

Кодекс Титана

0.0 Сквозь лесную листву ты всматриваешься в кустарники, что находятся за линией леса. Там ты видишь расположившийся вражеский Легион, состоящий из шести неизвестных созданий. Твой Легион, скрытый среди деревьев, состоит только из четырех единиц, но это Циклопы, приученные к сражениям в кустарнике. Но есть ли в составе того Легиона твой смертный враг, командир противника, голубой Титан? И если нет, то где же он? Ты немедленно нападешь или незаметно ускользнешь, чтобы собрать отряд побольше?

Ты и только ты должен принять решение. Ты – Титан. Ты нанимаешь тварей, формируешь Легионы и командуешь ними. Ты сражаешься против других Титанов, своих врагов. Истреби их войска и уничтожь их самих, и ты будешь править на Территориях и установишь эру мира и процветания.

Конечно, головы твоих врагов настолько затуманены, что твое присутствие они считают враждебным и вместе со своими приспешниками пытаются уничтожить тебя и свергнуть Территории во мглу и несчастья. Бремя, возложенное на тебя, тяжело. Твои решения определяют судьбу Территорий. Побеждай и живи. Проиграй и умри.

Будучи уверенным в своих силах и в своем коварстве, зная, что еще один твой Легион находится на расстоянии удара, ты решаешься на атаку. Ты выводешь свой Легион в кустарники и разворачиваешь их так, чтобы они воспользовались растительностью, как укрытием. Торфяные болота – это родной дом для Циклопов и они готовы к битве. Переступая с одной из своих огромных ног на другую, размахивая дубинками, им не терпится вступить в бой.

Теперь ты можешь рассмотреть силы своих врагов: два кентавра и четыре горгульи, не самая грозная боевая группа. Не все привычны к кустарникам, и что самое важное, среди них нет Титана. Это будет легкая победа, но внезапно ты осознаешь, что ведь это означает, что голубой Титан находится в одном из других голубых Легионов, которые совсем рядом. Но смогут ли они достичь этого кустарника? Сказать, что передвижение на Территориях затруднительно – это ничего не сказать.

Но уже ничего не важно, ты в игре. Враг атакует первым, пытаюсь воспользоваться своей превосходной скоростью, чтобы начать бой до того, как твои солдаты займут удобное расположение. Кентавры молнией промчались над землей, размахивая двойными топорами у себя над головами, горгульи несутся с неба, кожаные крылья с расправленными когтями пронзают воздух. Ты практически ощущаешь, как сотрясается земля, когда они врезаются в твоих ревущих Циклопов, избегая тебя на мгновение.

Одна горгулья попала сразу, еще в воздухе, и замертво упала на землю. Кентавра тоже размазало, но один из твоих Циклопов рухнул после смертельной раны, а другого немного

пошатывает. Ты бросаешься на помощь своему раненному бойцу и легко приканчиваешь горгулью. Выжившие враги запаниковали, но у них нет ни единого шанса. Бой вскоре окончен.

Проще паренной репы, враг разгромлен ценой только одно Циклопа. И ты знаешь, что можешь заполучить еще одного обитателя кустарников, Горгону. Вот она, с изумлением наблюдала за исходом поединка. А ведь она не только огромна, она же может ударить на расстоянии. Это больше, чем просто замена потерянного Циклопа.

Но погоди! Вот тот едва различимый Легион в близлежащей пустыне, не спешит ли он прямо сюда? О боги, неужели опять все сначала...

1.0 Вступление

1.1 Титан – это игра для 2-6 игроков. Сюжет – войны за территорию в фэнтези-мире. Каждый из игроков будет ходить, управлять и вовлекать в бой монстров в своем распоряжении. Ключевая фигура в войсках каждого игрока – это Титан. У каждого игрока есть только один Титан, и если его потерять, то игрок выходит из игры и все его войска покидают игровое поле. Цель игры в том, чтобы остался только один, ваш Титан, а все остальные были уничтожены.

1.2 В Титане существует 2 игровых режима: стратегическая игра (**Masterplay**) и Битва (**Battle**). На стадии стратегической игры, **Masterplay**, игроки передвигают свои войска с одной Территории на другую по Игровой Доске (**Masterboard**). Фишки игровых персонажей (героев), которые передвигаются по Игровой Доске, группируются в Легионы (**Legions**). Если Легион перемещается на Территорию, занятую чужим Легионом, эти два Легиона вовлекаются в Схватку (**Engagement**). В результате Схватки хотя бы один из Легионов должен быть устранен одним из двух следующих способов. Это либо бегство одного из Легионов (см.9.2), либо тактический бой на Поле Битвы (**Battleland**). Поле Битвы соответствует типу Территории на Игровой Доске, на котором Легионы ввязались в Схватку.

1.3 Игра Титан – это серия ходов каждого игрока. Во время каждого хода игрок получает шанс переместить свой Легион по Игровой Доске, сразиться с другим Легионом в Схватке и привлечь нового героя, увеличивая тем самым численность и силу своих Легионов. **Схватки** описываются в разделе 9, **Бой** описывается в разделе 10, а **Привлечение** новых героев – в разделе 18.

2.0 Игровые зоны

2.1



Игровая Доска – это карта Титана, на которой разыгрывается стратегическая составляющая игры. Она представляет собой сеть из 96 секторов (Территорий), каждый из которых принадлежит к одному из их 11 видов. Территории соединены Знаками, которые расположены на их смежных границах. Знаки определяют правила перемещений Легионов по игровому полю (см. [Раздел 7.0](#)). Белые Территории – это пустоты. Легионы не могут ни занять пустоту, ни пересечь ее.

3

2.2



Поля Битвы – это арены, на которых происходят Битвы. На Полях изображен один из 11 видов Территорий. Поля разбиты на 27 гексов (шестиугольников). Некоторые из гексов опасны и могут отрицательно влиять на способности героев сражаться и передвигаться.

3.0 Герои игры

Герои – это базовые юниты игры, из которых складывается войска каждого игрока. На игровой доске они группируются в Легионы, но во время Битвы каждый из них передвигается и сражается самостоятельно. Существует 3 класса героев: Лорды (**Lords**), Полу-Лорды (**Demi-Lords**) и Твари (**Creatures**). Все разнообразие героев перечислено в соответствующей [Таблице](#). Обратите внимание, что цвет Титанов соответствует цвету их Легионов, и у каждого игрока есть только

один такой набор. Все остальные герои являются «общими», т.е. их может использовать любой игрок, но только лишь в том случае, если такой герой входит в Легион игрока.

3.1



Лорды делятся на 3 группы: Титаны (**Titans**), Ангелы (**Angels**) и Архангелы (**Archangels**). Каждый игрок начинает игру с одним Титаном и одним Ангелом. На протяжении игры можно получить дополнительных Ангелов и Архангелов (см. [Раздел 17](#)). Игрок не может иметь больше одного Титана. Лорды обладают уникальной особенностью телепортации (см. [Раздел 8](#)). Как уже было сказано, потеряв Титана, игрок выбывает из игры.

3.2



Полу-Лорды бывают 2-х видов: Хранители (**Guardians**) и Колдуны (**Warlocks**). Их можно нанять **только лишь в Башнях Территорий (Tower Lands)** (см. [Раздел 18.5](#)). Их отличие от Тварей состоит в том, что после уничтожения они возвращаются в игру и могут снова поступить в распоряжение игрока. Колдуны обладают некоторыми специфическими возможностями, которые могут использоваться в Битве (см. [Раздел 13.5](#)).

3.3 Твари представляют собой остальные 19 видов героев, которых можно призвать с различных Территорий Игровой Доски. Такие Твари, как Огры (Ogres), Львы (Lions) и Драконы (Dragons) призываются с основного состава военных сил игрока. Поверженные Твари покидают игру навсегда.

3.4



Фишка каждого героя отображает его имя, его образ, его бойцовские качества, а также символы, указывающие на какие-то особые возможности (если таковые есть).

4.0 Легионы

Легионы – это базовые формирования, которые используются в стратегической составляющей игры. Каждый Легион состоит из группы фишек героев, выстроенных под Меткой Легиона (Legion Marker) того цвета, которым играет данный игрок. Легионы располагаются на Территориях Игровой Доски. На одной Территории может располагаться только один Легион.

Легионы передвигаются (и вовлекаются в бой), как единый объект. Герои не могут передвигаться по игровому полю иначе, как в составе Легиона; Легионы не могут избавиться от героя, хотя можно отделить часть героев Легиона для формирования нового Легиона.

-
- 4.1 Легионы могут содержать максимум 7 героев**, и Легион с 7 героями считается «полным». «Полный» Легион не может управлять другими героями или призвать новых (см. [Разделы 14, 15 и 18](#)). Если в любой момент времени обнаруживается, что в Легионе содержится больше 7 героев, они все немедленно раскрываются на всеобщее обозрение и самые большие Твари (по стоимости) удаляются, пока не останется 7 героев (если не достаточно Тварей, удаляются Полу-Лорды, затем Архангелы, затем Ангелы). После этого он возвращается на свою Территорию.
-
- 4.2** Каждый игрок получает набор из 12 Меток Легионов определенного цвета, что позволяет ему в любой момент времени располагать в игре максимум 12 Легионами. Новый Легион может быть выведен на игровое поле только в том случае, если у игрока есть свободная, не использованная Метка и если он может разбить на части один из своих существующих Легионов. Для того, чтобы иметь в распоряжении больше 12 Легионов, игроку необходимо уничтожить другого игрока, что позволяет использовать высвободившиеся таким образом чужие Метки.
-
- 4.3** Перед тем, как бросить кости для определения перемещения по доске (см. [Раздел 6.2](#)), игрок может разделить любой из своих Легионов на 2 или 3 отдельных Легиона, в каждом из которых содержится как минимум 2 героя. Это происходит таким образом: скрытно от других игроков герои Легиона собираются в отдельные стопки, которые накрываются новыми Метками Легионов. Созданная группа Легионов возвращается на то же место игрового поля, где находился первоначальный Легион. Только во время Начальной Стадии (Commencement Phase) (см. [Раздел 6.1](#)) на одной Территории могут одновременно находиться несколько Легионов. К концу Стадии Передвижения (Movement Phase) эти новые Легионы должны, по возможности, **находиться на разных Территориях**, как результат передвижения одного или нескольких новых Легионов. Однако, первоначальный Легион не должен перемещаться, чтобы создать пустое пространство для завершения такого разделения. Если такое разделение не возможно, все Легионы, находящиеся на одной Территории, снова объединяются в один Легион по окончании Стадии Передвижения.
-
- 4.4** Легион, потерявший всех своих героев, уничтожается; его Метка возвращается игроку, который может снова ее использовать для создания нового Легиона.
-
- 4.5** Состав Легионов – это секретная информация. Только владелец Легиона может посмотреть его состав, нажав и удерживая значок Легиона. Исключения этого правила проявляются в процессе овладения новыми героями (см. [Раздел 18](#)) и во время боя (см. [Раздел 9.1](#)), когда все или часть героев становятся видимыми для всех игроков. Независимо от того, скрыт ли состав Легиона или раскрыт, всем игрокам доступна информация о количестве героев в Легионах (число на Метке Легиона).

5.0 Начало игры

- 5.1** В начале игры случайным образом определяется, с какой Башни (Tower Land) игрок начнет развивать свои Легионы. Первым ход делает тот игрок, чья башня находится внизу слева. Очередность ходов – по часовой стрелке. С первым ходом игрок выбирает свой Герб (Herald), и таким образом получает Метки Легионов соответствующего цвета; следующий шаг – выбор Метки для первого Легиона.
- 5.2** Каждый игрок делит свой первый Легион на два, каждый из которых стартуют с Башни этого игрока. Титан помещается в один Легион, а Ангел – в другой. Оставшиеся герои состоят из Тварей Башни (по 2 героя каждого вида), они перечислены в Таблице героев (под Башней): Кентавры (Centaurs), Горгульи (Gargoyles) и Огры (Ogres). Каждый Легион должен состоять из одного Лорда и 3-х Тварей. Это первоначальное распределение засекречено от других игроков. Эти два созданных Легиона могут быть разделены только на следующем (втором) ходе игрока.
-

6.0 Ход в игре

Титан играется, как серия Ходов, начиная с первого игрока и далее по установленной очереди до конца игры. Игрок, у которого наступила очередь хода, называется Мувер (Mover). Каждый Ход состоит из четырех фаз: Начало (**Commencement**), Передвижение (**Movement**), Схватка (**Engagement**), Вербовка (**Enlistment**). Различные действия каждой из фаз должны происходить в описанном порядке, и все действия определенной фазы должны быть завершены до перехода к следующей.

- 6.1 В Начальной фазе** Мувер может разделить свои существующие Легионы на новые. Это единственный способ формирования новых Легионов.
- 6.2 В начале фазы Передвижения**, Мувер бросает игральную кость (кубик) для определения **Шага** (Movement Roll). После того, как кость брошена, на данном Ходе уже невозможно создавать новые Легионы. Далее Мувер должен передвинуть хотя бы один из своих Легионов. Легион перемещается на такое количество Территорий, какое выпало на игральном кубике, или двигается до тех пор, пока не войдет на Территорию, занятую другим вражеским Легионом, и это сразу приведет к **Схватке**. Мувер может перемещать все или только несколько своих Легионов, но обязательно хотя бы один. В этот момент времени перемещаться могут только Легионы Мувера, и только Мувер может их двигать. Детально особенности перемещений описаны в [Разделе 7](#).
- 6.3 На протяжении фазы Схватки** должны разрешиться все Схватки, инициированные Мувером на предыдущей стадии. Схватка разрешается путем полного уничтожения одного или обоих сражающихся Легионов. Если Легионы были вовлечены в несколько Схваток, то Мувер

определяет очередность их Разрешения. Невозможно начать новую Схватку, пока не разрешилась предыдущая. Детально Схватки описываются в [Разделе 9](#).

6.4 В фазе Вербовки каждый Легион Мувера, который был перемещен в фазе Передвижения и выжил в фазе Схватки, может привлечь в свои ряды нового героя (при условии, что он еще не «полный»). Процесс привлечения описан в [Разделе 18](#). Следует иметь в виду, что те Легионы, которые успешно себя защитили в Схватке, имеют право первыми призвать в свои ряды тех героев, которых им не хватает. Кроме того, «полные» Легионы, которые в обычной ситуации не могут призвать новых героев, могут это сделать следующим образом: если в фазе Схватки отозвать из такого Легиона Ангела (см. [Раздел 15](#)), то на освобожденное таким образом место можно призвать нового героя.

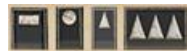
7.0 Передвижение Легионов

Каждый из Легионов должен перемещаться по отдельности. Новый Легион не может двигаться до тех пор, пока не переместился предыдущий. На протяжении Фазы Передвижения каждый из Легионов может перемещаться только один раз. При перемещении герои остаются внутри Легиона, они не могут самостоятельно передвигаться по Игровой Доске.

7.1 Легионы могут передвигаться через Территории, занятые другими Легионами данного Мувера, однако не могут закончить свой путь на такой Территории. Каждый передвигаемый Легион должен пройти ровно столько Территорий, сколько выпало на игральном кубике, за исключением случая, когда на своем пути такой Легион встречается с Легионом другого игрока. В таком случае Легион заканчивает движение и оба Легиона встречаются в Схватку. На протяжении данного хода другим Легионам запрещается останавливаться или проходить через Территорию, на которой возникла Схватка (за исключением Телепортации, см. [Раздел 8](#)). Если перемещение Легиона может закончиться на Территории, занятой другим Легионом данного Мувера, то такое перемещение не производится, за исключением случая, когда этот другой Легион сам заблаговременно передвинулся на другое место (см. [Раздел 4.3](#)).

7.2 Все передвижения должны осуществляться в соответствии со Знаками между соседними Территориями, за исключением случая, когда на игральном кубике выпадает 6 и Легион получает право на Телепортацию (см. [Раздел 8](#)).

7.3



Существует четыре типа Знаков: Блоки (**Blocks**), Сферы (**Spheres**), Стрелы (**Arrows**) и Тройные Стрелы (**Triple Arrows**). Своей вершиной знак соприкасается с Территорией, на которую распространяется его действие. Знаки, отображаемые одним символом (Блоки, Сферы и Стрелы) существуют только попарно и указывают в противоположных направлениях. Действия Знаков объясняются в следующей [Таблице Перемещений](#).

7.4 Таблица Перемещений

Знак Эффект на Перемещение



Если Легион зашел на Территорию, на которой действует **Блок**, то следующий шаг **ОБЯЗАТЕЛЬНО** делается в направлении, на которое указывает этот Знак. Это обязательное правило, оно действует вне зависимости от других Знаков на краях.



Если Легион зашел на Территорию, на которой действует **Сфера**, то следующий шаг **МОЖНО** сделать в направлении, на которое указывает этот Знак.



1. Если Легион находится в Башне Территорий, его следующий шаг **МОЖЕТ** начаться в одном из направлений, на которое указывают Стрелы этой Башни.
2. Если Легион зашел на Территорию, на которой действуют единичные Стрелы, то он **МОЖЕТ ПРОДОЛЖИТЬ** свое движение в одном из указанных направлений, но при этом он **НЕ МОЖЕТ** вернуться.



1. Если Легион зашел на Территорию с Тройной Стрелой, он **МОЖЕТ НАЧАТЬ** свой следующий шаг в этом направлении, кроме тех случаев, если на данной Территории также находится Блок (см. выше).
2. Если Легион зашел на Территорию, в которой действует Тройная Стрела, он **ОБЯЗАН** двигаться в этом направлении, если продолжает свое перемещение.

8

7.5 Следует учитывать, что действие Блоков и Сфер распространяется только лишь на начальное направление перемещения Легиона (т.е. на первую Территорию, куда войдет Легион после начала движения); эти знаки не производят никакого эффекта во время того, когда Легион проходит через Территории, содержащие данные Знаки. Стрелы и Тройные Стрелы могут указывать как первоначальное направление, так и направление во время всего перемещения Легиона.

7.6 Поблажка Первого хода: поскольку самый первый бросок игрального кубика может иметь определяющее значение, игрокам позволено сделать второй бросок, если им не нравятся результаты первого. Результаты второго броска являются обязательными к применению. Игрок имеет право на такую поблажку только на своем **ПЕРВОМ ХОДУ**, и если он не использует эту возможность, то она утрачивается до конца игры, это нельзя сделать позже.

8.0 Телепортация

Телепортация – это особый вид передвижения, требующий присутствия Лордов. Он позволяет двигать военные силы, пренебрегая обычными правилами перемещений. Существует три типа

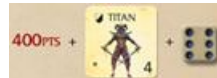
телепортации: Телепортация Башни (**Tower Teleportation**), Телепортация Титана (**Titan Teleportation**) и Призыв Ангелов (**Summoning of Angels**). Механика Призыва Ангелов описана в [Разделе 15](#). Телепортация Башни и Титана происходят на Игровой Доске во время Фазы Перемещения, они приводят к перемещениям Легионов. Призыв Ангела можно осуществить на Поле битвы во время Фазы Схватки. Во время Фазы Перемещения только один Легион может быть подвержен телепортации, а во время Фазы Схватки можно призвать только одного Ангела.

8.1



Если Легион, в котором есть один или несколько Лордов, начинает свой ход с Башни Территории, то он может совершить Телепортацию Башни, при условии, что на игральном кубике выпала шестерка. Из этой Башни такой Легион может быть либо переброшен в любую другую не занятую Башню на игровой доске, либо на любую не занятую Территорию, находящуюся на расстоянии до 6 ходов от такой Башни. Телепортирующийся Легион движется через Территории, игнорируя все Знаки и вражеские Легионы. Мувер обязан продемонстрировать присутствие Лорда в таком Легионе другим игрокам.

8.2



Как только игрок заработал 400 (и более) игровых очков, и его Титан обладает коэффициентом Силы 10 (или больше), он может выполнить Телепортацию Титана своего Легиона Титана (Легиона, в котором находится Титан). Если на игральном кубике выпала шестерка, Легион Титана с любой Территории, на которой он находится, может телепортироваться в любую Территорию (не зависимо от расстояния), занятую вражеским Легионом, что приведет к Схватке. Телепортирующийся Легион не может остановиться на не занятой Территории; он обязательно должен начать Схватку. Мувер обязан продемонстрировать, что в таком Легионе присутствует Титан.

8.3 Телепортация **не обязательна**, и Легион, заработавший право на Телепортацию, может передвигаться обычным способом, либо не двигаться вовсе.

9.0 Схватки

Если передвигающийся Легион заходит на Территорию, занятую Легионом другого игрока, происходит **Схватка**. В Схватку вовлекаются: игроки, владеющие этими двумя Легионами, герои, содержащиеся в этих Легионах, и герои, которых можно добавить в течении Схватки (см. [Раздел 14 «Подкрепление»](#), и [Раздел 15 «Призыв Ангелов»](#)). Мувер рассматривается, как нападающая сторона, а другой игрок – как защищающаяся. Схватка заканчивается тогда, когда хотя бы один из Легионов полностью ликвидирован. Существует три варианта такой ликвидации: спасение бегством, уступка, либо Битва.

9.1 Мувер определяет порядок разрешения Схваток и должен закончить одну Схватку, прежде чем перейти к другой. В начале Схватки два вовлеченных игрока оценивают варианты своего

поведения путем изучения состава героев в Легионах друг друга. Это делается в тайне от других игроков и состав этих двух Легионов не раскрывается другим игрокам до тех пор, пока они либо сами не были добровольно убиты в соответствии с заключенной договоренностью (уступкой) и открыто переданы новому владельцу, либо Схватка привела к Битве, которая происходит открыто, на виду других игроков. Внимательно изучив состав вражеского Легиона, игроки принимают решение, как будет разрешена Схватка.

9.2 Защищающаяся сторона может сразу спастись бегством (**Flee**). В этом случае герои такого Легиона автоматически уничтожаются и нападающий побеждает без своих потерь. Нападающий получает только половину от общего количества очков уничтоженных героев (округляются вниз), которые прибавляются к его текущим очкам (см. [Раздел 16 «Подсчет очков в Битвах»](#)). Если в Легионе нападающего или защитника присутствует Лорд, возможность спасения бегством утрачивается. Если защитник **предлагает** сделку, либо принимает Битву, он также теряет право на спасение бегством. Это право утрачивается, даже если нападающая сторона не соглашается на предложенную сделку.

9.3 Если защитник отклонил возможность спастись бегством, каждый из игроков в любой момент времени может Уступить (**Conceding**) в Схватке. Уступить может только один из игроков, тем самым заканчивая Схватку, при этом герои его Легиона полностью уничтожаются, а победивший Легион больше не понесет потерь в своем составе. Если Схватка заканчивается уступкой, то победитель получает очки в ПОЛНОМ ОБЪЕМЕ за уничтоженных героев. Игрок может пойти на Уступку с любым своим Легионом, включая Легион Титана (в этом случае он выбывает из игры). В основном идут на уступки для ускорения игры, либо чтобы не дать возможности защитнику призвать подкрепление (**reinforcement**) (см. [Раздел 14.2](#)). Иногда стоит пойти на уступку, если у нападающего в составе его Полного Легиона присутствует слабый герой. Ведь если такой слабый герой будет убит во время Битвы, то нападающий сможет его заменить после Битвы, либо за счет приобретения Ангела, либо в режиме Привлечения (**Mastering**) (см. [Разделы 17 и 18](#)).

9.4 Если Схватка разрешается путем уничтожения хотя бы одного из Легионов, игровая стоимость героев проигравшего Легиона добавляется к общему счету победителя. Если победитель получил достаточное количество очков, он может добавить Ангела и/или Архангела в свой победный Легион (см. [Раздел 17 «Приобретение Ангелов»](#)). Все уничтоженные Твари из обоих Легионов покидают игру навсегда. Лорды и Полу-Лорды возвращаются их владельцам и могут быть использованы снова. Метка уничтоженного Легиона покидает Игровое поле и возвращается к игроку, который в дальнейшем может использовать ее снова. Герои, оставшиеся в живых, переносятся на Территорию, на которой происходила Схватка, и расставляются под Меткой Легиона.

10.0 Битва и Поле битвы

Битва - это тактическая составляющая игры. Она происходит на **Поле битвы**, которое соответствует типу Территории, на которой произошла Схватка. Битва разрешается путем последовательных ходов, которые называются Раунды Битвы (**Battle Rounds**), на протяжении которых у каждого из игроков возникает своя Фаза Маневра (**Maneuver Phase**). Во время этой

фазы, которая занимает половину Раунда, игрок считается «игроком, который ходит» (moving player). За Фазой Маневра наступает Фаза Удара (**Strike Phase**), которая состоит из двух отдельных элементов. Обычный Удар (**Striking**) – это когда взаимные повреждения пытаются нанести герои, находящиеся друг возле друга. Удар могут наносить все герои, находящиеся возле вражеского героя. Удар на расстоянии (**Rangestriking**), который может осуществить **только** «игрок, который ходит». Битва заканчивается с наступлением одного из следующих событий: либо все герои одного (или обоих) Легионов уничтожены, либо закончился седьмой Раунд.

10.1



Герои атакующего Легиона попадают на Поле битвы с той стороны (шириной в 4 гекса), с которой этот Легион зашел на данную Территорию, перемещаясь по Игровой доске. А обороняющиеся герои попадают на противоположную сторону (длиной в 3 гекса). Таким образом, силы атакующего игрока всегда попадают на широкую грань Поля битвы, а силы обороняющегося – на узкую грань (см. исключения этого правила в [Разделе 10.2 «Битва в Башне»](#) и [10.4 «Телепортация Титана»](#)).

Чтобы отличить силы оппонентов друг от друга, игроки расставляют свои фишки под той стороной, с которой они вошли на Поле битвы. Те из героев, которые не смогли зайти на Поле битвы во время первой Фазы Маневра, считаются уничтоженными. Их нельзя привлечь к Битве позже. Герои, выбывшие таким образом, учитываются при подсчете победных очков (см. [Раздел 16 «Подсчет очков в Битвах»](#)).

10.2 Если Битва происходит в Башне, то атакующие силы вступают в бой **всегда** с самой дальней 4-х гексовой стороны от центра Башни. Силы защитников располагаются непосредственно на территории, окруженной стенами. Находясь в Башне, обороняющаяся сторона не занимает свои позиции с противоположного края Поля Битвы, в этом состоит отличие от обычной первой Фазы Маневра.

10.3 В каждом Раунде защитники первыми разыгрывают свою Фазу Маневра.

10.4 Если Схватка возникает в результате того, что нападающие применяют Телепортацию Титана (см. [Раздел 8.2](#)), то они могут зайти в бой с любой из 4-х гексовых сторон на свое усмотрение.

10.5 В нижнем левом углу Поля битвы появляется История Ходов (Turn Track). Метка игрока, который делает ход, отмечает текущий Раунд. Если бой не был завершён до наступления у защитников восьмой Фазы Маневра, все оставшиеся герои нападающего Легиона уничтожаются, а всё, что

осталось у обороняющегося – возвращается на Игровую доску. Такая ситуация называется «упущенное время» (**time-loss**), и защитник не получает победных очков (но он хотя бы сумел выжить, в отличие от нападающего!).

11.0 Фаза Маневра

На протяжении Фазы Маневра игрок, делающий ход, может передвигать своих героев по Полю Битвы. Разрешается передвигать любое количество героев. Единственное условие – передвигать можно только одного героя за раз и следует полностью закончить передвижение одного героя, прежде, чем приступить к следующему.

11.1 Во время первой Фазы Маневра герой должен зайти на Поле Битвы с правильной стороны, по правилам, описанным в [Разделе 10.1](#). Первый гекс, на который таким образом становится герой, влияет на остаток максимально допустимого количества ходов данного героя для данной фазы. Герои не могут сойти с Поля Битвы.

11.2 В течении Фазы Маневра, героя можно передвигать по Полю Битвы на количество гексов, равное (или меньшее) **Коэффициенту Мастерства** данного героя. Передвижение может быть ограничено из-за присутствия других дружественных героев, врагов или из-за присутствия на гексах (или по сторонам гексов) различных препятствий (hazards).

11.3



На этом примере Боевой Медведь (Warbear) и Троль (Throll) не могут двигаться. Они оба блокируют друг друга.



А на этом примере Боевой Медведь начинает уходить от Троля. Поэтому он может пройти мимо вражеского юнита.

Таким образом, 2 любых героя, которые находятся напротив друг друга во время начала Фазы Маневра, считаются заблокированными за счет друг друга и не могут двигаться (исключение: см. Утесы-Cliffs в Таблице Препятствий-Hazards Chart). Если на пути героя попадают гексы, которые находятся рядом с вражескими героями, это не считается блокированием, поэтому такой герой может двигаться дальше, без остановки на таких гексах.

11.4



Нижний Троль может зайти на песок только за 3 хода, в отличии от верхнего Троля, которому не нужно идти в обход.

Определенные препятствия по сторонам или внутри гекса могут замедлить передвижение героя по таким гексам (см. [Таблицу Препятствий](#)). Шаг в такой гекс, или через такой гекс, считается как 2 шага. Если у героя не осталось в распоряжении как минимум 2 шага, то зайти на такие гексы с препятствиями нельзя. Летающие герои игнорируют все препятствия (за исключением Вулканов, только Драконы могут на них приземляться или через них перелетать) до тех пор, пока они не приземлились. Если летающий герой был замедлен действием препятствия в гексе, на который он приземлился, то приземление на такой гекс учитывается, как передвижение на 2 гекса. Препятствия не оказывают действия на героев, которые покидают такие гексы (исключение: см. Утесы в [Таблице Препятствий](#)).

11.5 Не летающие герои не могут войти на гекс, на котором стоит другой герой (даже дружественный). Летающие герои могут перемещаться через занятые гексы. Летающие герои всегда приземляются в конце своего хода, но не могут приземлиться на гекс с препятствием, запрещающим вход на этот гекс. Также они не могут приземлиться на занятый гекс, или гекс, на вход в который у них не хватает достаточного количества шагов.

13

11.6 Герои не могут перешагивать гексы. Неиспользованные в текущей фазе шаги не могут быть перенесены в следующую Фазу Маневра.

12.0 Фаза Удара

В течении Фазы Удара, все игроки совершают атаку с участием всех своих героев, которые в начале этой фазы находились на Поле Битвы в контакте с одним или несколькими вражескими героями. Первым определяет очередность атаки своих героев тот игрок, чей сейчас ход, и только его герои могут использовать Дальнобойность (Rangestriking) (см. [Раздел 13 «Дальнобойность»](#)). Убитые герои не снимаются с Поля до завершения Фазы Удара, до тех пор, пока они не используют свой шанс на ответный удар. Каждый герой, который может нанести удар, обязан это сделать. За исключением случая, когда все соседние с ним враги уже уничтожены. Чтобы ударить, герой бросает кубики, число которых равно **Коэффициенту Силы** данного героя. Для определения **Ударного числа** (минимальное число, которое должно выпасть на каждом кубике, чтобы нанести удар) **Коэффициенты Мастерства** как атакующего игрока, так и его цели, соотносятся по [Таблице Ударов](#). Каждый кубик, на котором выпало число большее или равное **Ударному числу**, идет в зачет для определения силы удара. Если на героя обрушилась сила удара, равная или большая его Коэффициенту Силы, он погибает.

12.1 Первым атакует игрок, чья сейчас очередь хода. Он определяет порядок, в котором его герои будут наносить удары, а также порядок вражеских юнитов, на которых эти удары обрушатся. В течении одной Фазы Удара каждый герой может атаковать только один раз. Каждый герой наносит удар независимо от других героев, т.е. должен закончить свою атаку, перед тем, как ее начнет следующий герой. Игроки не могут атаковать своих собственных героев. После того, как первый игрок завершил свою атаку, следующий игрок начинает свою.

12.2 Для каждого героя, наносящего удар, игрок вначале должен определить врага, по которому этот удар будет нанесен. Удар затем производится по следующей схеме: бросается количество кубиков, равное Коэффициенту Силы данного героя. Определяется **Ударное число**, и сила удара рассчитывается как сумма кубиков, на которых выпало больше (или равно), чем Ударное число. Ударное число определяется на основании **Таблицы Ударов**, как точка пересечения Коэффициентов Мастерства атакующего героя и героя, на которого обрушится удар. Например, Огр (Коэффициент Мастерства – 2) атакует Льва (Коэффициент Мастерства – 3). Точка пересечения коэффициента Огра с коэффициентом Льва дает число 5. Это минимальное число, которое должно выпасть на кубике, чтобы этот кубик попал в зачет силы удара. После того, как Огр бросает свои шесть кубиков (его Коэффициент Силы – 6), кубики, на которых выпало 5 или 6 наносят удар. При этом считается, что остальные кубики (на которых выпало от 1 до 4) – промахнулись. Лев будет повержен и удален из игры в конце любой Фазы Удара, в которой он наберет 5 зачетных ударов, т.к. его Фактор Силы – 5. Препятствия как гекса, в котором находится атакующий герой, так и гекса, в котором находится герой – объект атаки (а также и препятствия на стороне гекса, которая находится между героями), могут влиять на ход боя: может измениться Ударное число или количество кубиков, которое бросает нападающий (см. **Таблицу Препятствий**).

14

12.3 Количество повреждений, которые получил герой во время Схватки, отражается на его иконке. Повреждения накапливаются и не могут быть вылечены в течении Битвы. Повреждения не влияют на способность героя двигаться или наносить удары, даже если остался всего один пункт. Герои, получившие повреждения (но не фатальные), автоматически восстанавливаются после окончания Битвы. Убитые герои снимаются с игры, их исцелить нельзя.

12.4 Если текущий удар набирает больше зачетных пунктов, чем это было надо для уничтожения текущего объекта удара, эти лишние зачетные очки можно перенести на следующего врага (если он находится на соседнем с атакующим героем гексе) с учетом того, что такой новый объект не требует большего Ударного числа, чем предыдущий. Нельзя перенести зачетные очки на героя-врага, у которого Ударное число больше, чем оно было у предыдущего врага, даже если на кубиках выпала комбинация, позволяющая успешно атаковать даже с учетом этого нового Ударного числа. Например, у Огра есть выбор атаковать либо Льва, который уже набрал 3 повреждения, либо Кентавра, который еще совсем не ранен. Ударное число Льва равно 5, а Кентавра – 6. Огр выбирает Льва и ему надо, чтобы на кубиках выпало как минимум 5. При этом совершенно все равно, сколько шестерок выпадет на его кубиках. Все, что Огр сможет сделать – это добавить 2 недостающих повреждения Льву и убить его. Он не может причинить никаких повреждений Кентавру. Однако игрок может указать большее Ударное число, чем это необходимо для текущего объекта атаки. В этом случае все экстр-очки могут быть перенесены

на следующий объект атаки. Когда открывается такая возможность, игроку предлагается определить Ударное число перед тем, как бросить кости. В предыдущем примере Огр может решить, что только шестерки будут зачитываться, как удар. Соответственно, если на его кубиках выпадет больше, чем 2 шестерки, то эта разница может быть использована против Кентавра. При этом надо учитывать, что если на кубиках выпадут пятерки, то Лев не пострадает.

12.5 Герои могут увеличить свою Силу или Мастерство за счет применения свойств всевозможных Препятствий гексов, на которых они находятся (см. [Таблицу Препятствий](#)). Герои, которые используют эти преимущества, не могут переносить повреждения на своих врагов, на которых в обычной ситуации эти преимущества не распространяются. Если игрок хочет оставить за собой возможность переносить повреждения на последующих врагов, он может отказаться от преимуществ, которые предоставляются Препятствиями. Чтобы увидеть эффект определенного Препятствия, нажмите и удерживайте гекс, на котором находится данное Препятствие.

12.6 Герои снимаются с Поля Битвы по окончании Фазы Удара, в которой они были убиты. Поверженные Лорды и Полу-Лорды не возвращаются в пул героев игрока до тех пор, пока не возникнет новая Схватка. Поэтому их невозможно приобрести за очки или нанять в качестве подкрепления в течении Схватки, в которой они были повержены.

13.0 Дальнобойность

15

В течении Фазы Удара, тот игрок, чей сейчас ход, может применить **Дальнобойность**. Его соперник не может использовать эту возможность в данной Фазе Удара. Дальний удар – это специальный тип удара, когда используется либо метательное оружие, либо заклинания, дыхание огнем и т.д., и который используется против одного конкретного удаленного (он находится не на соседнем гексе) врага. При этом перенос повреждений на следующего врага (см. [Раздел 12.4](#)) не разрешается. Возможность наносить удар издалека имеют только герои, помеченные специальным символом «лук-и-стрелы» («светящийся молот» в альтернативных скинах). В дальнем ударе количество игровых кубиков меньше, чем в обычном, рукопашном бою. Зато объект атаки не может ответить своим ударом. Герой не может выполнить дальний удар, если он заблокирован своими врагами. Дальний удар можно делать на выбор; его можно легко миксовать и с рукопашными ударами в рамках одной Битвы.

13.1 Количество костей, которые герой бросает для дальнего удара, определяется его **Дальнобойной Силой (Range-strength)**, которая равна половине Коэффициента Силы, округленная вниз. Например, Дракон с Фактором Силы 9 будет иметь Дальнобойную Силу 4, и бросит 4 кости, совершая дальний удар. (см. [Таблицу Дальнобойности](#)).

13.2 Дальний удар можно выполнить на расстояние, равное Коэффициенту Мастерства героя, учитывая гекс, на котором находится герой, гекс, на котором находится его цель и все гексы между ними. (Это означает, что герои с одним пустым гексом между ними находятся на «расстоянии 3»).

Если длина дальнего удара не больше трех гексов, то такой удар выполняется с обычным Коэффициентом Мастерства. Дальний удар на расстояние 4-х гексов выполняется с фактором Мастерства, на единицу меньшим обычного. Например, Минотавр с Коэффициентом Мастерства 4 выполняет дальний удар на расстоянии 4-х гексов. Из-за того, что удар выполняется на дальнюю дистанцию, при определении его Ударного числа Коэффициент Мастерства Минотавра уменьшится до 3 (вместо 4). Дальний удар нельзя выполнить на расстояние больше 4-х гексов. (Для большей ясности: юниты, которые находятся рядом друг с другом, не могут наносить дальние удары друг по другу, юниты, между которыми существует один пустой гекс, находятся на «расстоянии 3». Т.к. 4 – максимальное расстояние, юниты, между которыми находится больше двух пустых гексов, находятся вне досягаемости дальнего удара.)

13.3



Минотавр может нанести дальний удар по Тролю, невзирая на то, что он находится возле своего врага. Т.к. Минотавр находится на вершине утеса, для целей боя (или передвижения) считается, что Минотавр не находится рядом с Бегемотом.

16

Дальний удар должен проходить напрямую от атакующего героя до его цели. Игрок должен представлять линию, условно проведенную из центра гекса, на котором стоит атакующий герой, до центра гекса, на котором стоит его цель. Гексы, через которые проходит такая воображаемая линия, являются путем дальнего удара. Если эта линия проходит вдоль стороны гекса, считается, что путь дальнего удара пересекает один из двух таких гексов, которые такой линией разделены. Игрок, производящий дальний удар, решает, какой гекс включать в путь этого удара. Если любой из промежуточных гексов заблокирован, Дальнобойность не разрешается (исключение: см. [Раздел 13.5](#)). Дальний удар может быть заблокирован определенными Препятствиями (см. [Таблицу Препятствий](#)), и дружественными или вражескими героями на пути удара (исключение: см. [Раздел 13.5](#)).

13.4 Удар на расстоянии и обычный удар может применяться героем игрока в любой последовательности. Все дальние удары не обязаны быть выполненными в одно и то же время. Можно вначале выполнить дальние удары, потом разнообразить бой обычными ударами, или приберечь их до тех пор, пока не будут выполнены все обычные удары.

13.5 **Лорды (Титаны, Ангелы и Архангелы) неуязвимы для дальних ударов всех героев, за исключением Колдуна (Warlock).** На дальний удар Колдуна нельзя никак повлиять (ни заблокировать, ни применить свойства Препятствий). Колдуны могут осуществлять дальние удары на 4 гекса без уменьшения своих Коэффициентов Мастерства. При этом обычные передвижения Колдуна и его обычные удары подлежат влиянию Препятствий и героев. Будучи заблокированным, Колдун не может применить дальний удар.

14.0 Подкрепление

На протяжении Битвы, защищающаяся сторона (и только она) может предоставить подкрепление своему Легиону, привлекая нового героя в начале своей четвертой Фазы Маневра. Чтобы привлечь подкрепление, защищающийся Легион должен обладать правом привлечения в свои ряды Тварей и Полу-Лордов с Территории Схватки (см. [Раздел 18](#), Привлечение Тварей). **Подкрепление должно выйти на Поле Битвы в течении четвертой Фазы Маневра, иначе его невозможно привлечь.** Если защитник выиграл до наступления четвертой Фазы Маневра, он все еще может привлечь подкрепление после Битвы, если обладает таким правом. Если защитник выиграл после четвертой Фазы Маневра но так и не взял подкрепление (или из-за того, что Легион содержал 7 героев на начало 4-й Фазы Маневра, или подкрепление было невозможно вывести на Поле битвы на тот момент), то он может это сделать прямо сейчас. Подкрепление заходит на Поле Битвы со стороны защитника, точно так же, как это делали герои игрока в первой Фазе Маневра. Подкрепление, которое присоединилось к Легиону после победной Битвы, располагается вместе с выжившими на Игровой Доске под меткой данного Легиона.

14.1. Легион не может вызвать подкрепление, если он на тот момент располагает семью героями (только что убитые не считаются). Один Легион за одну Битву может только один раз призвать подкрепление. Только защитник может получить подкрепление, но он не обязан этого делать.

14.2 Если защитник выиграл Схватку по соглашению сторон, или благодаря уступке нападающего после того, как его герои были выставлены на Поле Битвы, защитник все еще может призвать подкрепление, если он способен на это. **Если нападающий уступает бой до того, как герои были выставлены на Поле битвы, защитник не имеет права на подкрепление.**

15.0 Призыв Ангелов

Призыв – это тип телепортации, когда Ангел (или Архангел) перемещается из дружественного Легиона, находящегося где угодно на Игровой Доске в другой Легион, который в текущий момент либо ввязался в Битву, либо выиграл ее. В первом случае, нападающий должен призвать Ангела на Битву в течении его **первой** Фазы Маневра и **после** первой Фазы Удара, в которой были повержены один или больше вражеских героя. Чтобы призвать Ангела, нападающий должен располагать Ангелом в другом Легионе, который на данный момент не вовлечен в незавершившуюся Схватку с другим вражеским Легионом. Можно призвать Ангела из другого Легиона и в том случае, если этот Ангел только что сражался в победной Битве в течении данной Фазы Схватки. При этом все его раны излечиваются до такого призыва. Если Ангел только что приобретен в результате предыдущей Битвы, то в данной Фазе Схватки его тоже можно призвать. Легион не может призвать Ангела, если в его составе находятся 7 героев (убитые не в счет). **В течении одной Фазы Схватки игрок может призвать только одного Ангела только один раз! Только нападающий может призывать Ангелов, но он не обязан это делать!**

15.1 Призванный Ангел изымается из своего Легиона и телепортируется на Территорию Схватки. Он входит на Поле Битвы с той стороны, куда на него заходили герои нападающего игрока.

Призванный Ангел остается в Легионе, куда его телепортировали, однако в ходе игры его могут телепортировать куда-нибудь еще.

15.2 Если нападающий выиграл Схватку по соглашению сторон, или по уступке защитника, он может немедленно призвать Ангела, при условии, что такой Ангел есть в наличии, и что на протяжении данной Фазы Схватки Ангелы еще не призывались. **Если защитник спасся бегством, нападающий не имеет права призвать Ангела.**

15.3 В ходе Битвы у нападающего есть только одна возможность призвать Ангела, это можно сделать в течении первой Фазы Маневра, которая наступила после того, как один или несколько героев противника были уничтожены. Если нападающий не использует эту возможность, или призыв нельзя выполнить, так как его Легион содержит 7 героев, то такая возможность теряется **только** для данной Битвы. Однако если нападающий выигрывает эту Битву, то он может призвать Ангела **после** Битвы, с учетом ограничений, описанных выше.

15.4 Защищающиеся герои, которые выбыли из игры, т.к. они не смогли зайти на Поле Битвы в течении первой Фазы Маневра защитника, не считаются «поверженными» и не учитываются в целях призыва Ангелов.

16.0 Подсчет очков в Битве

Битва заканчивается, когда хотя бы один из Легионов полностью уничтожен, в бою или на условиях уступки. Схватка полностью не закончена до тех пор, пока выигравший игрок не добавит любого героя, которого он может добавить, и которого не забрали в течении Битвы (см. [Раздел 14](#) и [Раздел 15](#)), и пока не закончен подсчет очков. Для подсчета очков в Битве суммируются стоимость каждого героя проигравшего Легиона. Эта сумма добавляется к результату победителя. Стоимость героя – это результат умножения его Коэффициента Силы и Коэффициента Мастерства. Например, Лев (фактор Силы 5, фактор Мастерства 3) имеет стоимость 15 ($5 \times 3 = 15$).

16.1 Любая Схватка, завершившаяся взаимным уничтожением, не приносит очков ни одному из игроков (исключение см. [Раздел 19.4](#)). Схватка, выигранная по соглашению сторон или по уступке, засчитывается победителю в полном размере. Схватка, выигранная за счет того, что защитник спасся бегством, стоит только половину суммы очков бежавшего Легиона (округляется вниз).

16.2 Общая сумма очков игрока влияет на его возможность приобретать Ангелов (см. [Раздел 17](#)) и на Коэффициент Силы его Титана (см. [Раздел 19.1](#)).

17.0 Приобретение Ангелов

За каждые набранные 100 очков, заработанные за выигранные Схватки, игрок получает право ввести Ангела в Легион, выигравший такую Схватку. Ангела надо добавлять немедленно, и только в выигравший Легион, иначе это право утрачивается.

- 17.1** Невозможно добавить Ангела, если Легион содержит 7 героев, или если нет доступных Ангелов в стеке игрока. Добавленные Ангелы помещаются непосредственно в стеки их Легионов, и тот час становятся доступными для их призыва в другую Битву (см. [Раздел 15](#)).
- 17.2** При достижении игроком каждой следующей сотни очков, он может добавлять по одному Ангелу за каждую новую сотню, учитывая, что они есть в наличии, и что победивший Легион может их принять.
- 17.3** Архангелы – это Лорды, которых можно получить за каждых 500 победных очков. Архангел приобретается вместо Ангела, а не дополнительно к Ангелу. Если в стеке игрока нет свободных Архангелов, вместо них можно взять Ангела. Механика приобретения Архангела такая же, как и для Ангелов. Как и Ангелов, Архангелов можно призвать в Битву (см. [Раздел 15](#)). Они также возвращаются в стек, будучи «поверженными», и могут исполнять Телепортацию Башни (см. [Раздел 8.1](#)).
- 17.4** Добавление Ангелов в победивший Легион – не обязательное условие. Например, игрок, чей Легион только что выиграл Битву и содержит 6 героев, может либо приобрести Ангела (если соблюдены все необходимые условия), или может привлечь необходимую Тварь, если на то у него есть соответствующее право. У игрока есть выбор либо взять Ангела, либо Тварь, либо не взять никого. Если победивший Легион содержит менее 6 героев, то игрок может и Ангела приобрести и нанять Тварь.

19

18.0 Привлечение



Привлечение – это добровольный процесс, благодаря которому Легион добавляет в свои ряды новых Тварей и Полу-Лордов. Это основной способ, благодаря которому игрок увеличивает количество и качество своих военных сил. Чтобы осуществить привлечение, Легион должен одновременно **быть способным** и **иметь на это право**. Типы Тварей и Полу-Лордов, которых можно привлечь в зависимости от типа местности, представлены в таблице выше. Для понимания таблицы количество линий следует рассматривать, как количество более слабых героев, необходимых для того, чтобы у Легиона возникло право на привлечение более сильных персонажей. Линии помечены в соответствии с местностью, на которой возможно такое привлечение. Игроки могут нажать на кнопку «**Чудовища**» (**Beasts**), чтобы увидеть эту таблицу в полном размере, на которой дополнительно будут отображено оставшееся необходимое

количество героев в разрезе типов героев. Простой список героев и их атрибуты отражены в [Таблице Героев](#).

Когда игрок привлекает в свой Легион нового героя, он показывает всем остальным игрокам тех героев этого Легиона, которые предоставляют право на такое привлечение. Эти герои демонстрируются тем игрокам, которые захотели проинспектировать данный Легион на предмет наличия у него соответствующего права на привлечение. В рамках одного Игровогохода нельзя привлечь больше одного героя в один Легион. (Обратите внимание, что привлечение и призыв (или приобретение) Ангелов – это разные действия. Игрок может привлечь героя, призвать Ангела и заработать дополнительных Ангелов для одного Легиона в рамках одного Игровогохода, если позволяют обстоятельства.)

18.1 Способность к привлечению возникает только при переходе к Фазе Передвижения (если он при этом выжил в последовавших за этим Схватках), или после успешной защиты в Битве (см. [Раздел 14 «Подкрепление»](#)). Легионы, которые не перемещались, или не защищались в Битве, или в составе которых находится 7 героев, не могут осуществить привлечение.

18.2



Для каждого типа местности список Тварей, которых можно на нем привлечь, можно представить в виде определенной последовательности.

На приведенной диаграмме они расположены в зависимости от своей стоимости, слева на право по возрастанию. Количество линий, которые соединяют данных героев, определяет, сколько героев младшего уровня должен содержать Легион, чтобы у него возникло право на привлечение более сильных героев.

Эту диаграмму можно увидеть непосредственно в той части экрана, где игроки управляют процессом привлечения; игроки могут также нажать и удерживать определенную Территорию на Игровой Доске, чтобы увидеть информацию о данной местности, включая правила привлечения.

18.3 Легион имеет право на привлечение Твари, если он содержит любую из Тварей, которая отображается на диаграмме Территории, на которой он расположен. При этом можно призвать такую же Тварь, которая уже есть в Легионе, или любую другую из нижних уровней.

Несколько однотипных Тварей дают возможность привлечь Тварь следующего, высшего уровня. Невозможно пропустить промежуточные шаги данной диаграммы. Например, если Легион стоит на Болоте (Marsh), и в этом Легионе есть Огр, то он может призвать еще одного Огра; если в нем есть Троль, то можно призвать либо Троля, либо Огра. Этот же Легион может раскрыть 2-х Огров, чтобы призвать Троля. Если Легион находится в Горах (Mountains), то он может раскрыть 2-х Львов, чтобы призвать Минотавра. Однако, недостаточно иметь только Львов, чтобы призвать Дракона, Легион должен содержать либо 2 Минотавра, либо другого Дракона, либо Колосса, чтобы иметь право призвать другого Дракона (присутствие Колосса в Легионе в Горах дает право призвать другого Колосса, Дракона, Минотавра или Льва). Привлечение – не обязанность Легионов. Также они не обязаны привлекать самых сильных Тварей. Невозможно привлечь иных Тварей, кроме тех, которые перечислены на диаграмме данной Территории.

Следует помнить, что уничтоженные Твари выбывают из игры. Поэтому если определенных Тварей оказалось недостаточно, игрок может привлечь Тварей нижних уровней. Вполне возможно, что игрок вообще никого не сможет привлечь.

18.4 Если у Легиона есть несколько доступных альтернатив привлечения, нет необходимости показывать всех своих героев. Следует раскрыть только тех из них, которые имеют отношение к данному привлечению. Например, Легион с двумя Ограми и одним Тролем может привлечь нового Троля, раскрыв либо двух Огров, либо одного Троля.

18.5 Башни – это уникальное место для целей привлечения. Любой Легион, находящийся в Башне, может привлечь любую из Тварей Башни (Кентавры, Горгульи или Огры), независимо от того, какие герои есть в распоряжении этого Легиона. В качестве альтернативы, Легион, находящийся в Башне, может привлечь одного из 2-х типов Полу-Лордов: Колдунов (Warlocks) или Хранителей (Guardians). Легион приобретает право привлечь Колдуна, если он содержит Титана (которого надо предъявить, как обычно, другим игрокам), или если в этом Легионе уже есть Колдун. Если в Легионе есть 3 любых одинаковых Твари (три Троля, например), то он приобретает право привлечь Хранителя. Если в Легионе уже есть Хранитель, то он может призвать другого Хранителя.

19.0 Титаны

21

У каждого игрока есть одна фишка Титана. Титан в игре представляет самого игрока. Если Титана убили, игрок вылетает из игры. По мере того, как игрок выигрывает Битвы, сила его Титана растет, и однажды он получит способность Телепортации Титана. Если, конечно, останется в живых.

19.1 За каждых 100 очков, которые набирает игрок, Коэффициент Силы его Титана увеличивается на 1. Все Титаны начинают игру с Коэффициентом Силы 6. Для определения текущей силы Титана, сумму очков игрока надо разделить на 100, округлить вниз и прибавить к 6. Например, игрок со счетом 327 будет иметь Титана с фактором Силы 9 ($327/100 = 3$, добавим 6, получим 9). Игрок с 1.163 очками будет иметь Титана с Коэффициентом Силы 17.

19.2 Как только Титан достигает Силы в 10 пунктов (т.е. игрок имеет 400+ очей), он приобретает способность Телепортации Титана (см. [Раздел 8.2](#)).

19.3 Если во время Битвы Титан повержен, он ожидает окончания Фазы Удара, чтобы выбыть из игры, точно так же, как и другие герои. Если Титан вылетел, то и игрок тоже, а значит – Битва закончена. По окончании Фазы Удара, в которой был повержен Титан, следует к стоимости Титана добавить стоимость других поверженных до него героев. Все остальные выжившие герои этого Легиона немедленно откладываются в сторону. Их стоимость не идет в зачет победных очков данной Битвы. Если игрок, победивший Титана, все еще располагает своими героями в этой Битве, стоимость Титана и стоимость его убитых соратников добавляются к счету такого игрока. Если при этом хватает очков для призыва Ангела – именно сейчас можно сделать такой призыв. Если Легион, уничтоживший Титана, тоже уничтожен, то победные очки не начисляются.

19.4 После подсчета очков за Битву, в которой был повержен Титан, все Легионы выбывшего игрока снимаются с Игровой Доски (включая остатки Легиона Титана) вместе с Легионами, которые были бы вовлечены в другие Схватки на этом ходу. Смещенные Легионы стоят половину своих очков тому игроку, с которым они были вовлечены в Схватку, либо тому игроку, кто повергнул Титана (если Легион не вовлечен в Схватку). Очки, приобретенные таким способом, увеличивают Коэффициент Силы соответствующего Титана, но они не влияют на возможность приобретения Ангелов или Архангелов, даже если была набрана очередная сотня. (Игроки будут иметь только один текущий счет, и только с наступлением вышеописанных обстоятельств набор очередной сотни не приводит к добавлению Ангела или Архангела). Игрок, уничтоживший Титана, получает Метки Легиона проигравшего игрока, которые он теперь сможет использовать в дополнение к своим собственным.
