового поля, которая соответствует их фракции, так чтобы не перемешаться с квестами “врагов”.

После этого положите оставшиеся серые Квесты в коробку - по своей сути это “стартовые квесты” и в игре будут использоваться только те из них, которые вы вытяните в самом начале. Таким образом, в дальнейшем вы сможете вытаскивать только зеленые, желтые и красные Квесты.

11. Теперь положите маркер хода в кружок “1” на Линейке ходов.

12. Перетасуйте колоду с картами Событий и положите ее лицом вниз рядом с игровым полем. Если в качестве Монстра вы выбрали не Кел’Тузеда (Kel’Thuzad), не забудьте убрать из колоды пять карт, которые относятся исключительно к этому персонажу (на каждой из этих пяти карт стоит хорошо заметный символ Кел’Тузеда (Kel’Thuzad)).

На этом все приготовления заканчиваются и начинается состязание. Первой ходит Орда (см. ниже).

Ход игры.

В **World of Warcraft Board Game** каждое из состязаний состоит из 30 ходов фракций. Во время хода каждый из “дружественных” членов фракции совершает по два действия. Таким образом, к тому времени, как маркер ходов достигает отметки “End” каждая из фракций успевает совершить по 15 ходов. Фракция, которая ходит в данный момент, считается “активной” фракцией (active faction).

Первый ход всегда делает Орда.

Ход Фракции

Во время хода своей фракции каждый из входящих в нее персонажей совершает по два действия (например, перемещается по игровой зоне, отдыхает или сражается). После того, как все игроки активной фракции предприняли по два действия, маркер хода смещается на один кружок вперед на Линейке ходов. Затем свой ход делает противоположная фракция. Таким образом игра продолжается до тех пор, пока маркер ходов не достигает отметки “End”, или до тех пор, пока одна из фракций не уничтожит главного Монстра (если это случается раньше).

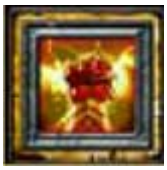
Действия персонажей

Действия персонажей являются основным источником получения опыта в настольной игре World of Warcraft. Совершая определенные действия, игроки взаимодействуют с игровым миром, путешествуют в новые регионы, бросают вызов другим персонажам и приобретают опыт, предметы и способности.

Во время хода все члены “активной” фракции совершают по два действия. У игроков есть специальные “значки действий”, с помощью которых отслеживается, сколько действий они совершили во время хода своей фракции. Игрок может просто положить эти значки перед собой и переворачивать на серую сторону по мере совершения действий.

Значок Действий

Члены “активной” фракции могут совершать действия абсолютно в любом порядке. Помимо этого игроки могут разделять свои действия во времени (т.е. совершенно не обязательно совершать второе действие сразу же за первым) так, что в промежуток между ними может “вклиниться” какой-нибудь другой персонаж.



Пример: *Члены “активной” фракции могут совершать действия в любом удобном для них порядке – единственное правило заключается в том, что каждый из них не может совершить более двух действий. К примеру, они могут действовать в такой очередности: C2, C1, C1, C2, C3, C3; или в такой: C1, C2, C3, C2, C3, C1, и т.д.*

Игрок может совершить одно из пяти действий:

- Переместиться (Travel action)
- Отдохнуть (Rest action)
- Бросить вызов (Challenge action)
- Пройти обучение (Training action)
- Сделать что-нибудь в городе (Town action)

Исключение: *Если персонаж оказывается в регионе, где бродит одно или несколько независимых существ, его следующим действием обязательно должен стать Вызов, брошенный одной из групп этих независимых существ. В подобной ситуации он не имеет права совершать какие-то другие действия.*

Помните о том, что независимые существа представлены синими пластмассовыми фигурками, а квестовые существа – зелеными и красными пластмассовыми фигурками.

Перемещение (Travel action).

Совершая данное действие, персонаж может переместиться в один или два близлежащих региона на игровом поле.

Однако, если по первой зоне, в которой вы оказались, бродят одно или несколько независимых существ, вы не можете двигаться дальше (т.е. на этом ваше Перемещение заканчивается).

Черными линиями на карте отмечены те зоны, в которые нельзя заходить. При передвижении по регионам ваш персонаж не имеет права заходить в те области, которые отделены от других черными границами. Точно так же, ваш персонаж не имеет права заходить в стартовую локацию вражеской фракции (т.е. герой Альянса никогда не должен заходить в Брилл (Brill), а герой Орды –

на Южный берег (Southshore)). Обе стартовые локации помечены характерными цветами своих фракций.

Перелет через зоны.

На игровом поле есть четыре региона, через которые проложены воздушные маршруты Орды, и четыре региона, через которые проложены воздушные маршруты Альянса (данные зоны отмечены специальными знаками).

Во время путешествия по зонам персонажи могут перемещаться из одного региона, содержащего “дружественный” знак воздушного маршрута в любой другой регион, где есть точно такой же знак.

Помните о том, что ваш персонаж не имеет права воспользоваться “вражеским” значком воздушного маршрута. Таким образом, герои Орды никогда не смогут использовать воздушные маршруты Альянса и наоборот.
Смотрите рис. на стр. 15, где представлен пример перемещения персонажа.

Отдых (Rest action)

Во время отдыха персонаж может взять значки Энергии и Здоровья в любом соотношении в количестве, вдвое превышающем его текущий уровень. Помимо этого он может удалить один значок Проклятия.

Пример: *Охотник решает, что одним из его действий будет Отдых. Данный персонаж находится на уровне 3, т.е. он может взять 6 фишек-жетонов. Он берет 4 значка Здоровья и 2 значка Энергии и кладет их в соответствующие зоны на листе своего персонажа.*

Если персонаж решает отдохнуть в то время, когда находится в зоне, помеченной специальным символом города, он имеет право взять значки Энергии и Здоровья в любом соотношении в количестве, втрое превышающем его текущий уровень. Помимо этого он может удалить все значки Проклятия.

Вызов (Challenge action).

Как уже говорилось выше, если ваш персонаж попадает в зону, населенную независимыми существами, он должен обязательно Бросить им вызов. Ваш персонаж должен бросить вызов одной из групп независимых существ, даже в том случает, если в этом регионе есть и другие подходящие мишени для атаки. Таким образом, ваш персонаж не имеет права предпринимать каких-либо иных действий до тех пор, пока “его” зона полностью не очищена от независимых существ.

Что такое “группа” существ?

Группой существ можно назвать

- *Всех независимых существ одного и того же типа, которые населяют один и тот же регион; или*
- *Всех квестовых существ одного и того же типа, которые населяют один и тот же регион.*

Имейте в виду, что независимые существа никогда не могут объединяться в одну группу с квестовыми существами, находящимися в той же зоне, даже в том случае, если и те, и другие относятся к одному и тому же типу (например, являются Гноллами). Помните о том, что в данной игре “группой” считается даже единичное существо.

О том, как сражаться с подобными существами, читайте ниже.

Если в той зоне, где находится ваш персонаж, нет ни одного независимого существа, он может выступить против:

а) Группы “подходящих” квестовых существ
Ваши персонажи могут бросать вызов единичным группам квестовых существ, порождаемых дружественными Квестами. Однако персонажи не имеют права вызывать на бой группы существ, порождаемых вражескими Квестами. “Подходящими” для боевых действий считаются только те

существа, которые появились на игровом поле в результате дружественных (вашей фракции) квестов.

б) Игрового “босса”
Монстры, а также особые создания, порождаемые картами Событий, называются “боссами”. Если ваш персонаж находится в том же региона, что и босс, он может бросить тому вызов и вступить с ним в бой.

Перемещение по игровому полю.

Охотник-Дварф (Dwarven Hunter) отправляется в путешествие из стартового региона Альянса, Южного берега (Southshore). Он может дважды переместиться в близлежащие области, как это показано выше. Однако не забывайте о том, что как только он окажется в той зоне, где бродит независимое существо (синий Огр), ему придется на некоторое время остановиться.

Поскольку в регионе Южного берега (Southshore) есть значок воздушного маршрута, Охотник решает “перелететь” в зону Холма Скорби (Sorrow Hill) (где тоже есть соответствующее изображение). После этого у него остается возможность сделать еще один (второй) шаг, и он переходит в одну из соседних зон. Однако не забывайте о том, что он не имеет права пересекать границу региона, обведенного черной линией (о чем уже говорилось выше).

с) Всех вражеских персонажей, находящихся в данном регионе

Если ваш персонаж (“активный”, т.е. совершающий ход в данный момент) оказался в том же регионе, где находятся один или несколько вражеских героев, вы можете бросить ему (им) вызов и вступить с ним (ними) в сражение типа PvP (“Игрок против Игрока”). Имейте в виду, что активный персонаж должен вступить в бой со всеми врагами, оказавшимися в данной зоне – т.е. если вас окружает несколько вражеских героев, вы не имеете права вызвать на дуэль только одного из них. О том, как проводить PvP сражения, читайте ниже.

“Дружественный” персонаж оказывает помощь в сражении.

Одной из важнейших сторон настольной игры World of Warcraft является то, что дружественный персонаж имеет право присоединиться к вашему сражению с тем или иным противником и оказать необходимую помощь. После того, как ваш персонаж вызвал противника на бой, он может попросить одного из дружественных героев (находящихся в том же регионе) оказать ему помощь в битве. Если тот соглашается, он присоединяется к вам, потратив на это одно действие. Однако, если во время текущего хода фракции ваш дружественный персонаж уже совершил оба возможных действия, он не сможет составить вам компанию в бою.

Персонажи, решившие объединиться и вместе противостоять противнику, “образуют группу” для ведения данного боя. Таким образом, в одном и том же сражении могут принимать участие все три дружественных персонажа. Эту возможность трудно переоценить, особенно когда вам приходится меряться силой с высокоуровневыми существами, такими как боссы, порождаемые картами Событий, или с главными Монстрами.

Обучение (Training action).

Проходя Обучение, персонаж покупает одну или более карт Возможностей из своей Классовой колоды. Все карты, приобретенные таким способом, немедленно располагаются под значком Книги заклинаний данного персонажа (о том, как приобретать карты Возможностей из Классовой колоды читайте ниже).

Примеры Объявления боя (Вызова)

Паладин (Paladin) может бросить Вызов красному Воргену (Worgen), квестовому существу, порожденному Квестом Альянса. Однако он не имеет права атаковать группу зеленых Алых Крестоносцев (Scarlet Crusaders), поскольку они относятся к существам Орды. Имейте в виду, что значки квестов указывают, к какой из двух фракций принадлежат те или иные квестовые существа. Паладин (Paladin) должен вызвать на бой независимое существо (синего Огра (Ogre)). Несмотря на то, что для атаки ему подходят и два зеленых Мурлока (Murlocs), порожденных Квестом Альянса, он не может бросить им вызов, поскольку до тех пор, пока в его регионе есть независимые существа, ваш персонаж должен в первую очередь уничтожать их. Паладин (Paladin) может выбрать, кому из противников бросить вызов (все они находятся в одном регионе): группе зеленых Воргенов (Worgen), группе Мурлоков (Murlocs) или боссу (Монстру Нефариану (Nefarian)). Объявив бой кому-то из них, Паладин может попросить Охотника-Дварфа присоединиться к сражению (но только в том случае, если последний еще не успел израсходовать оба своих возможных действия).

Охотник (Hunter) может бросить вызов обоим вражеским персонажам или Вилдкину (Wildkin), квестовому существу. Однако он не имеет права объявлять бой Алым Крестоносцам, поскольку они являются существами Орды. Паладин обязательно должен бросить вызов. У него есть выбор: атаковать Огра или двух Воргенов (поскольку все эти существа являются независимыми). Если Паладину удастся выжить в первом сражении, он будет вынужден потратить свое второе действие на то, чтобы объявить бой оставшимся существам (если только какой-нибудь другой персонаж не уничтожит их до того, как подойдет очередь этого Паладина совершать очередное действие.)

Действия в Городе (Town action)

Совершать какие-то действия в Городе персонаж может только в том случае, если в данный момент находится в регионе, на котором изображен значок дружественного города.

Итак, в городе персонаж может делать следующее (в любом порядке, выборочно или все сразу):

- Приобрести ряд значков Здоровья и Энергии (в любом соотношении) в количестве, равном значению его уровня.
- Продать и/или купить любое количество карт Предметов из колоды Торговца.
- Купить одну или несколько карт Возможностей из своей Классовой колоды (и положить их под значок своей Книги заклинаний).

О том, как покупать карты Возможностей и о том, как осуществлять сделки с Торговцем (Merchant) читайте ниже.

Примечание: Процесс покупки карт Возможностей посредством действий в Городе идентичен процессу приобретения этих же карт посредством Обучения. Когда в правилах или в картах говорится об обучении (“training”), это значит, что приобрести данные карты можно либо через Обучение, либо через действия в Городе.

Окончание хода Фракции

После того, как все сторонники “активной” фракции совершили по два действия, данная фракция должна завершить следующие три шага (перед окончанием своего хода):

- Контрольные действия по отношению к персонажам

Во время этого шага игроки активной фракции добавляют или удаляют карты с листов своих персонажей (мы называем это “снаряжать” персонажей предметами или возможностями и “разоружать” их). Это довольно важный шаг, поскольку только в это время игроки могут вытаскивать карты Возможностей и Предметов из-под своих Книг заклинаний и/или Инвентарей и перекладывать их на листы персонажей, или, наоборот, брать эти карты и класть их обратно под значки Книг заклинаний или Инвентаря. (Более подробную информацию об управлении своим персонажем можно получить из раздела “Управление Персонажем”).

- Передвижение Маркера хода

Здесь нужно просто переместить маркер хода на следующий кружок на Линейке ходов. Если маркер оказывается в графе с надписью “End”, игра заканчивается, а игроки должны вступить в финальное PvP сражение, чтобы определить победителя. О том, как проводить эту решающую битву, читайте ниже.

- Карты Событий / Торговец

Если маркер хода оказывается в кружке, содержащем специальный значок карты Событий, из соответствующей колоды вытягивается карта Событий. (О том, как пользоваться картами Событий, читайте ниже) В том случае, если маркер хода оказывается в кружке, содержащем специальный значок предмета, нужно просто взять верхнюю карту из соответствующей колоды и положить ее лицом вверх в колоду Торговца.

Следующий раунд игры

После того, как был передвинут маркер хода, и были вытащены все возможные карты Событий или Предметов, свой ход делает противостоящая фракция. Таким образом, обе стороны по очереди ходят до тех пор, пока одна из них не уничтожает главного Монстра или до тех пор, пока маркер хода не достигает отметки “End”.

Управление персонажем.

В начале состязания каждый из игроков получает по Классовой колоде, соответствующей его персонажу, значкам (фишкам-жетонам), Книге заклинаний и Инвентарю. Это основные вещи, без которых невозможно управлять персонажем. По мере того, как персонажи исследуют земли Лордерона и выполняют квесты, они зарабатывают очки опыта, приобретают золото и полезные предметы.

Лист персонажа

“Лист персонажа” – это основной инструмент управления персонажем. Ниже см. рисунок с подробным описанием различных зон на листе персонажа.

Уровни, Здоровье и Энергия

По мере того, как ваш персонаж зарабатывает очки опыта, его (или ее) уровень соответственно повышается. Каждый из игроков начинает свое путешествие по миру WoW с уровня 1, т.е. кладет значок своего персонажа на клетку “Level 1” (на листе персонажа). Рядом с клетками, обозначающими уровень персонажа, стоят цифры, указывающие на максимально возможное значение Здоровья и Энергии на данном уровне. До начала игры все участники получают определенное количество значков Здоровья и Энергии, соответствующее цифрам, стоящим в клетке “Level 1”, и раскладывают их на листах своих персонажей. Имейте в виду, что первоначальные значения Здоровья и Энергии могут быть неодинаковыми для разных классов; да и дальнейшее увеличение этих показателей зависит от класса персонажа.

Когда ваш персонаж расходует или теряет Энергию, из зоны Энергии на его листе удаляется соответствующее количество значков Энергии, которые затем располагаются рядом с этим листом. Если зона энергии на листе персонажа полностью опустела, данный персонаж не может больше расходовать Энергию и, соответственно, не имеет права использовать возможности и предметы, для которых необходимы энергетические затраты.

Когда ваш персонаж расходует или теряет Здоровье, из зоны Здоровья на его листе удаляется соответствующее количество значков Здоровья, которые затем располагаются рядом с этим листом. Как только игрок убирает последний значок Здоровья с листа своего персонажа, он считается побежденным. (Подробнее о поражении персонажа читайте ниже)

Осуществляя различные действия, такие как Отдых, лечение или применение специальных зелий, персонажи могут восстанавливать свое Здоровье и Энергию. “Восстанавливая” Здоровье или Энергию, вы просто-напросто кладете один из ранее удаленных значков обратно в соответствующую зону на листе своего персонажа.

Максимальное количество значков Энергии и Здоровья не должно быть больше соответствующих значений, стоящих в клеточке текущего уровня персонажа. Конечно, иногда определенные возможности, таланты и предметы могут увеличивать эти значения, но, как правило, это происходит только с повышением уровней.

Лист персонажа.

- Расовая способность персонажа
- Имя персонажа и название его класса
- Зоны Энергии и Здоровья
- Зона Золота
- Линейка уровней (на данный момент персонаж находится на 3 уровне)
- Зона Карт
- Полоски Талантов

Некоторые способности позволяют вам приобретать/gain (а не восстанавливать/regain) Здоровье и Энергию. В таких случаях вы действительно можете взять больше значков Энергии и Здоровья, чем это положено в соответствии с текущим уровнем персонажа.

Очень важно понимать разницу между восстановлением и приобретением Энергии, поскольку это существенно влияет на различные способности карт Возможностей, Талантов и Предметов. По сути, если данная способность позволяет вам восстановить Здоровье или Энергию, то количество значков в соответствующих зонах не может превышать значений, соответствующих вашему текущему уровню. Но если какая-то способность позволяет вам приобрести Здоровье или Энергию, то его или ее значение действительно увеличивается на период действия этой способности.

Уменьшение сил (т.е. значений Здоровья и Энергии)

Некоторые способности могут повышать значения Энергии и Здоровья вашего персонажа. Однако, как только заканчивается (или отменяется/прерывается) действие такой способности, вы должны незамедлительно убрать с листа своего персонажа все значки Энергии или Здоровья, превышающие текущее (уменьшенное) значение данных показателей.

Расовая способность

Каждый персонаж характеризуется определенным классом и расой. В мире World of Warcraft насчитывается восемь рас: Дварфы (Dwarf), Гномы (Gnome), Люди (Human), Ночные Эльфы (Night Elf), Орки (Orc), Таурены (Tauren), Тролли (Troll) и Нежить (Undead). Каждая раса обладает уникальной способностью, которая обязательно указана на листе выбранного персонажа.

Зона Золота

На листе персонажа есть небольшая область, в которой хранится все золото, принадлежащее данному герою. Приобретая золото, игрок берет соответствующие жетоны из основного "хранилища" и кладет их в зону Золота на листе своего персонажа. Расходуя золото, игрок берет соответствующие жетоны из зоны Золота на листе своего персонажа и возвращает их обратно в основное "хранилище".

Зона Карт

На листе каждого персонажа есть семь различных зон Карт, в которых игроки размещают карты Возможностей и Предметов, чтобы показать, что их герои в данный момент используют соответствующие возможности и предметы. Когда игрок кладет карту на лист своего персонажа, он "добавляет карту" (equipping a card). Когда игрок удаляет карту с листа своего персонажа, он "убирает карту" (unequipping a card). В каждой такой зоне Карт может находиться только по одной карте (за исключением дополнительных предметов, о которых пойдет речь ниже), поэтому, если игрок хочет добавить новую карту, любая действующая карта вначале должна быть удалена оттуда. (См. рис. "Добавление карты" ниже).

Сигнальные карты/препринты (Preprinted cards): Некоторые зоны Карт на листе каждого персонажа содержат так называемые "сигнальные карты" или "препринты", представляющие собой стартовое количество возможностей и предметов, которыми располагает данный персонаж. Позднее, по мере того, как ваш персонаж будет приобретать новые Возможности и Предметы, он может размещать их поверх данных препринтов. Если карта Возможности или Предмета, лежащая поверх первоначального варианта, удаляется, предыдущая карта вновь вступает в силу и наделяет персонажа соответствующей возможностью или предметом.

Если сигнальная карта покрывается новой картой, она теряет свою силу и считается недействительной.

Примечание: *В данном разделе под "картами" подразумеваются только те карты, которые лежат в Классовых и Предметных колодах. (На рис. "Типы карт Предметов и Возможностей" вы найдете классификацию данных карт).*

Добавление и Удаление карт

Во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции игрок может либо удалить карты Возможностей и Предметов с листа своего персонажа, либо разместить их на нем. Удаленная карта Возможности (с листа персонажа) кладется под значок Книги заклинаний, а удаленная карта Предмета – под значок Инвентаря.

Игрок может взять карту из-под значка Книги заклинаний или Инвентаря только в том случае, если и тип (type) этой карты, и ее характеристика (trait) соответствуют ограничениям той области, в которую игрок собирается поместить данную карту.

Игрок не имеет права класть на лист своего персонажа предметы или возможности, уровень которых превышает уровень самого персонажа (тем не менее, в вашем Инвентаре вполне могут храниться высокоуровневые предметы).

Ограничения, связанные с картами Возможностей и Предметов

Каждая зона карт на листе персонажа может содержать карты Возможностей и Предметов только определенного типа. В верхней области каждой такой зоны изображены специальные значки и названия характеристик, представляющие собой определенные ограничения, характерные для данной зоны.

Существует два типа ограничений: по типам карт и по характеристикам карт.

Типы карт

Тип карты определяется специальным значком, изображенным в ее верхнем левом углу. Поместить карту Предмета или Возможности в определенную зону можно только в том случае, если значок типа карты соответствует одному из значков, изображенных над данной зоной.

Характеристики карт.

Каждая карта Предмета содержит ключевое слово, говорящее о ее характеристике. Характеристика отображает “подвид” каждого предмета и материал, из которого он изготовлен. Поместить карту Предмета в определенную зону можно только в том случае, если характеристика карты соответствует одному из названий, расположенных над данной зоной.

Если над выбранной зоной стоит слово “All”, это говорит о том, что в данном случае характеристика карты не имеет значения (однако тип карты должен обязательно соответствовать одному из значков, изображенных в верхней области этой зоны).

Примечание: *Карты Возможностей не обладают характеристиками, т.е. на них не распространяется данное ограничение. Однако некоторые карты Возможностей относятся к уникальной категории, что отображено в виде ключевого слова. Тем не менее, это не то же самое, что характеристика Предмета, поэтому категория никак не влияет на размещение карты Возможности на листе персонажа.*

Исключение: *Возможности Воина, помеченные словом "Stance" ("Положение"), являются исключением и должны размещаться только в тех зонах, на верху которых указано "Stance-only".*

Другими словами, если тип карты Возможности соответствует одному из значков, изображенных вверху выбранной зоны, то можно смело класть ее в эту зону, в то время как для карты Предмета действуют ограничения и по типу, и по характеристике.

Не забывайте о том, что ограничения, характерные для зон карт, неодинаковы для каждого класса.

Полоски Талантов

В нижней части каждого листа персонажа находится по четыре полоски Талантов. Каждый раз с повышением уровня (о повышении уровня читайте ниже), персонаж имеет право выбрать одну из карт Талантов из своей Классовой колоды. Выбрав определенную карту Таланта, он помещает ее под соответствующую полоску на листе своего персонажа. Таким образом, все игроки видят, какими Талантами обладает тот или иной персонаж.

Типы карт Предметов и Возможностей

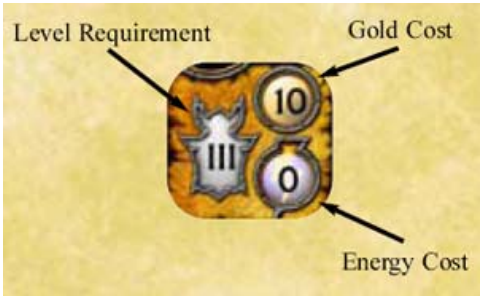
Значок Ближнего боя (Как правило, им обладают предметы, дающие красный кубик) Значок Активной возможности (Для того чтобы добавить эту карту, нужно потратить Энергию, однако после этого вы получаете постоянное преимущество)
Значок Дальнего боя (Как правило, им обладают предметы, дающие синий кубик) Значок Основных предметов (Как правило, указывает на необычные предметы, которые наделяют вас особыми преимуществами)
Значок Брони (Как правило, им обладают предметы, дающие зеленый кубик) Значок Предмета инвентаря (Предметы инвентаря нельзя размещать на листах персонажей)
Значок Мгновенной возможности (Как правило, это различные преимущества, требующие затрат Энергии) Значок "Дополнительных" предметов ("Дополнительные" предметы помечаются знаком "+"; на данной картинке изображен дополнительный предмет Брони)

Классовая колода

Помимо листа персонажа, важную роль играет его Классовая колода. В настольной игре World of Warcraft вы найдете девять различных классовых колод, каждая из которых соответствует одному из уникальных классов WoW: Друидам (Druid), Охотникам (Hunter), Магам (Mage), Паладинам (Paladin), Жрецам (Priest), Разбойникам (Rogue), Шаманам (Shaman), Колдунам (Warlock) и Воинам (Warrior) World of Warcraft.
И у карт Предметов, и у карт Возможностей в верхнем левом углу стоит по три разных цифры. Данные цифры говорят о следующем:

- Необходимый уровень
- Стоимость в Золоте

Стоимость в Энергии



Карты Возможностей.

Карты Возможностей представляют собой уникальные умения, способности и заклинания, которым может научиться ваш персонаж. Два основных типа карт Возможностей – это мгновенные возможности/instant powers и активные возможности/active powers (однако некоторые возможности могут относиться и к другим типам; соответственно, их нужно размещать в тех зонах, которые отвечают их типам).

- Мгновенные возможности
- Активные возможности

Активные возможности

Активные возможности дают персонажам постоянные преимущества, длящиеся до тех пор, пока данная карта находится в действии. Для того чтобы добавить активную возможность, игрок должен израсходовать определенное количество энергии, указанное на выбранной карте, а затем поместить ее в подходящую зону на листе своего персонажа. Делать это нужно во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции. После того, как Активная возможность добавлена, Энергия на ее использование не тратится.

Пример: *Во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам игрок за Колдуна решает добавить карту активной возможности "Demon Armor" ("Демоническая броня"). "Энергетическая" стоимость данной возможности составляет 2 ед., т.е. Колдун берет 2 значка Энергии из соответствующей зоны на листе и тратит их. После этого он размещает карту "Demon Armor" в свободной зоне карт, значок над которой соответствует Активному типу возможностей. Теперь каждый раз во время сражения Колдун может добавлять по одному зеленому кубику к своим остальным кубикам, не расходуя на это дополнительной Энергии.*

Мгновенные возможности

Мгновенные возможности представляют собой особые умения или заклинания, которые можно активировать (использовать) в определенное время, указанное на самих картах. Для того чтобы "добавить" мгновенную возможность, вам не нужно тратить Энергию (как в случае с активной возможностью) во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции. Однако в будущем, каждый раз, когда вам захочется использовать данную возможность, вам придется оплачивать ее "Энергетическую" стоимость. Делать это нужно до того, как данный эффект активируется. Если у вас нет необходимого количества энергии, вы не сможете воспользоваться этой мгновенной возможностью.

Добавление карт.

Уровень любой добавляемой карты должен быть равным уровню вашего персонажа (или быть ниже его). Игроки не имеют права размещать по две карты в одной зоне карт (за исключением так называемых “дополнительных” предметов). Однако игроки могут класть карты поверх “сигнальных” Предметов или Возможностей (препринтов).

Данная карта Предмета не соответствует выбранной зоне карт по своей характеристике. Следовательно, игрок не может разместить ее в этой зоне Данная карта Предмета не соответствует выбранной зоне карт по своему типу. . Следовательно, игрок не может разместить ее в этой зоне

Поместить карту в выбранную зону на листе своего персонажа можно только в том случае, если соблюдены все ниже изложенные требования:

- Данная карта соответствует выбранной зоне по типу.
- Данная карта соответствует выбранной зоне по характеристике (только для карт Предметов).
- Уровень данной карты равен уровню вашего персонажа (или ниже его).
- Старая карта, находившаяся в выбранной зоне ранее (за исключением препринта и дополнительной карты), удалена.

Пример: *Перед тем, как осуществить шаг Dice Pool (Емкость с кубиками), Колдун хочет использовать свою мгновенную возможность “Shadow Bolt” (“Темная стрела”), которая была добавлена на лист персонажа. Согласно тексту карты, Колдун тратит один значок Энергии из своей зоны Энергии на то, чтобы активировать эффект “Shadow Bolt”.*

Уникальные возможности

Некоторые карты Возможностей обладают уникальными категориями. В данный момент времени у игрока может быть не более одной карты каждой уникальной категории. Название категории указано в “ключевой” строке на карте Возможности. Например, несколько активных способностей Паладина относятся к уникальной категории “Blessing” (“Благословение”).

Например: *В Классовой колоде Колдуна есть три уникальных Активных возможности, относящихся к категории “Demon” (“Демон”): Succubus (Саккубус), Imp (Дьявол) и Voidwalker (Ходящий по пустоте). Поскольку все эти карты относятся к одной уникальной категории, Колдун может единовременно добавить только одну из них на лист своего персонажа. Если же во время следующего шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции, Колдуну захочется взять другую карту Демона, вначале ему придется удалить своего старого Демона.*

Имейте в виду, что некоторые классы, например, Паладин, обладают множеством “уникальных” возможностей. Персонаж может одновременно использовать различные карты Возможностей, относящиеся к разным категориям, однако он не имеет права одновременно использовать карты, относящиеся к одной и той же уникальной категории.

Пример: У Паладина есть три уникальных категории возможности: Aura (Аура), Blessing (Благословение) и Seal (Печать). Паладин может смело добавить на лист персонажа по одной карте каждой из этих категорий – одну Aura (Ауру), одно Blessing (Благословение) и одну Seal (Печать). Это можно сделать, поскольку все они относятся к разным категориям. Однако, если этот же Паладин захочет добавить еще одну карту, относящуюся к одной из перечисленных категорий – скажем, еще одно Blessing (Благословение) – то ему придется вначале распрощаться со старым Blessing (Благословением).

Питомцы (петы) и Демоны.

Имейте в виду, что некоторые уникальные карты Возможности – Pets (Питомцы) и Demons (Демоны) – обладают особой чертой в виде небольшого запаса Здоровья (его значение указывается в нижнем левом углу карты).

Разместив одну из таких Активных возможностей на листе своего персонажа, игрок должен взять указанное количество значков Здоровья и положить их на соответствующую карту Питомца или Демона (эти значки будут символизировать запас здоровья его Питомца или Демона).

Запас Здоровья Демона/Питомца.

Когда персонаж, владеющий Питомцем или Демоном, получает ранение, он может убрать значок Здоровья со своего Питомца или Демона, соответственно (вместо того, чтобы убирать собственный значок здоровья). После того, как Питомец или Демон лишается последней единицы Здоровья, его карта удаляется с листа персонажа и помещается обратно под Книгу заклинаний. Во время следующего шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции этот игрок может снова вернуть отложенную карту Питомца или Демона на лист своего персонажа, израсходовав соответствующее количество Энергии.

Если вы терпите поражение, то ваши Питомцы или Демоны автоматически удаляются из игры.

Приобретение и хранение Возможностей

Каждый раз, когда персонаж проходит Обучение или осуществляет действия в Городе, он может приобретать карты Возможностей из своей Классовой колоды.

Во время Обучения персонаж может приобретать только те карты Возможностей, уровень которых равен его текущему уровню (или ниже его).

Например: *Паладин решает пройти Обучение. Он просматривает карты Возможностей, находящиеся в его Классовой колоде. Поскольку его текущий уровень равен 2, он может приобрести только те карты Возможностей, уровень которых равен 2 или ниже.*

Если уровень персонажа равен уровню выбранной Возможности (или выше его), он может приобрести данную карту. Заплатив необходимое количество Золота, он кладет полученную карту под значок своей Книги заклинаний.

Не забывайте о том, что во время игры карты Возможностей должны находиться в одной из следующих зон:

1) В Классовой колоде – там лежат все карты Возможностей, которые игрок еще не успел приобрести.

2) Под значком Книги заклинаний соответствующего персонажа.

3) В зоне Карт на листе соответствующего персонажа (после того, как были добавлены туда во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам).

Карты Таланта

Остальные 12 карт, составляющие Классовую колоду персонажа, являются картами Таланта. Таланты – это определенные достижения, которые наделяют персонажей полезными постоянными способностями, на использование которых, как правило, не тратится Энергия. Каждый раз при достижении очередного уровня, персонаж получает новый Талант (см. ниже). При переходе на новый уровень игрок сразу же выбирает определенную карту Таланта и кладет ее под полоску Талантов (на листе своего персонажа), соответствующую его новому уровню.

Игрок может выбрать любой Талант, чей уровень равен новому уровню его персонажа (или выше его). Например: Когда персонаж достигает уровня 2, он может выбрать одну из трех карт Талантов

второго уровню, содержащихся в его Классовой колоде. Когда тот же самый персонаж достигает уровня 3, он может выбрать один из двух оставшихся талантов второго уровня или один из трех талантов третьего уровня. Имейте в виду, что в каждом слоте Таланта, находящемся внизу листа персонажа, указывается диапазон допустимых уровней выбираемого Таланта.

Уровень карты Таланта

Также имейте в виду, что, поскольку в настольной игре World of Warcraft максимальный уровень персонажа равен 5, то у вашего героя никогда не может быть более четырех Талантов (по одному за каждый приобретенный уровень).

Приобретение Опыта и Уровней

Если вы хотите, чтобы победу одержала именно ваша фракция, все ваши персонажи должны стремиться стать сильными и непобедимыми героями Азерота. Но чтобы завоевать славу и могущество, необходимо постоянно повышать свой уровень.

Линейка Опыта (Experience Track)

Повышать уровень своего персонажа можно только с помощью очков опыта (XP/experience points), которые вы приобретаете по ходу игры. Игроки зарабатывают очки опыта, выполняя квесты. Когда игрок получает одно (или более) очко опыта, он мгновенно “отмечает” это, передвигая значок своего персонажа на соответствующее число делений на Линейке Опыта (на игровом поле).

Пример: *Завершив один из квестов, персонаж-Жрец (Priest) получает 4 очка опыта. Он сразу же перемещает значок своего персонажа на 4 деления вперед на Линейке Опыта.*

Если при перемещении по Линейке Опыта значок персонажа останавливается на клетке с указанием уровня/“Level” (или пересекает ее), то данный персонаж тут же “переходит” на этот уровень.

Приобретение уровня.

1. Когда игрок получает одно или несколько очков опыта, он передвигает значок своего персонажа на соответствующее число делений на Линейке Опыта. Если значок персонажа останавливается на клетке с указанием уровня/“Level” (или пересекает ее), то данный персонаж тут же “переходит” на этот уровень (в нашем примере Колдун–Нежить перешел на 3 уровень).

2. Когда персонаж переходит на новый уровень, игрок перемещает его значок на клетку с указанием его нового уровня на листе своего персонажа. Числа, стоящие рядом с цифрой, обозначающей уровень персонажа, говорят о его текущих показателях Энергии и Здоровья.

3. Энергия и Здоровье персонажа мгновенно восстанавливаются и становятся равными своим новым значениям.

4. И наконец, игрок выбирает одну из карт Талантов из своей Классовой колоды. Уровень приобретаемого Таланта должен быть равным новому уровню персонажа (или быть ниже его). Затем выбранная карта Таланта помещается на соответствующую полоску в нижней части листа персонажа, а ваш герой овладевает новыми способностями.

Приобретение уровня

Когда ваш персонаж переходит на новый уровень, происходит следующее:

1) Игрок перемещает значок своего персонажа на клетку с указанием его нового уровня на листе персонажа.

2) Новый уровень награждает персонажа более крепким Здоровьем и большим количеством Энергии. Таким образом, Энергия и Здоровье персонажа мгновенно восстанавливаются и становятся равными своим новым значениям.

3) Затем игрок выбирает одну карту Таланта из своей Классовой колоды. Уровень приобретаемого Таланта должен быть равным новому уровню персонажа (или быть ниже его). Затем выбранная карта Таланта помещается в соответствующий слот в нижней части листа персонажа.

Пример: *Персонаж-Охотник зарабатывает 3 очка опыта и его значок перемещается на клетку "3" на Линейке Опыта. После того, как Охотник выполняет один из квестов, он приобретает еще 3 очка опыта и его значок, соответственно, передвигается на клетку с цифрой "6". В процессе перемещения он оказывается в клетке с надписью "Level 2" и таким образом переходит на второй уровень. Как только это происходит, игрок перемещает значок своего персонажа на соответствующую клетку на листе персонажа. Новый уровень приносит его Охотнику более высокие показатели Здоровья и Энергии, т.е. Энергия и Здоровье его персонажа мгновенно восстанавливаются и становятся равными своим новым значениям, а он берет дополнительные значки и кладет их на лист своего персонажа. Затем игрок выбирает один из трех возможных Талантов уровня 2 из своей Классовой колоды.*

Достигнув клетки с надписью "Level 5" на Линейке Опыта, персонаж переходит на максимально возможный пятый уровень и больше не получает ничего "полезного" от приобретаемых очков опыта. Он становится величайшим героем и овладевает могущественными силами своего класса.

Расчет времени, длительность действия и символы

В настольной игре World of Warcraft эффекты и способности, заключенные в картах, невероятно разнообразны и впечатляющи. В данном разделе рассказывается о том, как приводить в действие эти эффекты, как понимать изображенные на картах символы и как разрешать непростые ситуации, когда в одно и то же время осуществляется два или более эффектов.

Когда можно использовать (активировать) способности карт?

Карты Активных возможностей и Талантов вступают в действие в то время, которое указано в тексте описания их эффектов. Разумеется, эти карты можно использовать до тех пор, пока они

находятся на листе вашего персонажа. Как уже говорилось выше, карты Талантов даются персонажу при переходе на новые уровни, а карты Активных возможностей приобретаются игроком во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции (перед тем, как положить такую карту на лист своего персонажа, игрок должен оплатить указанную на ней энергетическую стоимость).

Карты Мгновенных возможностей и Предметов можно использовать только после того, как они оказались на листе персонажа, и игрок заплатил указанную на них энергетическую стоимость (сделать это нужно до того, как карта вступит в действие). Однако имейте в виду, что за использование большинства карт Предметов не нужно расплачиваться Энергией.

Предметы инвентаря (Bag Items)

а всех Предметах инвентаря стоит значок инвентаря
Исключение составляют все предметы, относящиеся к типу “Инвентарь” (“Bag”). Эти предметы можно использовать прямо из Инвентаря персонажа (т.е. их не нужно перед этим вытаскивать из-под значка инвентаря и класть на лист персонажа).

Персонаж не имеет права пользоваться предметами инвентаря, уровень которых выше его собственного, однако хранить их в своем Инвентаре он может.

Множественные способности

Некоторые карты могут наделять персонажей разнообразными способностями, не обязательно связанными между собой. Данная карта, например, обладает двумя эффектами. После того, как вы своевременно оплатите энергетическую стоимость первой способности, вам не нужно будет вносить дополнительную плату за использование ее второй (третьей и т.д.) способности. Другими словами, использовать вторичные эффекты подобной карты нельзя до тех пор, пока вы своевременно не оплатите энергетическую стоимость ее первой способности.

Например, Игрок должен оплатить стоимость карты “Shadow Bolt” (изображенной выше) до того, как предпримет шаг Dice Pool (о котором пойдет речь ниже), после чего он добавляет синий кубик к своим остальным кубикам. Позже, в начале шага Reroll (Повторного бросания), он может воспользоваться вторичной способностью данной карты (что даст ему возможность разместить синий или красный кубик со значением “8” и получить Reroll +2).

Ограничения, связанные с эффектами карт

За одно сражение игрок может использовать одну из своих карт Возможностей, Талантов и Предметов лишь однажды. За одно действие игрок может использовать карту, чьи эффекты никак не связаны со сражением, только один раз.

Помните о том, что действие любого боевого эффекта или любой боевой способности ограничено только одним сражением (таким образом, способность, дающая вам возможность осуществить

Reroll +1 (Повторное бросание +1) или Attrition +1 (Стирание +1), действительна только для текущего боя).

“Добавьте к остальным кубикам (Dice Pool)”

Многие эффекты гласят: “Add X (dice) to your Dice Pool” / “Добавьте X (кубиков) к своим остальным кубикам (т.е. к своему Dice Pool)”. Такие карты можно использовать только в начале шага Dice Pool во время сражения. Чем больше карт с подобным эффектом приобретает игрок, тем больше кубиков он может добавить впоследствии. Пример того, как можно влиять на общее количество своих кубиков – Dice Pool, приведен ниже.

Регулирование одновременных эффектов

Часто случается так, что у персонажа есть несколько эффектов, которые должны активироваться одновременно (то же самое касается и особых способностей любого существа/босса, участвующего в бою). В таких случаях порядок осуществления данных эффектов, устанавливает сам “активный” игрок/персонаж. Однако, перед вступлением в действие очередного эффекта, предыдущий должен быть полностью завершен.

В тех случаях, когда две способности “вступают в конфликт”, а “активного” игрока нет (такое может случиться, например, во время Защитной стадии сражения), сторонники активной фракции должны принять общее решение по поводу порядка осуществления эффектов.

Во время финального PvP сражения, когда активной фракции нет, для разрешения подобных ситуаций делается следующее: наугад (путем жеребьевки, бросания кубика и т.п.) определяется, какая из двух фракций установит порядок осуществления эффектов.

Пример: *Обе карты, изображенные выше, содержат эффекты, которые должны вступить в действие в конце шага Reroll, осуществляемого активным игроком во время сражения. В данном случае порядок, в котором будут действовать карты, устанавливает сам активный игрок.*

Значки кубика и их расшифровка

Многие карты содержат эффекты, которые тесно связаны со значениями, полученными при бросании кубика. Ниже см. рисунок, “Значки кубика”, который поможет вам расшифровать данные символы.

Размещение / “spotting” кубика

Многие карты просят игроков “разместить” (“spot”) кубик с определенным значением в определенное время. Во время одного сражения каждый отдельный кубик может быть “размещен” лишь однажды.

Пример: *У Охотника есть две способности, которые просят его “разместить” синий кубик со значением “8” после повторного бросания (reroll). Бросив (roll) все свои кубики (dice pool), и перебросив (reroll) их, Охотник получает только один результат “8”. В этом случае Охотник может активировать только одну из своих специальных способностей, поскольку он не может дважды “разместить” один и тот же кубик.*

Исключение: *Специальная способность какого-либо существа (или Босса) и специальная способность персонажа могут "размещать" кубик с одним и тем же значением во время одного сражения.*

Имейте в виду, что с помощью различных карт персонаж может изменять значения кубиков на нужные (например, на "8"). Если данный кубик еще не был "размещен", игрок может "разместить" его с новым значением для того, чтобы активировать другую способность (если это возможно). Такой механизм позволяет осуществлять множество интересных комбинаций между способностями.

Карты квеста.

Название карты

У каждого квеста есть свое уникальное название.

Название существ, порождаемых данным квестом.

В данной зоне указывается, каких существ порождает вытянутый квест (т.е. кого нужно размещать на игровом поле). Существует два вида таких существ:

Квестовые существа (зеленые и красные фигурки).

Именно они являются целью всех квестов. После того, как последнее из этих существ уничтожено, данный квест считается выполненным.

Независимые существа (синие фигурки).

Независимые существа никак не связаны с выполнением квестов, они просто представляют собой опасные препятствия, встречающиеся персонажам во время путешествия по землям Лордерона.

В данной зоне на карте содержится следующая информация о порождаемых существах: их тип, цвет и количество. Карта, изображенная под каждым существом помогает быстро определить, в каком регионе оно должно появиться.

Награда за выполнение квеста

Здесь говорится о том, какие награды ждут тех, кто выполнит данный квест.

Уровень квеста

Данная цифра говорит об уровне выбранного квеста. Если персонаж выполняет квест, уровень которого ниже его собственного, то вместо награды на него накладывается штраф (в виде очков опыта). Но если персонаж выполняет квест, уровень которого выше его собственного, он может получить бонусы к очкам опыта. О штрафах и бонусах читайте ниже.

История.

Многие карты Квестов содержат характерный текст. В нем содержится какая-то познавательная или интересная информация, но он никоим образом не влияет на ход игры.

Если группа персонажей получает в награду какой-либо предмет (включая особые предметы), принимается совместное решение по поводу того, кому достанется данный предмет(ы).

Имейте в виду, что персонаж имеет полное право обладать предметом, уровень которого выше его собственного. Однако в этом случае он не может добавлять его на лист своего персонажа и должен хранить в Инвентаре.

Заработав очки опыта, игрок тут же перемещает значок своего персонажа по Линейке опыта. Таким образом он может перейти на новый уровень (о повышении уровней читайте выше).

Штрафы и Бонусы.

Все квесты в настольной игре World of Warcraft характеризуются определенным уровнем. Когда персонаж получает очки опыта за выполнение квеста (вне зависимости от того, завершил ли он данный квест в одиночку или в составе группы), он может быть либо оштрафован, либо награжден бонусом.

Штраф (в виде опыта).

Каждый раз, когда персонаж получает очки опыта за выполнение квеста, он может быть оштрафован, если оказывается, что уровень квеста ниже его собственного. В этом случае разница между уровнем квеста и его собственным уровнем вычитается из общего количества очков опыта, которые он должен был получить за выполнение данного квеста. Это происходит вне зависимости от того, входил ли этот персонаж в какую-либо группу или нет, а также от того, много или мало очков опыта дается за выполнение данного квеста.

Пример: *Завершив квест уровня 2, группа из двух персонажей (Жреца и Охотника) получает 4 очка опыта (XP), которые делятся поровну между ними. Уровень Жреца равен 2, поэтому он зарабатывает ровно 2 XP, не подвергаясь никаким штрафам и не получая бонусов. Однако уровень Охотника равен 3, поэтому он подвергается штрафу в размере 1 XP (разницы между уровнем Охотника и уровнем квеста). Таким образом, уплатив этот штраф, он получает лишь 1 очко опыта и перемещает значок своего персонажа на Линейке Опыта на соответствующее число клеток. Если бы Охотник выполнил данный квест в одиночку, он бы заработал 3 очка опыта.*

Бонус к опыту

Каждый раз, когда персонаж получает очки опыта за выполнение квеста, он может получить и дополнительный бонус XP, если оказывается, что уровень квеста выше его собственного. Размер бонуса составляет разницу между уровнем квеста и уровнем данного персонажа. Однако, бонус к опыту может получить только один персонаж из группы. Если получилось так, что бонус к опыту могут получить сразу несколько персонажей из одной группы, он достается тому, кто обладает наименьшим количеством очков опыта (определяемым по Линейке Опыта). Если одинаковым

наименьшим количеством очков опыта обладает не один персонаж, то счастливчик (кому достанется бонус) определяется путем жеребьевки и т.п.

Пример: Завершив квест уровня 3, группа из двух персонажей (Жреца и Охотника) получает 4 очка опыта (XP), которые делятся поровну между ними. Уровень Охотника равен 3, поэтому он зарабатывает ровно 2 XP, не подвергаясь никаким штрафам и не получая бонусов. Однако уровень Жреца равен 2, поэтому он получает бонус в размере 1 XP (разницы между уровнем Охотника и уровнем квеста) и зарабатывает таким образом 3 очка опыта. Если бы Жрец выполнил данный квест в одиночку, он бы заработал целых 5 очков опыта. Если бы оба персонажа находились на уровне 2, этот бонус достался бы только тому из них, кто обладал наименьшим количеством очков опыта (определяемым по Линейке Опыта).

Награды побежденным персонажам

Иногда в процессе выполнения квеста один или несколько персонажей терпят поражение. (См. раздел «Поражение Персонажа»). Это может привести к одной из следующих ситуаций:

Во-первых, несмотря на то, что один или два члена группы терпят поражение, остальные игроки успешно выполняют данный квест. В такой ситуации все побежденные персонажи все равно получают свою законную долю опыта в качестве награды (при условии, что их товарищи выполнили квест). Однако награды в виде золота и предметов могут получить только выжившие персонажи.

В данном случае, хоть персонаж и погибает (после чего отправляется на ближайшее кладбище или в стартовый регион своей фракции), он получает очки опыта за выполнение квеста (после того, как его товарищи уничтожают последнее квестовое существо) – что, в свою очередь, может перевести его на следующий уровень (и тогда все его Здоровье и Энергия восстановятся).

Во-вторых, если погибают все участники сражения, это действие прерывается, а персонаж/группа считается побежденным(ой). Таким образом, он/она не выполняет данного квеста.

Сбрасывание карты завершенного квеста и вытягивание нового квеста

После того как персонаж (или группа) получил все причитающиеся награды за выполнение квеста: XP, золото и предметы, карта данного квеста сбрасывается. Активная фракция принимает совместное решение по поводу того, из какой квестовой колоды (зеленой, желтой или красной) вытягивать новую карту квеста. Вытянутый квест порождает различных существ (которые тут же расставляются на игровом поле), а новая карта кладется лицом вверх рядом с остальными “подходящими” картами Квестов этой фракции.

Не хватает пластмассовых фигурок?

Во время игры возможна такая ситуация, что вытянув новую карту Квеста, вы обнаруживаете, что у вас закончились необходимые пластмассовые фигурки (т.е. все существа данного типа уже находятся на игровом поле). Следовательно, вы не можете породить часть (или всех) существ, о которых говорится в карте данного Квеста.
В такой ситуации можно сделать следующее:

Вам не хватает независимых существ: Если все независимые существа (синие пластмассовые фигурки) указанного типа уже находятся на игровом поле, не порождайте новых независимых существ, а просто расставьте всех необходимых квестовых существ.

Вам не хватает квестовых существ: Если все квестовые существа (зеленые и красные пластмассовые фигурки) указанного типа уже находятся на игровом поле, не порождайте никаких новых существ (включая и независимых), о которых говорится в данной карте Квеста. Положите эту карту рубашкой вверх под низ соответствующей колоды и вытяните новую карту Квеста.

Даже в том случае, если вам не хватает всего лишь одного квестового существа, данная карта Квеста должна быть сброшена и заменена новой.

Карты Предметов

Значок Инвентаря персонажа

Перед началом состязания каждый из игроков получает по большому значку (фишке-жетону) Инвентаря. Этой фишкой обозначается то место, где игроки хранят различные предметы, не используемые в данный момент (т.е. те карты Предметов, которые не находятся на листах их персонажей). Когда игрок получает или удаляет карту Предмета, он должен тут же положить ее под свой значок Инвентаря. Во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам он может взять определенные карты из своего Инвентаря и разместить их в соответствующих зонах на листе своего персонажа, а также, наоборот, удалить какие-то карты предметов с листа своего персонажа и вернуть их обратно в свой Инвентарь.

Под значок Инвентаря можно положить максимум три карты. Это значит, что в любой данный момент времени у каждого из игроков может храниться не более трех предметов. Если персонаж получает одну из карт Предметов (из любого источника), а в его инвентаре уже лежат три Предмета, то он должен немедленно переложить одну из этих карт (или вновь приобретенную карту Предмета, или одну из своих старых карт Предметов) в колоду Торговца, не получая при этом никакой компенсации.

Примечание: Только в этом случае игрок может сбросить одну из карт Предметов из своего Инвентаря. Таким образом, игрок не может просто так сбрасывать карты Предметов из своего Инвентаря для того, чтобы они никому не достались в том случае, если он проиграет PvP сражение (см. ниже).

Карты Предметов

В самом начале игры все карты Предметов раскладываются по четырем разным колодам, согласно символам, стоящим на их оборотных сторонах. В данных колодах хранится оружие, броня, артефакты, яды (зелья), свитки и другое снаряжение, которое может приобрести персонаж, выполняя квесты, уничтожая противостоящих существ и персонажей и заключая сделки с Торговцем.

Карты со значком треугольника (белые) представляют собой наименее могущественные предметы в игре (их больше всего), карты со значком квадрата (синие) – более сильные предметы, а карты со значком круга – самые могущественные, легендарные предметы, какие только можно найти в мире Азерота. Колода Особых карт (содержащая карты со значком “кубка”/”cup” на оборотной стороне) состоит из самых разных предметов.

Вытягиванием карт Предметов из предметной колоды

В “зоне награды” на картах Квестов указываются те предметы, которые получает игрок в случае удачного завершения данного квеста. Эти предметы обозначаются одним или несколькими символами, которые указывают на конкретную колоду, из которой нужно вытащить карту Предмета.

Каждый соответствующий символ на карте Квеста **обозначает** один Предмет.

Каждый символ содержит определенное число (от 1 до 3), обозначающее количество карт, которое игрок вытаскивает из соответствующей колоды. Затем он выбирает из них одну карту, которая и становится его наградой. Вытянутые карты, которые игрок не берет в качестве награды, сразу же кладутся под низ соответствующей предметной колоды лицом вниз.

Если выполненный квест приносит в качестве награды несколько предметов, игроки должны по очереди “обрабатывать” каждый символ, вытягивая карты в том порядке, который указан на карте Квеста.

Пример: *Завершив изображенный выше квест, Жрец получает следующие награды: Предмет со значком треугольника (2), Предмет со значком треугольника (2) и Предмет со значком квадрата (1) в дополнение к золоту, очкам опыта и особому предмету. Вначале Жрец вытягивает две верхние карты из колоды карт со значком треугольника. Он выбирает одну из них, а вторую кладет лицом вниз под низ данной колоды. Затем он снимает следующие две карты из этой же колоды, выбирает одну из них, а второю снова кладет под низ этой колоды. После этого Жрец берет верхнюю карту из колоды карт со значком квадрата и оставляет ее себе (внутри квадрата стоит цифра “1”, что говорит об одной возможной попытке). Теперь Жрец складывает все три карты Предметов под свой значок Инвентаря (конечно, только в том случае, если у него есть свободное место). И наконец, игрок просматривает колоду Особых предметов и вытаскивает из нее карту под названием “Robes of the West”.*

Особые предметы

За выполнение некоторых квестов можно получить особые предметы в качестве наград. Названия особых предметов всегда пишутся жирным красным шрифтом. Когда группа получает особый предмет в награду за квест (как правило, всегда будет выбор между двумя различными особыми предметами), она просто кладет его в колоду Особых предметов. Другими словами, такие предметы не вытягиваются просто так (случайно).

Предметы и Группы

Если группа персонажей получает в награду предмет (или особый предмет), входящие в нее игроки должны решить, кому из членов группы достанется данный предмет.

Предметы с ключевым словом “Soulbound”

Некоторые карты предметов содержат ключевое слово “Soulbound”. Такие предметы нельзя передавать другим игрокам или продавать Торговцу.

Дополнительные предметы

На некоторых картах предметов (а также на ряде карт возможностей) изображен символ “+” на переднем плане “типового” значка. Такие предметы называются “дополнительными” (“add-on”). Правила, которым они подчиняются, несколько отличаются от обычных правил, распространяющихся на все остальные карты Предметы. Дополнительные предметы – это, как правило, Шлемы (Helmet), Щиты (Shield) и различное снаряжение для оружия дальнего боя.

Индикатор “дополнительного” (“add-on”) предмета
Функциональная характеристика
Обычная характеристика

Как и все остальные карты, “дополнительные” предметы могут размещаться только в тех зонах карт, которые соответствуют их типам и обычным характеристикам.

Однако, в отличие от обычных Предметов, каждый “дополнительный” предмет обладает двумя характеристиками – функциональной (первая) и обычной (вторая). Например, у изображенного выше Шлема это Helmet (Шлем) и Leather (Кожа), соответственно.

Как и любой другой, дополнительный предмет может располагаться только в той зоне, которая соответствует его обычной характеристике. К примеру, игрок не имеет права класть вышеописанный Шлем (с обычной характеристикой Leather (Кожа)) в зону, предназначенную только для предметов с характеристикой Cloth (Одежда).

В отличие от обычного предмета, дополнительный предмет можно положить в ту же зону, где уже лежит один обычный предмет. Просто поместите карту дополнительного предмета поверх предыдущей карты так, чтобы обе карты были хорошо видны.

В каждой зоне карт может лежать любое количество дополнительных предметов, помимо одного основного, однако в одной зоне не могут лежать карты с одинаковыми функциональными характеристиками. Например, игрок не имеет права положить два дополнительных Щита в одну и ту же зону карт.

Дополнительные предметы, как и все остальные предметы, можно добавлять на лист своего персонажа только во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам в ход своей фракции.

Колода Торговца

Колода Торговца располагается в определенной зоне справа от игрового поля. В ней содержатся различные предметы, которые можно приобрести у Торговцев в Лордероне. По ходу игры колода Торговца пополняется картами, которые продаются персонажами, сбрасываются из инвентарей игроков и добавляются в нее, согласно “указаниям” на Линейке ходов. По мере того, как игроки приобретают различные предметы, те удаляются из колоды Торговца.

Когда игрок осуществляет действия в Городе, помимо приобретения новых возможностей из своей Классовой колоды и восстановления Здоровья и Энергии, он может также продавать и покупать карты Предметов из колоды Торговца. Игрок, осуществляющий действия в Городе, может покупать и продавать любое количество карт Предметов и делать это в любом удобном для него порядке.

Покупка снаряжения у Торговца
Игрок может просмотреть все карты, находящиеся в колоде Торговца, а затем купить некоторые из них.

Так же, как и карты Возможностей, карты предметов имеют определенную стоимость в золоте. Для того чтобы купить карту Предмета, игрок должен взять указанное количество золота с листа своего персонажа и переложить его в центральное хранилище. Оплатив стоимость карты в золоте, игрок помещает ее под свой значок Инвентаря.

Имейте в виду, что персонажи могут приобретать Предметы, уровень которых превышает их собственный, однако не могут пользоваться ими до тех пор, пока не достигнут соответствующего уровня.

Продажа снаряжения Торговцу

Игрок может продать Торговцу любое количество карт Предметов с листа своего персонажа (и, соответственно, удалить их оттуда) или из своего Инвентаря. При продаже какого-либо предмета Торговцу игрок получает половину (округленную) от его стоимости в золоте, т.е. берет соответствующее количество монет из центрального хранилища. Получив деньги, игрок кладет проданную карту Предмета в колоду Торговца (позволяя, таким образом, другим игрокам (даже вражеским) приобрести ее).

Имейте в виду, что игроки не имеют права продавать Торговцу карты Возможностей, несмотря на то, что в стоимость последних входит золото. Точно так же игроки не могут продавать Торговцу предметы с ключевым словом “Soulbound”. (Более подробно о предметах с ключевым словом “Soulbound” читайте выше).

Карты Событий

Когда маркер хода попадает в кружок, содержащий специальный значок карты События, игрок вытаскивает одну из карт Событий.

Кружок на Линейке ходов, содержащий значок карты События

После того, как активная фракция вытаскивает карту События, зачитывает вслух текст ее описания и осуществляет все необходимые действия, данная карта кладется лицом вверх рядом с игровым полем. Как только выполняются все “требования” этой карты, она сбрасывается.

Бонусные карты Событий

В нижней части некоторых карт Событий стоит значок “+”. Такие карты называются Бонусными картами Событий (Bonus Event Card). Вытащив одну из таких карт, вслух прочитайте текст ее описания, выполните все необходимые действия, а затем сбросьте эту карту (в том случает, если данная карта не содержит других “указаний”). Затем вытащите еще одну карту События и выполните все необходимые действия. Если вновь вытащенная карта События тоже оказывается Бонусной, и ее название совпадает с названием предыдущей Бонусной карты, она просто сбрасывается, и игра продолжается дальше.

Таким образом, игроки продолжают вытягивать карты Событий и выполнять все необходимые действия, которые они влекут за собой, до тех пор, пока а) не вытягивается обычная карта События, или до тех пор, пока б) не вытягивается Бонусная карта События с тем же названием, что и предыдущая (вытянутая ранее во время этого шага).

Пример А: *Игроки уже вытянули одну карту События и выполнили соответствующие действия (допустим, Бонусную карту События под названием "Merchants of Lordaeron" ("Торговцы Лордерона")). Поскольку данная карта является Бонусной, они вытягивают еще одну карту События. Им попадается "The Hinterlands War"(Тыловая война). Они зачитывают вслух содержащийся в ней текст и кладут ее рядом с игровым полем. Поскольку данная карта является обычной, на этом данный шаг заканчивается, и игра продолжается дальше – ход переходит к другой фракции.*

Пример В: *Игроки уже вытянули две Бонусных карты Событий и осуществили все необходимые действия ("Auction House" ("Аукционный дом") и "New Horizons" ("Новый горизонт")). Поскольку последняя из них является Бонусной картой События, они вытягивают еще одну карту События. Им снова попадается "Auction House". Так как до этого они уже вытянули точно такую же карту, эта карта сбрасывается (при этом не осуществляется никаких действий). На этом данный шаг заканчивается, и игра продолжается дальше – ход переходит к другой фракции.*

Карты Событий "Auction House" ("Аукционный дом")

Каждая из таких карт представляет собой уникальный Предмет Аукциона (Auction Item), который могут использовать все персонажи. Для того чтобы приобрести подобный предмет, вам нужно будет принять участие в аукционе (торгах) "сжатый кулак".

Как только вытягивается карта под названием "Auction House", каждый из игроков должен объявить, каким количеством золота он обладает (эта информация считается "открытой"). После этого все игроки прячут свое золото и зажимают некоторое количество "монет" в кулаках. Затем все они одновременно разжимают руки. Тот, кто "предложил" самую высокую цену, кладет свои деньги в центральное хранилище и забирает данную карту События, представляющую собой Предмет Аукциона. Все остальные участники кладут деньги обратно на листы своих персонажей. В тех случаях, когда несколько человек "предлагают" одинаковую цену, они, как правило, бросают кубик и определяют, кто забирает данную карту.

Предметы Аукциона не подчиняются правилам и ограничениям, существующим для обычных предметов, и не кладутся в Инвентари игроков. Обладатель такого Предмета Аукциона просто кладет его перед собой. Предмет Аукциона действуют в соответствии с текстом на своей карте. Однако, в отличие от обычных предметов, все Предметы Аукциона сбрасываются, как только их обладатель терпит поражение (погибает).

"Сильная" ("Stronger") и "Слабая" ("Weaker") фракция

Некоторые карты Событий ссылаются на "сильную" ("stronger") и "слабую" ("weaker") фракции. "Сильной" фракцией считается та, которая обладает большим суммарным количеством очков опыта (суммой показателей на Линейках Опыта всех ее сторонников). "Слабой" фракцией считается та, которая, соответственно, обладает меньшим суммарным количеством очков опыта.

Пример: Значки трех персонажей Орды располагаются на Линейках Опыта таким образом: на клетке "6", "8" и "13", т.е. суммарное количество XP для Орды будет равняться 27. Персонажи Альянса обладают 5, 9 и 9 очками, т.е. их суммарное количество равно 23. Поскольку суммарное

количество XP больше у Орды, именно она считается “сильной” фракцией на данный момент (а Альянс, соответственно, – “слабой”).

Если обе фракции обладают одинаковым суммарным количеством очков опыта, то обе они считаются “сильными”.

Карты Событий “Wars” (“Войны”)

Некоторые карты Событий представляют собой “Войны”, которые разгораются между сторонниками Орды и Альянса в Лордероне. Все карты “Войн” действуют по одному и тому же принципу – приносят существенные награды той фракции, члены которой смогли удержаться в двух определенных регионах в конце хода вражеской фракции (“Войны” часто являются причиной открытой борьбы и PvP сражений между двумя фракциями).

Поскольку в одно и то же время может проходить сразу несколько войн, мы ввели в игру разноцветные значки (фишки-жетоны) “Войн”. Вытянув карту “War” / “Войны”, положите по одному значку Войны в каждый из двух упомянутых регионов (имейте в виду, что оба этих значка должны быть одинакового цвета). Данные значки показывают, какие регионы помогут вам выиграть ту или иную “Войну”.

Значки Войны

После того, как одна из фракций одерживает победу в “Войне”, значки этой Войны просто удаляются с игрового поля, а соответствующая карта События – сбрасывается.

Боссы (Boss) и Точки Интереса (Points of Interest)

Некоторые карты Событий говорят о том, что где-то на игровом поле появился босс (или какое-то другое значительное существо). Как и все остальные карты Событий, такие карты кладутся лицом вверх рядом с игровым полем и находятся там до тех пор, пока их эффект не осуществится полностью.

Мы советуем вам класть значки, обозначающие “Точки Интереса” в те зоны, где появляются боссы – таким образом все игроки будут знать, что данные регионы связаны с одной из карт Событий, лежащих рядом с игровым полем.

Число Судьбы

Число Судьбы на карте События

На каждой карте События в нижнем правом углу стоит “Число Судьбы” (любая цифра от 0 до 2). В обычной (базовой) игре это Число говорит о том, насколько шагов передвигается Монстр Нефариан (Overlord Nefarian) после того, как вытягивается очередная карта События. В будущих дополнениях настольной игры World of Warcraft Числа Судьбы будут обладать и другими эффектами.

Поражение персонажа

Как только игрок удаляет последний значок Здоровья с листа своего персонажа, он получает последний шанс воспользоваться способностями, которые помогут ему восстановить (или обрести)

хотя бы один значок Здоровья (т.е. какими-то зельями или другими исцеляющими способностями). Если ему не удается получить хотя бы один значок Здоровья, он “погибает”.

К счастью, в настольной игре World of Warcraft поражение персонажа не является “конечным”, и вскоре ваш герой вновь оказывается в землях Лордерона. При “гибели” персонажа происходит следующее:

1) Фигурка героя мгновенно перемещается на а) ближайшее кладбище или б) в стартовый регион соответствующей фракции (т.е. в Southshore - для Альянса или в Brill - для Орды). Решение по этому поводу принимает сам игрок – владелец данного персонажа.

Исключение: Если персонаж терпит поражение в регионе, содержащим кладбище, это кладбище не считается “ближайшим”.

2) Значения Здоровья и Энергии данного персонажа мгновенно восстанавливаются, т.е. в каждую из соответствующих областей кладется по одному значку.

3) Потерпевший поражение персонаж теряет право на все оставшиеся за ним действия (если погибает в ход своей фракции).

Во время PvP сражения (см. ниже) может случиться так, что одновременно потерпят поражение и персонаж Альянса, и персонаж Орды. В таких ситуациях игроки решают между собой (путем жеребьевки и т.п.), в каком порядке их персонажи отправятся на кладбище или в стартовый регион.

Сражение

Сражение – это одна из важнейших составляющих настольной игры **World of Warcraft**. Сражение – это противостояние, во время которого персонажи мерятся силами, снаряжением и отвагой с остальными существами, населяющими мир Азерота, страшными боссами и Монстрами, а также с другими персонажами из вражеской фракции.

В настольной игре **World of Warcraft** существует два вида сражений, каждое из которых проходит по своим собственным правилам. Это:

- Обычное сражение (с различными существами и боссами)
- PvP сражение (с персонажами вражеской фракции)

Прежде чем развязывать бой, решите, кто будет вашим противником, а потом следуйте правилам, соответствующим выбранному виду сражения.

Пример определения размера Dice Pool (т.е. количества и набора кубиков)

Колдун-Нежить (Undead Warlock) вступает в сражение. Во время первого шага Фазы Атаки он должен определить размер своего Dice Pool (т.е. количество и набор кубиков).

1) Мгновенная возможность Колдуна “Shadow Bolt” стоит ему одной ед. Энергии, однако взамен приносит ему два синих кубика. Один кубик нужен для самой способности, а другой – для выбранного Колдуном таланта “Improved Shadow Bolt”.

2) Активная возможность Колдуна “Imp” приносит ему один синий кубик. Поскольку данная возможность относится к категории “активных”, Энергия на нее не тратится.

3) Предмет Колдуна “Moonstone Wand” приносит ему два синих кубика и не отнимает ни одной ед. Энергии.

4) Колдун может воспользоваться своим предметом “Worn Staff”, на который не тратится Энергии, и получить один красный кубик, однако он жертвует этим красным кубиком ради того, чтобы воспользоваться своим защитным амулетом “Amulet of Protection”.

5) Амулет “Amulet of Protection” тоже не отнимает у Колдуна ни одной ед. Энергии и приносит ему три зеленых кубика – но только в том случает, если у него нет красного кубика. Поскольку Колдун решил не использовать “Worn Staff”, он получает три зеленых кубика.
6) Одежда Колдуна “Robe of Apprenticeship” не стоит ему ни одной ед. Энергии и приносит 1 зеленый кубик (а вместе с этим и возможность “Reroll +2”, которой он воспользуется позднее).

Основные Правила сражения

Данные правила относятся и к обычным, и к PvP сражениям.

Получение ранений

Во время любого сражения персонажи могут получать ранения. Когда персонаж получает ранение, игрок, соответственно, удаляет один значок Здоровья из зоны Здоровья на листе своего персонажа. Если персонаж получает несколько ранений, значки Здоровья убираются по очереди, так чтобы между удалениями значков можно было воспользоваться исцеляющими способностями (зельями или исцеляющими возможностями).

Персонажу не может быть нанесено больше ранений, чем требуется для его полного поражения. Таким образом, никто не может перед смертью “впитать” / “поглотить” дополнительные ранения, предназначенные дружественным персонажам.

Дружественный участник сражения

Многие карты ссылаются на “friendly participating character” (“дружественного участника сражения”). Под этой фразой подразумевается любой дружественный персонаж, который принимает участие в текущем сражении, включая и самого активного персонажа. Персонаж не имеет права использовать способность, которая ссылается на “дружественного участника сражения”, до тех пор, пока не вступит в данный бой сам.

Удаление кубиков

Некоторые карты просят активного игрока “удалить” (“remove”) кубики для того, чтобы достичь определенного эффекта. В этом случае игрок должен просто убрать кубики из своего Dice Pool (т.е. из общего количества своих кубиков) в определенное время, указанное в данной карте, и отложить их в сторону на время Фазы Атаки. “Удаляемые” (“removed”) кубики подчиняются следующим правилам:

• Удаленные кубики нельзя выкладывать снова, даже если у вас есть способность, добавляющая кубики позже во время Фазы Атаки. Удаленный кубик снижает общее количество кубиков, которыми располагает данный игрок.

• Игрок удаляет необходимое количество кубиков из тех (кубиков), которые в данный момент находятся в его Dice Pool. Игрок не имеет права удалять “воображаемый кубик”.
• Уже “размещенный” (“spotted”) кубик нельзя удалить просто так, по собственному желанию (и наоборот).

Обычное сражение (Normal combat)

Чаще всего сражения этого вида разгораются после того, как тот или иной персонаж бросает Вызов одному из существ или боссов, находящихся на игровом поле.

Имейте в виду, что после того, как вы атакуете одно из существ, к разгоревшемуся сражению могут присоединиться только существа того же типа, находящиеся в данном регионе. Таким образом, вы не можете вести бой одновременно и с Мурлоком, и с Гноллом. Также имейте в виду, что вы не можете одновременно сражаться и с квестовыми (красными/зелеными), и с независимыми (синими) существами, даже если они и относятся к одному типу.

Помните о том, что персонаж бросает вызов сразу группе квестовых существ (или группе независимых существ), находящейся в данном регионе. Игроки не имеют права атаковать только одно создание из группы.

Когда игроки вступают в сражение с существами, они должны обязательно свериться с Листом описания Существ, т.е. найти в нем боевые показатели и специальные способности существ соответствующего типа.

Сражение в составе группы

Как уже говорилось в разделе Вызов, когда игрок бросает вызов боссу или существу, он может пригласить дружественного персонажа, находящегося в данном регионе, присоединиться к сражению (принимая данное приглашение, персонаж тратит одно из своих действий). Если в сражении принимают участие сразу несколько персонажей, они считаются группой.

Ход сражения

Обычное сражение развивается следующим образом:

1) Фаза Атаки
а) Шаг “Dice Pool” / определение количества и набора кубиков
б) Шаг “Переброска” (“Reroll”, т.е. повторное бросание кубиков)
с) Шаг “Размещение значков”

2) Фаза Защиты
а) Шаг “Удар на расстоянии”
б) Шаг “Нанесение урона”
с) Шаг “Развязка”

Если в сражении участвует группа персонажей, каждый из них по очереди проводит собственную Атаку (в том порядке, который устанавливается перед началом боя). После того, как все участники сражения проходят Фазу Атаки, сражение переходит на стадию Защиты. По ходу боя Защитные действия осуществляются только один раз, вне зависимости от количества участвующих в нем персонажей.

Персонаж, который в данный момент находится на стадии Атаки, называется “активным персонажем” (“active character”).

Пример: *Охотник (Hunter), Жрец (Priest) и Воин (Warrior) участвуют в одном и том же сражении. Игроки установили определенный порядок, в котором их персонажи будут осуществлять Атаки. Первым атакует Воин (осуществляя поочередно Шаг “Dice Pool”, Шаг “Reroll” и Шаг “Размещение значков”), затем Охотник, а потом – Жрец. После того, как все персонажи проходят стадию Атаки, сражение переходит к Защитной стадии.*

Если в бою участвует только один персонаж, он просто осуществляет все необходимые действия шаг за шагом (т.е. Фазу Атаки и Фазу Защиты).

Фаза Атаки

Во время этой фазы игрок бросает кубик и определяет количество урона (и его тип), которое он может нанести во время сражения, а также то, какой защитой он может располагать в этом бою.

а) Шаг “Dice Pool” / определение количества и набора кубиков

В начале этого шага игрок определяет общее количество кубиков, которыми он будет располагать, т.е. размер своего Dice Pool. Каждая карта (из тех, что лежат на листе его персонажа), которая гласит “Add X to your dice pool” / “Добавьте X (кубиков) к общему количеству кубиков” добавляет соответствующее количество кубиков к общему количеству кубиков этого игрока (его Dice Pool). Как правило, карты Предметов, находящиеся в зоне ближнего боя/melee, зоне дальнего боя/ranged и зоне брони/armor, а также многие карты Возможностей (и мгновенных, и активных) и Талантов, приносят игрокам некоторое количество кубиков. Имейте в виду, что некоторые карты (в основном мгновенные возможности) будут стоить вам какого-то количества Энергии, которое нужно будет заплатить прежде, чем добавлять кубик к своему Dice Pool.

После того, как игрок собирает все необходимые кубики, он бросает их (все вместе).

Описание того, как добавлять кубики к своему Dice Pool, читайте в разделе “Определение размера Dice Pool” (выше).

Ограничения, связанные с кубиками

В состав настольной игры World of Warcraft входит семь синих кубиков, семь красных кубиков и семь зеленых кубиков. Игроки не имеют права использовать большее количество кубиков, чем есть в игре, а также заменять кубик одного цвета кубиком другого цвета. Это значит, что высокоуровневые игроки, слишком сильно полагающиеся на кубики одного определенного цвета, могут пострадать от их нехватки и в результате потерять какие-то боевые возможности (поскольку им придется искать предметы и возможности, дающие похожие силы в кубиках других цветов).

Способности существ и их боевые показатели

Каждому типу существ, присутствующему в настольной игре World of Warcraft соответствует отдельный раздел на Листе описания Существ (вверху изображен раздел, соответствующий Мурлоку). Ниже говорится о том, как использовать содержащуюся там информацию.

1) Название существа и его изображение
В данной зоне содержится “имя” существа и его “портрет”.

2) Способности существа
В данной зоне содержится описание определенной способности, которую существа данного типа используют в сражениях с персонажами. Способности существа находятся в действенном состоянии все то время, пока персонажи Атакуют его.

3) Боевые показатели существа
В этой таблице указаны значения трех боевых показателей, которыми обладают все существа и боссы в данной игре – Угрозы (Threat), Силы Атаки (Attack) и Здоровья (Health). Значение, стоящее в клеточке Threat, говорит о том, какое значение кубика должен выбросить игрок, чтобы нанести “удар” данному существу. Цифра, стоящая в клеточке Attack говорит о том, сколько ранений (противникам) может нанести данное существо во время боя. А цифра, стоящая в клеточке Health говорит о том, сколько ед. ударов нужно удалить из соответствующей боевой зоны/combat box (см. ниже) для того, чтобы нанести поражение данному существу.

Имейте в виду, что боевые показатели существ различаются в зависимости от цвета фигурки данного существа. Зеленые существа – наименее опасные из всех остальных существ этого же типа, а красные, наоборот, самые опасные. Значение Силы Атаки (Attack) зеленого Мурлока равняется, например, 3, а у красного Мурлока тот же самый показатель равен 5.

б) Шаг “Reroll” / повторное бросание кубиков

После того, как игрок бросил все свои кубики, он может перебросить некоторые из них в соответствии с тем значением “Reroll”, которым он располагает. Начальное значение “Reroll” у многих персонажей равно нулю, однако многие возможности, таланты и предметы увеличивают его. Помните о том, что некоторые карты, дающие возможность “Reroll” (как правило, карты мгновенных возможностей), лишат вас ряда ед. Энергии, которые вам придется выплатить в качестве оплаты этих карт.
Значение “Reroll” говорит о том, сколько кубиков игрок может перебросить после первого броска. Каждый отдельный кубик можно перебросить только один раз (т.е. если вы повторно бросили какой-либо кубик, в игре остается его последнее значение). Мы бы порекомендовали вам

перебрасывать все кубики за один раз, так чтобы не путаться в том, какие кубики вы уже перебросили, а какие – нет. Иногда может получаться так, что значение “Reroll”, которым вы располагаете, превышает общее количество ваших кубиков, участвующих в игре в данный момент; в таких ситуациях вы просто не используете весь свой потенциал.

Имейте в виду, что значение “Reroll” относится только к переброске кубиков из вашего собственного Dice Pool и не имеет никакого отношения к кубикам других игроков, а также к перебрасыванию кубиков вне боя.

c) Шаг “Размещение Значков”

Во время шага “Размещение Значков” на стадии Атаки игроки размещают значки ударов и брони в зоне Сражения своей фракции (отдельные зоны Сражений для каждой из фракций находятся в нижнем правом и верхнем левом углах игрового поля).

Удары

Если значение кубика, выпавшее после переброски, равно значению показателя Threat (Угрозы) существа (или выше его), считается, что игрок нанес данному существу “удар”. Удары следует отмечать таким образом (в зависимости от цвета кубика):

Синие кубики: Если вы нанесли “удар” синим кубиком, положите значок удара в зону повреждений (damage box), находящуюся в зоне Сражения.

Красный кубик: Если вы нанесли “удар” красным кубиком, положите значок удара в зону защиты (defense box), находящуюся в зоне Сражения.

Красный кубик: Если вы нанесли “удар” зеленым кубиком, положите значок брони в зону защиты (defense box), находящуюся в зоне Сражения.

Размещение Ослабляющих ударов/Attrition hits

Помимо того, что каждый из игроков располагает определенным значением “Reroll”, он также располагает определенным значением “Attrition” (Ослабление/Изнашивание). Начальное значение “Attrition” у многих персонажей равно нулю, однако многие возможности, таланты и предметы увеличивают его.
Разместив необходимые значки в зонах защиты и повреждений в соответствии с выпавшими значениями кубиков, атакующий игрок автоматически кладет некоторое количество значков ударов (соответствующее его значению “Attrition”) в зону ослабления (attrition box).

Символы кубиков

На многих картах изображены символы, представляющие собой различные кубики и значения кубиков. Такие символы расшифровываются следующим образом:

Картинка – Синий кубик.
Картинка – Красный кубик.
Картинка – Зеленый кубик.
Картинка – Изображение черного кубика обозначает “кубик любого цвета” (т.е. красный, синий или зеленый).
Картинка – Кубик двойного цвета обозначает “кубик одного из этих цветов”.

Картинка – Цифра, стоящая внутри значка кубика обозначает “данное значение на кубике указанного цвета”.
Картинка – Значок “+”, стоящий рядом с изображением кубика, обозначает “данное значение или выше на кубике указанного цвета”.

Фаза Защиты

После того, как все персонажи проходят стадию Атаки, сражение переходит к стадии Защиты. Во время данной фазы значки, лежащие в зоне Сражения активируются (разрешаются) и существа/боссы наносят поражение участвующим в бою персонажам.

а) Шаг “Удар на расстоянии”

Если текущее количество значков ударов в зоне повреждений равно значению Здоровья как минимум одного противостоящего существа или босса (или превышает его), эти значки удаляются, а соответствующее создание считается уничтоженным (его фигурка удаляется из сражения и добавляется к горстке других неиспользуемых фигурок). Таким образом можно одновременно уничтожить и несколько существ: нужно просто каждый раз удалять по одному существу. Со смертью последнего существа сражение заканчивается (в вашу пользу).

Пример: После того, как Охотник (Hunter) и Жрец (Priest) осуществили свои Атаки, в зоне повреждений остается три значка удара. Персонажи хотят уничтожить двух зеленых Мурлоков, каждый из которых имеет по 2 ед. Здоровья. Во время шага “Удар на расстоянии” игроки удаляют фигурку одного из Мурлоков и 2 значка удара (из своей зоны повреждений). После этого в бою остается только один зеленый Мурлок.

б) Шаг «Нанесение урона»

Теперь нужно суммировать значения Силы атаки (Attack) всех существ, оставшихся в бою, и вычесть из получившегося числа сумму значков удара и значков брони, лежащих в зоне защиты.

Если общее значение Силы атаки всех оставшихся существ превышает общее количество значков, лежащих в зоне защиты, то участвующие в сражении персонажи получают некоторое количество ранений, равное разнице между первыми двумя цифрами. Количество ранений, которое получает каждый из персонажей, определяется договоренностью между соответствующими игроками.

Когда игрок удаляет последний значок Здоровья с Листа своего Персонажа, он считается побежденным (см. раздел “Поражение персонажа”). Если во время данного шага погибает последний персонаж, сражение тут же прекращается, и из зоны Сражения удаляются все значки (все оставшиеся существа/боссы выживают, вне зависимости от того, сколько значков удара осталось в соответствующих зонах защиты и ослабления).

Пример: Воин (Warrior) в одиночку сражается с двумя зелеными Нага (оба из которых пережили “Удар на расстоянии”). Во время Фазы Атаки данный игрок кладет 5 значков удара и 2 значка брони в свою зону защиты. Во время шага “Нанесение урона” (Фаза Защиты) общее значение Силы атаки Нага (10) сокращается до 3 (поскольку в зоне защиты Воина лежит 7 значков). Воин, в свою очередь, получает три ранения и игрок, соответственно, удаляет 3 значка Здоровья с Листа своего персонажа.

с) Шаг “Развязка”

В самом начале шага “Развязка” нужно сделать следующее:

1) Удалить все оставшиеся значки брони из зоны защиты.
2) Переложить все значки удара из зоны защиты в зону повреждений.
3) Переложить все значки удара из зоны ослабления в зону повреждений.

После того, как вы все это проделаете, зоны защиты и ослабления должны остаться пустыми.

Теперь, если количество значков удара в зоне повреждений равно значению Здоровья как минимум одного из противостоящих существ или боссов (или превышает его), эти значки удаляются, а соответствующее создание считается уничтоженным (его фигурка удаляется из сражения и добавляется к горстке других неиспользуемых фигурок). Таким образом можно одновременно уничтожить и несколько существ: нужно просто каждый раз удалять по одному существу. Со смертью последнего существа сражение заканчивается (в вашу пользу).

Если одно или несколько существ остаются непобежденными, все значки удара, лежащие в зоне повреждений остаются на месте (и остаются в силе в течение следующего раунда сражения).

Пример: *Охотник (Hunter) и Воин (Warrior) сражаются с двумя зелеными Вурдалаками (Ghoul) (во время шага “Удар на расстоянии” ни один Вурдалак не был уничтожен). Во время шага “Развязка” игроки убирают все значки брони из зоны защиты и перемещают 4 значка удара из зоны защиты и ослабления в зону повреждений. Теперь в зоне повреждений находится 5 значков удара (1 значок был помещен туда во время шага “Размещение значков” – его принес синий кубик). Каждый из Вурдалаков имеет по 2 ед. Здоровья. Игроки удаляют 4 значка из зоны повреждений и уничтожают обоих Вурдалаков. На этом сражение заканчивается, а оставшийся значок просто удаляется из зоны повреждений.*

Следующий раунд сражения?

Если в бою остались и существа, и персонажи, то вслед за первым раундом сражения тут же начинается второй. Это продолжается до тех пор, пока не будут уничтожены либо все существа, либо все персонажи.

Способности существ

У всех существ и боссов есть особые способности (special ability), которые оказывают влияние на ход боя. Особые способности всех типов существ указаны на Листе описания существ, а особые способности боссов указаны на соответствующих картах Событий или на листах Монстров (Overlord sheet). Во время сражения игроки должны обязательно учитывать такие особые способности противников.

Пример сражения с существами

1) Воин-Орк (Ork Warrior) бросает Вызов группе Мурлоков. Во время первого шага Фазы Атаки он собирает все необходимые кубики (т.е. составляет свой Dice Pool): три синих, три красных и четыре зеленых.

2) Затем игрок бросает все кубики. Если на кубике выпадает цифра, равная значению Угрозы (Threat) Мурлока, т.е. “5” (или большее него), противник получает “удар”. После первого броска данный игрок (имея возможность перебросить 3 кубика, что выражается значением “Reroll”,

равным 3) перебрасывает один синий и два красных кубика, на которых выпала цифра 1. После переброски на одном из красных кубиков по-прежнему красуется “1”, что приводит к тому (за счет особой способности Мурлока), что Воин теряет 1 ед. здоровья.

3) Красные кубики, на которых выпали значения “8” и “6” наносят противнику удар, и в зону защиты (defense box) помещаются соответствующие значки ударов. Синие кубики со значениями “7” и “6” тоже наносят противнику удар, и в зону повреждений (damage box) также кладутся соответствующие значки ударов. Значение “Attrition” Воина равно “1”, т.е. в зону ослабления (attrition box) кладется 1 значок удара.

4) Во время шага “Удар на расстоянии”/“Ranged Strike”, игрок удаляет 2 значка ударов из зоны повреждений и уничтожает зеленого Мурлока (поскольку значение Здоровья того равно 2).

5) Во время шага “Нанесение урона”/“Damage” красный Мурлок, обладающий Силой атаки, равной “5”, атакует Воина. В зону защиты Воина лежат три значка, что сводит общую силу атаки до “2”. Таким образом, Воин получает два ранения.

6) И наконец, во время шага “Развязка”/“Resolution” из зоны Сражения удаляется значок брони, а значки ударов, находившиеся в зоне защиты и ослабления перекладываются в зону повреждений. Таким образом, теперь в зоне повреждений лежит 3 значка, однако этого количества недостаточно для того, чтобы одержать победу над красным Мурлоком, поскольку его Здоровье равно 4 единицам. Поскольку и Мурлок, и Воин все еще живы, начинается второй раунд сражения. Имейте в виду, что теперь в зоне повреждений лежит три значка ударов. Это значит, что Воину удастся убить красного Мурлока во время следующего шага “Удар на расстоянии” с помощью всего лишь одного синего кубика.

Пример PvP сражения

1) Два высокоуровневых персонажа Альянса вступили в PvP сражение с двумя высокоуровневыми персонажами Орды (справа на этой странице). После того, как каждый из героев Альянса завершил Фазу Атаки, в зоне Сражения Альянса размещается вышеуказанное количество значков ударов и брони.

2) После того, как каждый из персонажей Орды завершил Фазу Атаки, в зоне Сражения Орды также размещается вышеуказанное количество значков ударов и брони.

3) Во время шага “Броня”/“Armor” игроки Орды удаляют 7 значков брони из своей зоны защиты и таким образом лишают Альянс всех 6 значков ударов, лежащих в его зоне повреждений, а также 1 значка удара, лежащего в защитной зоне Альянса (т.е. в целом, семи значков). Помимо этого, Орда может удалить 7 значков ударов из зоны ослабления Альянса, лишая того 5 находящихся там значков. После этого Альянс удаляет все 4 значка брони из своей зоны защиты для того, чтобы блокировать ряд ударов Орды.

4) Когда игроки Альянса удаляют 4 значка брони из своей зоны защиты, они тем самым удаляют 4 значка удара из зоны повреждений Орды и 4 очка удара из ее зоны ослабления. Теперь, поскольку в зоне повреждений Орды остался 1 значок урона (damage token), она удаляет его во время шага “Удар на расстоянии”, нанося таким образом 1 ранение одному из сторонников Альянса.

5) И наконец, во время Развязки обе фракции перемещают все свои значки ударов, лежащие в зонах ослабления и защиты в зону повреждений. Таким образом, в зоне повреждений Альянса оказывается 6 значков ударов, а в зоне повреждений Орды – 5 значков ударов. Теперь из зоны

Сражения удаляются все значки. Поскольку количество значков в зоне повреждений Альянса на единицу больше количества значков в зоне повреждений Орды, один из персонажей Орды получает 1 ранение. Поскольку персонажи обеих фракций все еще живы, начинается следующий раунд PvP сражения.

Пример: *Вступив в сражения с двумя зелеными Мурлоками, Воин (Warrior) бросает свои кубики. На трех красных кубиках выпадает "1". Значение "Reroll" Воина равно "2" (т.е. он может перебросить 2 кубика), и он решает перебросить два кубика, на которых выпала "1". После переброски на одном из этих кубиков выпадает "4", а на другом по-прежнему "1". Поскольку теперь у Воина оказывается два красных кубика со значением "1", он теряет два значка Здоровья (так действует особая способность Мурлоков).*

Важное примечание: *Если персонаж гибнет от особой способности существа в конце шага "Переброска"/"Reroll" (например, от действия способности Мурлока или Нага), все остальные значения кубиков не учитываются, и в зоне Сражения не размещается ни одного значка*.

Сражение "Игрок против Игрока" ("Player versus Player" или PvP)

Сражение типа "Игрок против Игрока" (PvP) разгорается в двух случаях:

1) Игрок бросает Вызов всем вражеским персонажам, находящимся в данном регионе.

2) Маркер хода достигает отметки "End" и запускает масштабное PvP сражение между двумя фракциями (см. раздел "Решающее PvP сражение").

Как и во время любого другого сражения, активный персонаж может пригласить других дружественных персонажей (находящихся в этом же региона) присоединиться к бою (помните о том, что принимая такое приглашение, игрок тратит одно действие).

Вступив в PvP сражение, персонаж должен сразиться со всеми вражескими персонажами, оказавшимися в данном регионе. Нельзя выделить из вражеской группы кого-то одного и проигнорировать остальных (а вражеский персонаж, в свою очередь, не имеет права отказаться от боя). Таким образом, в PvP сражении могут принимать участие по нескольку персонажей от каждой из сторон.

Тот персонаж (персонажи), который начал бой, считается атакующим (attacker), а вражеский персонаж (персонажи) – обороняющимся (defender).
Ход PvP сражения очень похож на ход любого обычного сражения, за исключением некоторых деталей. Итак, любое PvP сражение состоит из следующих этапов:

1) Фаза Атаки
а) Шаг "Dice Pool" / определение количества и набора кубиков
б) Шаг "Переброска" ("Reroll", т.е. повторное бросание кубиков)
с) Шаг "Размещение значков"

2) Фаза Защиты
а) Шаг "Броня"
б) Шаг "Удар на расстоянии"
с) Шаг "Развязка"

Первой в Фазу Атаки вступает атакующая фракция. Точно так же, как и в обычном сражении, во каждый из игроков (и атакующих, и обороняющихся) осуществляет собственную атаку во всех раундах боя. Однако игроки обоих фракций должны проходить Фазы Атак поочередно. Каждая из фракций устанавливает порядок, в котором ее персонажи осуществляют атаки, но после того, как один из персонажей завершает свою атаку, в Фазу Атаки вступает персонаж из противостоящей фракции. Так продолжается до тех пор, пока все игроки обеих фракций не предпримут по атаке.

Пример: *Два персонажа Орды бросили Вызов двум персонажам Альянса, начав таким образом PvP сражение. Поскольку персонажи Орды являются атакующими, они решают, кто (из них) первым начнет Атаку. Затем Выбранный персонаж проходит Фазу Атаки, после чего игроки Альянса решают, кто из них осуществит первую Атаку. После этого выбранный персонаж (Альянса) проходит Фазу Атаки. За ним идет второй персонаж Орды, а после него – второй персонаж Альянса.*

Имейте в виду, что если единичный персонаж бросает вызов двум вражеским персонажам, он первым проходит Фазу Атаки. После него (поочередно) атакуют оба противника.

После того, как все персонажи, участвующие в бою, осуществляют свои Атаки, сражение переходит к стадии Защиты, во время которой обе фракции осуществляют каждый шаг одновременно.

Фаза Атаки (PvP)

За исключением того, что все участники этого сражения осуществляют свои атаки поочередно (как было описано выше), бой протекает точно так же, как и при обычном сражении. Единственное, о чем нужно помнить, это то, что теперь значение Угрозы, определяющее, сколько очков нужно нанести противнику, чтобы уничтожить его, равняется самому высокому уровню противостоящего персонажа плюс 2.

Пример: *Два персонажа Альянса вступают в сражение с одним персонажем Орды. Среди персонажей Альянса самый высокий уровень равен 2, а уровень персонажа Орды равен 3. Таким образом, значение Угрозы для персонажей Альянса составляет "4", а для персонажа Орды – "5". Поэтому, во время Фазы Атаки игрок Альянса должен выбросить кубик со значением 5 (или выше), чтобы уничтожить противника, а игрок Орды – кубик со значением 4 (или выше).*

Игроки Альянса размещают значки брони и удара (принесенные соответствующими кубиками) в зоне Сражения на своей стороне игрового поля, а игроки Орды делают то же самое на своей стороне поля.

Имейте в виду, что во время PvP сражения очень важно, чтобы каждая из фракций пользовалась своей собственной зоной Сражения (так чтобы их значки удара и защиты не перемешались).

После того, как все атакующие и обороняющиеся персонажи предприняли по атаке, обе стороны размещают значки (принесенные соответствующими кубиками) и все Ослабляющие удары (Attrition hits) в зонах Сражения на своих сторонах игрового поля. После этого PvP сражение переходит на стадию Защиты.

Фаза Защиты (PvP)

Фаза Защиты в PvP сражении несколько отличается от Фазы Защиты в обычном сражении. На стадии Защиты обе фракции осуществляют все шаги одновременно.

а) Шаг “Броня” (PvP)

Каждая из фракций убирает все значки брони из своей зоны защиты. С каждым удаленным значком брони игроки удаляют по одному из следующих значков из зоны Сражения противостоящей фракции: а) значок удара из вражеской зоны повреждений или защиты и б) значок удара из вражеской зоны ослабления. Если количество значков брони одной из фракций превышает количество значков удара противника, “лишние” значки брони просто удаляются

Пример: В зоне защиты Альянса лежит 3 значка брони. Удалив эти 3 значка, игроки Альянса одновременно удаляют 3 значка удара из зоны повреждений Орды и 3 значка удара из зоны ослабления Орды.

б) Шаг “Удар на расстоянии” (PvP)

Теперь каждая из фракций удаляет все оставшиеся значки из своей зоны повреждений. С каждым удаленным значком удара персонаж из противостоящей фракции получает одно ранение. Решение по поводу того, какой из персонажей получает ранение, принимает каждая фракция в отдельности.

Когда игрок убирает последний значок Здоровья с Листа своего Персонажа, он считается побежденным. Когда гибнет последний из участвующих в сражении персонажей (от одной из фракций), PvP сражение мгновенно прекращается, и из зоны Сражения удаляются все находящиеся там значки. Все выжившие персонажи (относящиеся к одной фракции) считаются победителями и могут “ограбить” каждого из побежденных вражеских персонажей, как это описано в разделе “Победа в PvP сражении” (ниже).

с) Шаг “Развязка”

В начале этого шага обе фракции перемещают все значки удара из своих зон ослабления и защиты в свою зону повреждений (это значит, что зоны защиты и ослабления остаются пустыми).

Затем каждая фракция удаляет (по одному) значки удара из своей зоны повреждений до тех пор, пока у какой-то из них они не закончатся. Та фракция, у которой закончились все значки удара, получает по одному ранению за каждый оставшийся у вражеской фракции значок. Решение по поводу того, какой из ее персонажей получает ранение, принимается внутри соответствующей фракции. Когда удаляется последний значок удара, обе зоны Сражения остаются пустыми.

Пример: После того, как Орда переложила все значки из своих зон ослабления и защиты, в ее зоне повреждений оказывается 10 значков удара, после того, как то же самое проделал Альянс, в его зоне повреждений оказывается 7 значков. После того, как Орда по очереди удаляет все значки, у нее остается еще 3 значка (в то время, как у Альянса не остается ни одного). Таким образом, Альянс получает 3 ранения. Игроки Альянса решают, что один из их персонажей лишается 2-х ед. Здоровья, а другой – 1 ед. Здоровья.

И снова, когда игрок убирает последний значок Здоровья с Листа своего Персонажа, он считается побежденным. Когда гибнет последний из участвующих в сражении персонажей (от одной из фракций), PvP сражение мгновенно прекращается, и из зоны Сражения удаляются все находящиеся там значки. Все выжившие персонажи (относящиеся к одной фракции) считаются победителями и могут “ограбить” каждого из побежденных вражеских персонажей, как это описано в разделе “Победа в PvP сражении” (ниже).

Следующий раунд сражения?

Если в бою остаются персонажи из обеих фракций, начинается второй раунд сражения. Это продолжается до тех пор, пока все персонажи одной из фракций не будут уничтожены.

“Победа в PvP сражении”

“Убив” всех противостоящих персонажей, выигравшая фракция может взять по одному предмету из Инвентаря (не с Листа персонажа) каждого из побежденных вражеских персонажей. Игроки выигравшей фракции решают между собой, как они будут делить “трофеи”. Если выигравшая фракция не хочет брать “трофей” (как правило, из-за нехватки места в Инвентаре), он возвращается побежденному персонажу. Имейте в виду, что убитые персонажи победившей фракции не имеют права на “трофеи”.

Взаимное поражение (ничья)

Поскольку во время фазы Защиты в PvP сражении все шаги осуществляются одновременно, вполне возможно, что на одном и том же шаге будут уничтожены все персонажи обеих фракций. В таком случае, ни одна из фракций не выигрывает сражения и, соответственно, не происходит раздачи трофеев. Порядок, в котором одновременно погибшие персонажи отправляются на кладбище или в стартовый регион своей фракции, определяется с помощью жеребьевки и т.п.

Победа в игре

Состязание в настольной игре World of Warcraft может окончиться следующим образом:

1. По достижении 30 хода игроки вступают в масштабное сражение типа “Игрок против Игрока” (PvP). Та фракция, которая одерживает победу в этом сражении, и считается победителем игры.

2. Если одной из фракций удается уничтожить главного Монстра до того, как маркер хода достигает отметки “End”, она мгновенно становится победителем игры. Как только одна из фракций убивает главного Монстра, игра мгновенно прекращается.

Стартовые регионы фракций

На игровом поле стартовые регионы каждой из фракций выделены особым цветом.

Помимо того, что они являются стартовыми локациями для персонажей соответствующих фракций, эти регионы служат еще двум целям. Во-первых, каждый раз, когда персонаж терпит поражение в бою, он может вернуться в стартовый регион своей фракции (вместо кладбища). Во-вторых, персонажи одной фракции не имеют права заходить в стартовой регион другой фракции, таким образом, здесь персонажи находятся в безопасности и в зоне недосягаемости для вражеских персонажей, желающих развязать длительное и изнурительное PvP сражение.

Монстр (Overlord)

В настольной игре World of Warcraft есть три разных Монстра. Перед началом игры участники решают, какой из них будет присутствовать в данном состязании. Каждый Монстр представлен

соответствующим Листом, на котором изображен его “портрет”, а также перечислены все его боевые показатели и особые способности.

После того, как игроки выбирают одного из Монстров, они кладут соответствующий Лист рядом с игровым полем. Если в игре принимает участие шесть человек, лицом вверх кладется Лист монстра, на котором указано “6 Characters” (“6 Персонажей”). Если же в игре участвует менее шести человек, кладется Лист монстра, на котором указано “4 Characters” (“4 Персонажа”).
Каждый Монстр обладает уникальными эффектами. Для Кел’Тузеда (Kel’Thuzad), например, есть пять специальных карт, которые вкладываются в колоду карт Событий до начала игры. Не забудьте внимательно читать текст, содержащийся на Листе каждого монстра, в котором содержатся определенные инструкции.

Если персонаж (или группа персонажей) бросает вызов Монстру, но терпит поражение в сражении с ним, он считается побежденным, точно так же, как если бы потерпел поражение в обычном/ PvP сражении. После этого игра продолжается как обычно.

Решающее (финальное) PvP сражение

Как только маркер хода достигает отметки “End”, обычная игра заканчивается, и между фракциями начинается решающее PvP сражение. “Атакующей” фракцией становится та, которая обладает наибольшим общим значение XP (очков опыта); в том случает, если это значение одинаково у обеих фракций, атакующие определяются методом жеребьевки и т.п.

Перед началом сражения Здоровье и Энергия всех персонажей восстанавливаются до соответствующих максимальных значений. После этого, начиная с персонажа атакующей фракции, все игроки осуществляют последний шаг Контрольные действия по отношению к персонажам.

По завершении этого шага между фракциями разгорается решающее PvP сражение, в котором принимают участие абсолютно все персонажи. Та фракция, у которой остается один или несколько выживших персонажей, становится победителем игры. Если обе фракции терпят поражение одновременно, игра заканчивается вничью.

Другие правила

Если в игре участвует менее шести человек

Если в состязании участвует всего двое, трое, четверо или пятеро игроков, следуйте таким правилам.

Когда в игре участвует два человека (4 персонажа)

Если в игре участвует всего два человека, каждый из них должен выбрать по два персонажа: один из них управляет двумя персонажами Альянса, а другой, соответственно, двумя персонажами Орды.

В начале игры с участием двух игроков вытягиваются только три серых Квеста и один зеленый Квест. Таким образом, по ходу игры каждая из фракций может иметь только по четыре квеста (вместо пяти).

Когда в игре участвует три человека (4 персонажа)

Если в игре участвует всего три человека, двое из них выбирают по персонажу из одной фракции, а третий выбирает двух персонажей противоположной фракции (т.е. третий игрок не может одновременно управлять и Паладином, и Шаманом).

В начале игры с участием трех игроков вытягиваются только три серых Квеста и один зеленый Квест. Таким образом, по ходу игры каждая из фракций может иметь только по четыре квеста (вместо пяти).

Лист Монстра

1) Имя Монстра.
2) Боевые показатели данного Монстра.
3) Особые способности данного Монстра и правила, которым подчиняется сражение с этим существом.
4) Специальные инструкции и правила, которым нужно следовать при подготовке к игре с этим Монстром, а также по ходу игры с ним.
5) Этот индикатор указывает, какой стороной вверх нужно класть данный Лист, в зависимости от общего количества игроков. Изображенная сторона листа Кел'Тузеда (Kel'Thuzad) используется при игре с четырьмя персонажами, а его оборотная сторона (с более высокими боевыми показателями) используется при игре с шестью персонажами.

Когда в игре участвует четыре человека (4 персонажа)

Если в игре участвует четыре человека, каждый из них выбирает по персонажу, т.е. каждая фракция состоит из двух игроков (персонажей).

В начале игры с участием трех игроков вытягиваются только три серых Квеста и один зеленый Квест. Таким образом, по ходу игры каждая из фракций может иметь только по четыре квеста (вместо пяти).

Когда в игре участвует пять человека (4 персонажа)

Если в игре участвует пять человек, один из них должен выбрать двух персонажей одной и той же фракции (т.е. он не может одновременно управлять и Паладином, и Шаманом). Таким образом, одна из фракций будет состоять из двух человек (у одного из которых два персонажа), и, соответственно, из трех персонажей. Противостоящая фракция будет состоять из трех игроков, каждый из которых управляет одним персонажем, т.е. тоже из трех персонажей.

Никаких других особенностей при игре с участием пяти человек, нет.

Передача Предметов и Золота между дружественными персонажами.

Если, осуществив все необходимые действия, персонаж оказывается в одном регионе с другим дружественным персонажем, оба они могут свободно обмениваться картами Предметов и/или Золота между собой (имейте в виду, что при этом могут использоваться только те Предметы, которые лежат в Инвентарях игроков, поскольку убирать Предметы с Листов персонажей можно только во время шага Контрольные действия по отношению к персонажам).

Значки Оглушения и Проклятия

По ходу игры персонажи могут получать значки Проклятия (Curse) и Оглушения (Stun).

Значок Оглушения (Stun)

Во время сражения отдельные персонажи могут получать значки Оглушения (как правило, в результате действия способности Паука (Spider)). Когда игрок получает значок Оглушения, он кладет его рядом с листом своего персонажа в качестве напоминания о приключившемся с ним несчастье. Оглушение действует таким образом:

С каждым полученным значком Оглушения игрок должен удалять по два кубика (любого цвета) из общего числа своих действующих кубиков (т.е. из своего Dice Pool) до того, как бросить кубики в начале каждого раунда сражения. Если персонаж не может удалить требуемое количество кубиков из общего числа своих действующих кубиков (т.е. из своего Dice Pool), он мгновенно терпит поражение до начала шага “Переброска”/“Reroll”.

После окончания сражения (или когда данный персонаж погибает), все значки Оглушения, которые он получил во время боя, удаляются.

Значок Проклятия (Curse)

Во время сражения отдельные персонажи могут получать значки Проклятия (как правило, в результате действия способности Духа (Wraith)). Когда игрок получает значок Проклятия, он кладет его рядом с листом своего персонажа в качестве напоминания о приключившемся с ним несчастье. Проклятие действует таким образом:

С каждым полученным значком Проклятия игрок должен удалять по одному кубику (любого цвета) из общего числа своих действующих кубиков (т.е. из своего Dice Pool) до того, как бросить их, помимо этого он получает Reroll “-1” и Attriction “-1”.

Значки Проклятия не удаляются в конце сражения. Однако во время Отдыха, помимо добавления значков Здоровья и Энергии, игрок может удалить один значок Проклятия с листа своего персонажа.
Если персонаж Отдыхает в регионе, содержащем значок дружественного Города, он имеет право удалить все значки Проклятия с листа своего персонажа.

При поражении игрок автоматически удаляет все значки Проклятия с листа своего персонажа.

Открытая информация

Все, что касается имущества персонажа (т.е. его текущее количество золота, оставшееся количество Энергии/Здоровья, содержание его Инвентаря или Книги заклинаний и т.п.) является “открытой” информацией. Это значит, что во время игры все игроки (даже принадлежащие противоположной фракции) могут в любое время просматривать карты своих товарищей.

Помимо этого, игроки в любое время могут просматривать содержимое колоды Торговца.

Ограничения, связанные с компонентами игры

Единственными компонентами настольной игры World of Warcraft, на которые распространяется ограничение по количеству, являются кубики (ни один игрок не имеет права бросать больше семи кубиков одного цвета) и фигурки существ.

Если вы столкнулись с тем, что вам не хватает каких-то других компонентов, то можете заменить их чем угодно (монетками, шариками, камушками и т.п.).

Альтернативные варианты игры

Если вы уже несколько раз играли в настольную игру World of Warcraft, то, вероятно, захотите провести состязание по другим правилам.

Смертельное PvP!

Выбрав данный вариант игры, ее участники проводят PvP сражения немного по другим правилам… Здесь PvP сражения проходят стремительнее и “болезненнее”, а также становятся менее “тактическими”.

Во время шага “Развязка” в PvP сражении значки удара, находящиеся в зоне повреждений, не вычитаются из общего количества значков удара, находящихся во вражеской зоне повреждений. Таким образом, количество ранений, получаемых каждой из фракций, становится равным общему числу значков удара, которыми на данный момент располагает вражеская фракция. В результате, каждый из персонажей получает гораздо больше ранений во время сражения.

Если во время данного варианта игры все персонажи терпят поражение на одном и том же ходу, победителем данного PvP сражения (или какого-то действия, определяемого картой События) становится та команда, которая обладает наименьшим количеством “непоглощенных” (“лишних”) ранений (после смерти всех своих персонажей). Если же это значение одинаково у обеих фракций, то сражений заканчивается вничью.

Уничтожить Монстра!

Этот вариант игры подходит для тех, кто хочет сконцентрировать усилия на поражении главного Монстра, и не заинтересован в том, чтобы проводить масштабное PvP сражение друг с другом.

Когда маркер хода оказывается на отметке “30”, не передвигайте его на кружок со словом “End”. Вместо этого переместите маркер хода снова на позицию “1”. Игра продолжается до тех пор, пока одна из фракций не одолеет главного Монстра. Если во время второго круга маркер хода попадает на кружок, содержащий значок Предмета, положите в колоду Торговца предмет с изображением круга (фиолетовый), вместо указанного на Линейке ходов.

Таким образом, игра никогда не закончится решающим PvP сражением, а игроки смогут сконцентрировать усилия на том, чтобы первыми (по отношению к вражеской фракции) уничтожить главного Монстра, поскольку эта победа принесет им и победу в игре.

Руководство к игре для новичков

Если вы впервые играете в настольную игру World of Warcraft, прежде всего вам следует ознакомиться с данным разделом и затем действовать в соответствии с содержащимися в нем подсказками.

Выбор персонажа

Если вы впервые играете в настольную игру World of Warcraft (вне зависимости от того, насколько близко знакомы с онлайновым миром WoW), настоятельно рекомендуем вам вначале выбирать одного из следующих шести персонажей:

Для Альянса:

Artumnis Moondream (Артумнис Лунный сон) / Друид (Druid)
Sandrai Darkshire (Сендрай Даркшир) / Колдун (Warlock)
Burbonn Fang (Бурбонн Ядовитый клык) / Охотник (Hunter)

Для Орды:

Grumbaz Crowsblood (Грумбаз Окровавленный ворон) / Воин (Warrior)
Sofeea Icecall (Софиа Призывающая холод) / Маг (Mage)
Wennu Bloodsinger (Венну Кровавый певец) / Жрец (Priest)

Первый ход вашей Фракции

Когда наступает очередь вашей Фракции делать ход, вы (сторонники данной фракции) можете совершать действия в любом порядке, хотя мы бы порекомендовали вам делать это последовательно (т.е. С1, С1, С2, С2, С3, С3).

Совершая свое первое действие в игре, выберите “Сделать что-нибудь в городе” (Town action), для того чтобы ваш персонаж смог приобрести одну или несколько карт Возможностей (Power card) 1 уровня (которые лежат в Классовой колоде). Поскольку в начале игры каждый из игроков располагает пятью “золотыми” (gold), каждый из персонажей может, соответственно, стать обладателем двух карт Возможностей перед тем, как отправиться в опасное путешествие по землям Лордерона.

Выбор карт Возможностей (Power card)

Каждая Классовая колода дает возможность составлять множество самых разных комбинаций из карт Возможностей, однако если вы впервые играете в настольную игру World of Warcraft, мы бы посоветовали вам вначале выбирать такие карты:

Для Альянса:

• Artumnis Moondream (Артумнис Лунный сон) – “Rejuvenation” (“Восстановление”) и “Bear Form” (“Форма Медведя”);
• Sandrai Darkshire (Сендрай Даркшир) – “Immolate” (“Уничтожать/Приносить в жертву”) и “Shadow Bolt” (“Стрела Тьмы”);
• Burbonn Fang (Бурбонн Ядовитый клык) – “Scorpid Sting” (“Жало скорпиона”) и“Hunter’s Mark” (“Клеймо Охотника”).

Для Орды:

• Grumbaz Crowsblood (Грумбаз Окровавленный ворон) – “Heroic Strike” (“Героический удар”) и “Battle Shout” (“Боевой клич”);
• Sofeea Icecall (София Призывающая холод) – “Frostbolt” (“Ледяная стрела”) и “Arcane Intellect” (“Колдовской разум”);
• Wennu Bloodsinger (Венну Кровавый певец) – “Lesser Heal” (“Небольшое исцеление”) и “Shadow Word: Pain” (“Слово Тьмы: Боль”).

После того, как ваш персонаж совершил свое первое действие, ему нужно совершить второе действие. Мы бы посоветовали вам теперь “Переместиться” (“Travel action”) и отправиться в регион, содержащий ряд “квестовых существ”, порожденных “дружественным” квестом. Пока лучше не заходить в зоны, по которым бродят “независимые существа” (синие фигурки), поскольку эти создания не только помешают вашему продвижению вперед, но и вынудят вас вступить с ними в бой.

Во время следующего хода фракции кому-то из персонажей придется “бросить вызов” квестовым существам и завершить свой первый квест. Во время этого и последующих ходов фракции персонажи должны стараться зарабатывать как можно больше очков опыта (XP) для того, чтобы переходить на более высокие уровни.

Сражаться с противниками в составе группы гораздо безопаснее, чем сражаться с ними в одиночку, однако не забывайте о том, что в таком случае вам придется делиться приобретенным опытом, золотом и другими наградами с остальными членами вашего отряда. Решение, касающееся того, следует ли вам выполнять квест в одиночку или в составе группы (вместе со своими товарищами), несомненно, является одним из важнейших решений, которые вам предстоит принимать по ходу игры.

Ваш первый Талант (Talent)

После завершения одного или двух квестов ваш персонаж переходит на второй уровень. При повышении уровня персонаж имеет право взять одну карту Таланта (Talent card) (уровень которой равняется его вновь приобретенному или прежнему уровню) из своей Классовой колоды. Мы бы порекомендовали вам вначале выбирать такие таланты:

Для Альянса:

• Artumnis Moondream (Артумнис Лунный сон) – “Ferocity” (“Свирепость”);
• Sandrai Darkshire (Сендрай Даркшир) – “Improved Shadow Bolt” (“Улучшенная Стрела Тьмы”);
• Burbonn Fang (Бурбонн Ядовитый клык) – “Precision” (“Меткость”).

Для Орды:

• Grumbaz Crowsblood (Грумбаз Окровавленный ворон) – “Improved Heroic Strike” (“Улучшенный Героический удар”);
• Sofeea Icecall (София Призывающая холод) – “Arcane Focus” (“Магический фокус”);
• Wennu Bloodsinger (Венну Кровавый певец) – “Improved Pain” (“Усиленная Боль”).

Выживет ли мой персонаж в сражении с определенным существом?

При оценке любого существа важно учитывать все его боевые характеристики, однако в первую очередь стоит обратить внимание на силу его Атаки (Atack). Сможет ли ваш персонаж устоять против его удара в первом раунде сражения? Персонаж первого уровня вполне может справиться с единичным Мурлоком (Murloc), Гноллом (Gnoll), Вурдалаком (Ghoul) или Алым Крестоносцем

(Scarlet Crusader). Однако остерегайтесь групп, состоящих из двух или более квестовых существ, а также всех остальных одиночных созданий, стоящих ниже Вурдалака/Алого Крестоносца на Листе описания Существ (Creature Reference Sheet). Если вы сомневаетесь в том, что сможете в одиночку уничтожить данного противника, лучше позовите на помощь “дружественного” персонажа (если, конечно, он находится в том же регионе, что и вы). Вам вряд ли захочется, чтобы вас часто убивали, особенно в самом начале игры.

Основная стратегия

Цель настольной игры World of Warcraft заключается в том, чтобы привести свою фракцию к победе! А для этого лучше всего уничтожить главного Монстра (Overlord) до того, как это сделает вражеская фракция. Таким образом, ваша задача состоит в том, чтобы как можно скорее повысить уровень своего персонажа, так чтобы в конце концов ваша группа смогла одержать победу над Монстром.

И последнее, всегда помните о том, что:

• Вы не получаете очков опыта (XP) за убийство вражеских персонажей или независимых существ;
• Когда персонаж переходит на новый уровень, его Энергия и Здоровье мгновенно восстанавливаются до максимального значения, так что ему не нужно тратить время на отдых;
• Победа в игре достигается совместными усилиями, поэтому не выбрасывайте ценные вещи, которые могут пригодиться вашим товарищам и, принимая то или иное решение, в первую очередь думайте о том, какую пользу оно принесет всей фракции в целом, нежели вашему отдельному персонажу.