

## Карак 2: Хаос

Пока Герои были заняты борьбой с Тёмным Генералом, армии монстров под предводительством не менее ужасных Всадников Хаоса воспользовались случаем и разрушили беззащитные города. Теперь, когда туман войны рассеивается, павшие города обращены в пепел, а могучие отряды Всадников Хаоса нацелились на новую добычу — даже города Героев уже не защищены от их гнева! Час Хаоса близок!

Карак 2: Хаос — это дополнение для приключенческой настольной игры Карак 2. В него включены 5 новых модулей: Новые Здания, Купец, Банды Мрака, Новые Боссы - Всадники Хаоса и Новые Герои. Каждый из них можно включить в игру по отдельности или использовать их все вместе. Это дополнение также можно комбинировать с первым дополнением Карак 2: Империя.

## Компоненты

### Модуль Новые здания:

1. 15 жетонов зданий
2. 10 кубиков элитных отрядов среднего размера
3. 5 жетонов зданий, заменяющих здания из базовой игры

### Модуль Купец:

4. 2 тайла местности Купца
5. 12 жетонов покупаемых предметов (3 меча, 5 огненных шаров, 1 молот, 3 амулета)

### Модуль Банды Мрака:

6. 3 тайла местности Павший Город
7. 3 диска Банд Мрака
8. 3 жетона Банд Мрака

### Модуль Всадники Хаоса:

9. 3 стенда Всадников Хаоса с пластиковыми подставками

### Модуль Новые Герои:

10. 2 карты Героев
11. 2 жетона Городов
12. 2 больших кубика Героев
13. 2 стенда Героев с пластиковыми подставками



## Модуль Новые Здания

В дополнении Karak 2: Chaos представлено 10 новых типов зданий (некоторые здания представлены в одном экземпляре, некоторые — в двух экземплярах, так что всего 15 новых жетонов зданий). Эти здания добавляют различные новые эффекты, весьма полезные игрокам. Жетоны зданий разыгрываются в начале игры и заменяют собой

исходные жетоны зданий из базовой игры, поэтому у каждого игрока доступно для постройки только 6 зданий. У игрока не может быть двух и более одинаковых жетонов зданий. Новые здания подчиняются тем же правилам, что и здания в базовой игре — они строятся с помощью Действия Строительства за указанную на них стоимость.

## Изменения в подготовке к игре — получение новых зданий

Перед началом игры (после того, как первый игрок был выбран на шаге 14 подготовки игры) выполните следующую процедуру:

1. Выложите все 15 новых жетонов зданий в центре стола.
2. Начиная с последнего игрока по очереди против часовой стрелки, каждый игрок может выбрать один жетон здания из предложенных. Он забирает выбранный жетон здания и заменяет им одно из своих базовых зданий. Жетон здания, который был заменен новым жетоном, возвращается в коробку с игрой.
3. Как только каждый игрок получил возможность выбрать здание, начинается новый раунд выбора. На этот раз первый игрок выбирает жетон здания первым, а затем по часовой стрелке все остальные игроки выбирают жетоны зданий (таким образом, первый игрок будет выбирать последним в 1-м раунде и первым во 2-м раунде). Опять же, каждый игрок может выбрать одно здание из предложенных и заменить им одно из своих зданий.
4. Все оставшиеся не востребованные жетоны зданий возвращаются в коробку с игрой.
5. Игра начинается с того, что первый игрок делает свой первый ход.



### **Пример 1:** Получение новых зданий

В игре на 4 игроков Хоран является первым игроком. Поэтому первой выбирает Тайя (последний игрок), сидящая справа от него. Тайя берёт Фабрику Колоссов и заменяет её Военный Лагерь (1). Затем Дариус берёт Больницу и заменяет её Портал (2). Далее Ханнан берёт Логово Василиска и заменяет им свой Военный Лагерь (3). И последним здание выбирает Хоран. Он берёт Рошу Стражей и заменяет им свои Знамена Славы (4). Начинается второй раунд. Хоран (первый игрок) берет

Торговый Пост (5) и заменяет ими свой Стрелковый Тур. Далее Ханнан берёт Монумент и заменяет им свою Конюшню (6). Дариус решает не брать новое здание, а Тайя берёт оставшийся 2-ой Торговый Пост и заменяет им свой Портал (7).

## Эффекты новых зданий

### Здания Элитных отрядов

Пять новых зданий позволяют их владельцу нанимать Элитные Отряды. Элитные Отряды подчиняются тем же правилам, что и Отряды из базовой игры, но доступно только по два кубика для каждого типа Элитного Отряда. Кубики павших Элитных Отрядов возвращаются в запас и могут быть наняты снова. Каждый Элитный Отряд имеет одну уникальную иконку на своём кубике — её эффекты описаны ниже.

#### Логово Василиска (4 камня)



Как только игрок построил Логово Василиска в своём городе, он может нанимать Василисков во время действия Найм отрядов. Один кубик Василиска стоит 2 камня.

#### Яд Василиска



Когда выпадает этот символ, Василиск погибает, и его кубик возвращается в запас. При этом Вы добавляете 1 символ меча за каждый потерянный отряд и каждую потерянную жизнь в этом броске кубиков — иными словами, за каждый выпавший череп. Однако, чтобы сработал этот эффект нельзя предотвращать гибель отрядов или потерю жизни в этом броске

кубиков.

**Примечание:** Если смерть Василиска предотвращена (например, благодаря Амулету Защиты), этот эффект не срабатывает.

#### Фабрика Колоссов (3 дерева, 2 камня)



Как только игрок построил Фабрику Колоссов в своём городе, он может нанимать Колоссов во время действия Найм отрядов. Один кубик Колосса стоит 1 дерево и 1 камень.

#### Восстановление Колосса



Когда выпадает этот символ, вы должны заплатить 1 камень или Колосс погибает и его кубик возвращается в запас.

## Лабиринт Минотавра (5 еды)



Как только игрок построил Лабиринт Минотавра в своём городе, он может нанимать Минотавров во время действия Найм отрядов. Один кубик Минотавра стоит 2 еды.

## Голод Минотавра



Когда выпадает этот символ, вы должны сбросить другой кубик отряда, участвующего в битве до расчета результатов битвы или Минотавр погибает и его кубик возвращается в запас. Вы можете сбросить кубик отряда, на котором выпал череп.

## Роща Стражей (5 дерева)



Как только игрок построил Рощу Дендроидов в своём городе, он может нанимать Дендроидов во время действия Найм отрядов. Один кубик Дендроида стоит 2 дерева.

## Защита Дендроида



Когда выпадает этот символ, Дендроид погибает и его кубик возвращается в запас, но жертвуя собой он спасает все отряды, погибшие в этом бою, и восстанавливает все раны Героя, полученные в этом бою (т.е., все выпавшие в этом броске символы черепов игнорируются).

**Примечание:** Дендроид должен погибнуть, чтобы его способность могла быть использована для спасения других отрядов. Если его гибель предотвращена (например, благодаря Амулету Защиты), его способность не срабатывает.

## Вольер Грифонов (2 еды, 2 дерева, 1 камень)



Как только игрок построил Вольер Грифонов в своём городе, он может нанимать Грифонов во время действия Найм отрядов. Один кубик Грифона стоит 1 дерево и 1 еду.

## Стойкость Грифона



Когда выпадает этот символ, Грифон умирает и его кубик возвращается в запас, но игрок может бесплатно добавить в свою армию один любой кубик базового Отряда (Рыцаря, Лучника или Мага), имеющийся в запасе.

**Примечание:** Грифон должен умереть, чтобы его способность могла быть использована для получения любого базового Отряда из запаса. Если его смерть предотвращена (например, благодаря Амулету Защиты), его способность не срабатывает.

## Другие здания

### Монумент (1 дерево, 2 камня)

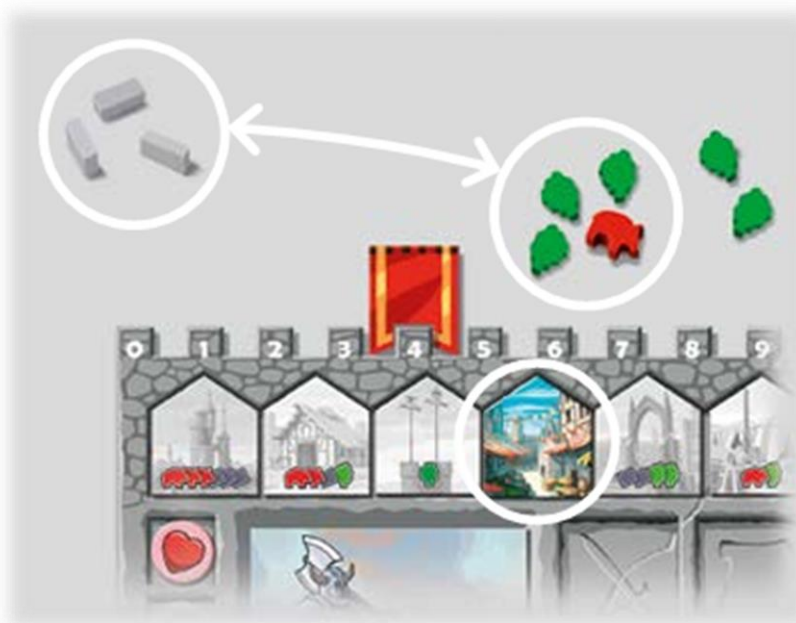


Монумент — это особое здание, которое, будучи построенным, даёт вам одну из способностей других Героев. Как только игрок строит это здание, он выбирает одну из способностей у других Героев, участвующих в игре, и объявляет об этом другим игрокам. Он может использовать выбранную способность до конца игры.

### Торговый Пост (1 еда, 2 дерева)



Игрок, построивший Торговый Пост в своём городе, может обменивать ресурсы (те, что у него есть) в количестве 1 ресурс (по своему выбору) из тех, что у него есть на 1 ресурс (по своему выбору) из запаса. Он должен заплатить за сделку один дополнительный ресурс (по своему выбору) из тех, что у него есть. Эта торговля является частью Действия Строительства или Найм отрядов и не требует дополнительного действия.



#### **Пример 2: Торговля**

У Хорана в городе построен Торговый Пост. У него есть 5 дерева и 1 еда, но ему нужно 3 камня. Поэтому он решает обменять 2 дерева и 1 еду на 3 камня. Он также должен заплатить 1 дополнительный ресурс (в его случае дерево) за сделку. Таким образом, он возвращает 3 дерева и 1 еду в запас и забирает 3 камня взамен.

### Цитадель (5 камней)



Когда Банда Мрака осаждает город (см. ниже) с построенной Цитаделью, ее сила каждый раз снижается на 5 перед тем, как банда разрушит здание.

Кроме того, когда Герой другого игрока входит на тайл местности с городом, в котором построена Цитадель, этот игрок должен заплатить владельцу города один ресурс (по своему выбору) из тех, что у него есть.

Если у игрока нет ни одного ресурса для оплаты или он не хочет платить, он не может войти на этот тайл.

**Примечание:** Для того, чтобы сработал эффект цитадели другой Герой должен закончить действие Перемещение на тайле с городом, в котором построена цитадель. Например, проход с использованием способностей Воительницы-Принцессы или Акробата не активирует этот эффект.

### Таверна (3 дерева)



Игрок, построивший Таверну в своём городе, получает 1 ресурс (по своему выбору) из запаса в начале каждого своего хода.

**Внимание:** Они должны взять ресурс перед выполнением любых действий.

### Госпиталь (2 камня, 1 еда)



Игрок, построивший Больницу в своем городе защищен от воздействия эффекта Чума и Страдания, насылаемого на него другими игроками (т.е., на игрока нельзя наслать Чуму и Страдания). Кроме того, после постройки Госпиталя Действие Лечения восстанавливает Героя все жизни, а не только две.

### Знамена Славы



Обратите внимание, что это здание заменяет здание Знамена Славы из базовой игры. Пожалуйста, замените жетоны зданий Знамена Славы из базовой игры на жетоны зданий Знамена Славы из этого дополнения. Цена новых зданий Знамена Славы существенно снижена, потому что, играя с этим дополнением, получить очки славы значительно легче, чем в базовой

игре.

## Модуль Купец

Модуль Купец вводит новый тип тайла местности – Торговый тайл местности – и новое действие, которое можно выполнять на этом тайле. Этот модуль предлагает игрокам ещё один вариант получения предметов, помимо победы над армиями монстров.

### Изменения в подготовке к игре

На шаге 2 подготовки к игре замешайте Торговый тайл местности первого уровня в стопку тайлов первого уровня, а Торговый тайл местности второго уровня — в стопку тайлов второго уровня. Рассортируйте жетоны Приобретаемых Предметов по типам, сделайте из них 6 стопок и поместите их рядом со стопками тайлов местности. Это будет запас Приобретаемых Предметов.

### Торговый тайл местности



Когда Торговый тайл местности вытягивается из колоды и помещается на игровое поле, на нем не размещаются армии монстров. Жетоны армий монстров ни при каких обстоятельствах не могут быть помещены на этот тайл. Банды Мрака избегают эти тайлы и обходят их стороной. На торговом тайле нельзя строить города, и город Алхимика не может переместиться на этот тайл.

На Торговых тайлах местности— и только на них — доступно новое действие Покупка Предметов. Герой может использовать это

действие, чтобы купить любое количество жетонов предметов у купца, если, конечно, у него достаточно ресурсов для покупки.

## Приобретаемые предметы

Предметы, которые можно купить у купца на Торговом тайле местности подчиняются тем же правилам, что и обычные предметы (они помещаются в инвентарь на планшете Героя в соответствующие слоты; когда предметы заменяются или сбрасываются, они помещаются лицевой стороной вверх на тайл местности, где находится Герой). Эти предметы нельзя получить за победу над армиями монстров, их только можно приобрести по цене, указанной на их обратной стороне. Жетоны этих предметов немного отличаются по форме от жетонов обычных предметов. Это сделано для того, чтобы игрокам было легче их сортировать и исключить случайное добавление их в мешок с армиями монстров. Приобрести можно следующие предметы:



**Меч:** Помещается в слот для оружия. Герой добавляет +1 к количеству символов мечей, выпавших при броске кубиков на атаку. Цена 2 еды.



**Молот:** Помещается в слот для оружия. Герой добавляет +2 к количеству символов мечей, выпавших при броске кубиков на атаку. Цена 1 еда, 1 дерево и 4 камня.



**Амулет Действия:** Помещается в слот для амулета. Владелец этого амулета имеет одно дополнительное действие. Цена 3 дерева и 3 камня.



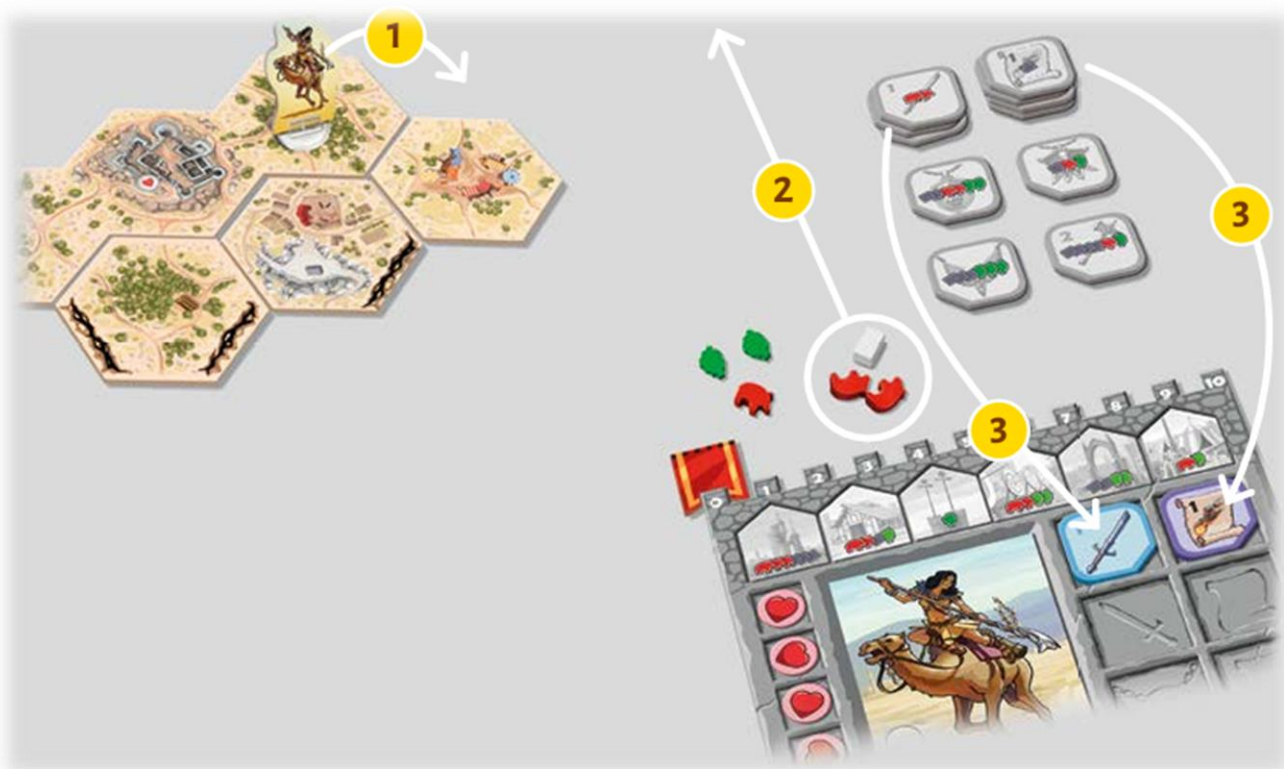
**Амулет Славы:** Помещается в слот для амулета. Владелец этого амулета имеет славу на 2 уровня выше. Цена 1 еда, 1 дерево и 1 камень.



**Амулет Защиты:** Помещается в слот для амулета. Владелец этого амулета может всегда игнорировать до двух символов черепа, выпавших на кубиках после броска на атаку. Цена 2 еды, 2 дерева и 2 камня.



**Заклинание Огненного Шара:** Помещается в слот для заклинаний. Если игрок решает использовать это заклинание, он добавляет дополнительный +1 к количеству символов мечей, выпавших при броске кубиков на атаку. После использования этот жетон возвращается в запас Приобретаемых Предметов. Цена 1 камень.



### **Пример 3:** Действие Покупка Предметов

В свой ход, в рамках своего первого действия Тайя перемещается на Торговый тайл местности (1) и решает купить Меч и Заклинание Огненного Шара. Таким образом, она тратит одно действие и должна заплатить 2 еды и 1 камень и вернуть их в запас (2). Затем игрок за Тайю берёт купленные жетоны и помещает их в соответствующие слоты на планшете своего Героя (3).

## Модуль Банды Мрака

Из руин городов, павших давным-давно, появляются несметные отряды монстров, давно предавшихся тьме, с единственной целью – уничтожить всё, за что сражаются Герои! Этот модуль добавляет динамики в игровой процесс, вводя Банды мрака – большие армии монстров, бродящие по местности и осаждающие города Героев.

### Изменения в подготовке к игре

На шаге 2 подготовки к игре замешайте тайлы местности «Павший Город» в соответствующие стопки (один тайл первого уровня и два тайла второго уровня). Поместите жетоны и диски Банд Мрака рядом со стопками тайлов местности.

### Появление Банды Мрака и выбор города для осады

Когда тайл Павшего Города вытягивается из стопки тайлов и помещается на игровое поле, не размещайте на нем армии монстров. Вместо этого поместите на этот тайл диск Банды Мрака соответствующего цвета и герба. Этот диск олицетворяет Банду Мрака.

**Примечание:** На тайле Павшего города запрещено строить Города или Святилища. На нем нельзя собирать ресурсы. Алхимик не может переместить свой город на этот тайл. Ни одна армия монстров никаким способом не может войти на этот тайл.

Числовое значение на диске обозначает силу Банды Мрака. При размещении диска установите максимальное значение силы Банды Мрака. Затем выберите город, который будет осажден эта Бандой Мрака. Допустимой целью является любой город игрока, соответствующий следующим требованиям:

1. В этом городе нет жетона Банды Мрака или жетона Чумы и Страданий.
2. Это город игрока, у которого больше всего Камней Душ.
3. В случае ничьей, это город игрока, у которого уровень славы выше, чем у остальных игроков, участвующих в ничьей.
4. В случае продолжения ничьей, это город игрока, у которого больше построенных зданий в городе, чем у остальных игроков, участвующих в ничьей.
5. Только если вы играете с дополнением Император: В случае продолжения ничьей, это город игрока, который в данный момент является Императором.
6. В случае продолжения ничьей, это город игрока, у которого больше кубиков армий, чем у остальных игроков, участвующих в ничьей.
7. В случае продолжения ничьей, это город игрока, у которого больше жетонов ресурсов, чем у остальных игроков, участвующих в ничьей.
8. Если ничья всё ещё сохраняется, каждый игрок, участвующий в ничьей, бросает свой кубик Героя. Целью для этой Банды Мрака становится город того игрока, который выбросил наименьшее количество символов мечей на своем кубике Героя. Продолжайте бросать кубики Героя, пока цель не будет определена.

Если вы не можете выбрать цель для Банды Мрака (например, если ещё не построен ни один город), Банда Мрака остаётся на тайле Павшего города. Игроки должны выбрать цель для этой Банды Мрака, когда будет вытянут следующий тайл Павшего Города. Только после этого можно определить цель для новой Банды мрака, появившейся на вновь вытянутом тайле Павшего города.

**Примечание:** Если не осталось тайлов Павшего Города в стопке с тайлами (т.е. все три уже были вытянуты) и нет подходящего города для выбора, уберите диск и жетон Банды Мрака в коробку, не применяя никакие эффекты.

Игрок, чей город выбран для осады Бандой Мрака, помещает жетон этой Банды Мрака на свой город, чтобы показать, что этот город теперь является целью для этой Банды Мрака. Город с жетоном Банды Мрака не может получить другой никакой другой жетон, и, следовательно, его владелец не может быть затронут эффектом Чумы и Страданий.

После того, как выбран город для осады, Герой игрока, который вытянул тайл Павшего Города и в данный момент находится на нем, должен вступить в битву с этой Бандой Мрака.



#### **Пример 4:** Появление Банды Мрака и выбор города для осады

Во время игры на 4 игроков Тайя исследует местность и вытягивает тайл Павшего Города с чёрным знаменем. Она берёт диск чёрной Банды Мрака, устанавливает значение ее силы на максимум — 10 — и помещает диск на вытянутый тайл Павшего Города (1). Затем выбирается город, который будет целью для этой Банды Мрака.

Из четырёх игроков только Тайя, Хоран и Дариус уже построили город и поэтому могут их города могут подвергнуться осаде. Хоран в данный момент находится под действием эффекта Чумы и Страданий (2), поэтому его город не может быть выбран целью для банды.

У Тайи и Дариуса по 2 Камня Душ (3), но у Дариуса уровень славы 5, а у Тайи только 4 (4), поэтому город Дариуса становится целью для Банды Мрака. Игрок за Дариуса помещает соответствующий жетон Банды Мрака на свой город (5). Далее Тайя должна вступить в битву с Бандой Мрака на вытянутом тайле Павшего Города (6).

### Перемещение Банды Мрака

Игрок, чей город является целью Банды Мрака, отвечает за ее перемещение. В начале своего хода, перед выполнением любых действий или применением любых других эффектов (таких как перемещение города Алхимика или получение ресурса через Таверну), игрок должен переместить Банду Мрака на один тайл местности ближе к своему городу. Банда Мрака игнорирует пропасти, но никогда не может войти на тайл с городом любого игрока, тайл Купца, тайл с Замком Карак и тайлы с Шахтой Камнеедов или Пещерой Гоблинов (банда должен обходить такие тайлы). Игрок решает, на какой

тайл местности переместить Банду Мрака, но он всегда должен выбирать тайл так, чтобы Банда Мрака приближалась к целевому городу. Если такого тайла нет, то Банда Мрака не перемещается и остаётся на своем текущем тайле местности.

На тайле местности с Бандой Мрака невозможно выполнять какие-либо действия, кроме битвы с этой бандой.

Как только Банда Мрака достигает тайла местности, соседнего с целевым городом, она больше не перемещается. Вместо этого, в начале хода игрока, которому принадлежит город Банда Мрака начинает осаду этого города (описано ниже).



### **Пример 5: Перемещение Банды Мрака**

Город Дариуса (1) является целью чёрной Банды Мрака.

В начале своего хода Дариус должен переместить ее на один тайл местности ближе к своему городу. Два тайла местности, лежащие на пути Банды Мрака не подходят — на одном

построен город Тайи (2), а другой тайл — это Торговый тайл местности (3).

Поэтому Банда Мрака может переместиться либо на тайл леса (4), либо на тайл фермы и леса (5). Дариус не хочет, чтобы его источник еды был заблокирован бандой, поэтому он решает переместить Банду Мрака на тайл леса (6).

## **Битва с Бандой мрака**

Банда мрака считается армией монстров, поэтому к ней применяются все способности Героев, как и для обычных армий монстров. Герой может вступить в битву с Бандой Мрака, переместившись на тайл, который занимает Банда Мрака. Если Банда Мрака перемещается на тайл с Героем, игрок, управляющий этим Героем, может немедленно переместить своего Героя на любой соседний тайл, на котором нет других армий монстров.

Если Герой не отступает от Банды Мрака, он должен сразиться с ней в начале своего хода (то есть его первым и, следовательно, единственным действием в этом ходу будет битва с Бандой Мрака). Битва с Бандой Мрака подчиняется тем же правилам, что и битва с армией монстров, со следующими исключениями:

В начале битвы Герой теряет одну жизнь (так же, как в битве с Тёмным Генералом). После битвы с Бандой Мрака уменьшите силу на диске Банды Мрака на значение, равное общей силе атаки Героя. Даже если силы атаки Героя недостаточно, чтобы победить Банду Мрака, Герой получает награду — 1 ресурс на свой выбор за каждые 3 силы Банды Мрака, которые ему удалось снизить.

Затем Герой должен отступить на тайл, с которого он пришёл, или, если он находился на тайле Отряда в начале своего хода — на ближайший подходящий тайл местности (тайл местности без армии монстров, Банды Мрака или Босса). Если такого тайла нет, он отступает в свой город. Если Герой ещё не построил город, он отступает в Замок Карак.

Также, после битвы Герой получает очки Славы. Он повышает свой уровень Славы до значения, равного количеству силы, которое он отнял у Банды Мрака. Если у Героя очков славы столько же или больше, то уровень Славы он не повышает. Если Герою удаётся победить Банду Мрака (снизить ее силу до нуля), в дополнение к ресурсам он также получает диск уничтоженной Банды Мрака, на котором указано количество Камней Душ, получаемых за победу над этой бандой. Жетон побежденной Банды Мрака убирается в коробку.

**Примечание:** Если на одном тайле местности находятся Банда Мрака и армия монстров, их силы объединяются — так же, как когда на тайле находятся две армии монстров. Пока не будут побеждены и Банда Мрака, и армия (или армии) монстров, игрок не может получить награду за победу над армией (армиями) монстров по обычным правилам. Однако он всё равно снижает силу Банды Мрака, как описано выше, и получает все связанные с этим награды.



#### **Пример 6: Битва с Бандой Мрака**

Во время своего перемещения чёрная Банда Мрака вторглась на тайл местности, где стоял Хоран. Герой решил не отступить и принять бой. Поэтому, когда наступит его ход первым и единственным действием Хорана будет битва с Бандой Мрака.

Перед началом битвы Хоран должен потерять одну жизнь (1). Текущая сила Банды Мрака — 8 (2). Хоран бросает свои кубики и использует экипированный меч, в результате чего его общая сила атаки равна 5 (3). Поэтому он снижает силу Банды Мрака на 5 до 3 (4), получает один ресурс на свой выбор (1 камень) (5) и повышает свой уровень Славы до 5 (6).

### **Осада замка**

Когда Банда Мрака достигает тайла местности, соседствующего с целевым городом, обреченным на осаду, игрок, владеющий городом в начале своего хода, вместо перемещения Банды Мрака, разыгрывает осаду по следующим правилам:

1. Если у игрока в городе построена Цитадель, Банда Мрака немедленно теряет 5 пунктов силы.

2. Если сила Банды Мрака все еще не равна 0, игрок должен выбрать одно из своих построенных зданий и разрушить его (перевернуть его на непостроенную сторону) и применить соответствующие эффекты, если они есть. Например, понизить уровень Славы, если перевёрнутым зданием были Знамена Славы.
3. Затем Банда Мрака теряет количество очков силы, равное количеству ресурсов, необходимых для постройки только что разрушенного здания.

Потерянные Бандой Мрака на шаге 1 и шаге 3 очки силы суммируются и считаются нанесёнными владельцем города, поэтому он получает соответствующие награды (ресурсы и Славу). Также, если сила Банды Мрака снижена до нуля, то игрок получает диск побежденной Банды Мрака и, следовательно, Камни Душ (жетон Банды Мрака убирается в коробку).

Если в начале хода игрока, которому принадлежит осажденный город, в городе нет построенных зданий Банда Мрака разрушает этот город — жетон города возвращается его владельцу, а сила Банды Мрака снижается на 2 (стоимость постройки города). Сразу после этого Банда Мрака находит новый город для осады, следуя правилам, описанным ранее (переместите жетон Банды Мрака на вновь выбранный город).

Если в данный момент невозможно найти такой город, Банда Мрака просто остаётся на месте, и процедура выбора города для осады будет повторится, когда будет вытянут новый тайл Павшего Города.

Если к этому моменту все три тайла Павшего Города уже были вытянуты, уберите в коробку диск и жетон Банды Мрака без применения каких-либо дополнительных эффектов.



### **Пример 7: Осада замка**

В начале хода Дариуса Чёрная Банда Мрака находится на тайле местности, соседствующего с его городом. Поэтому, прежде чем Дариус сможет выполнять какие-либо свои действия, он разыгрывает осаду города Бандой Мрака.

Начальная сила Банды Мрака — 8 (1). У Дариуса в городе построена Цитадель (2), поэтому он снижает силу Банды Мрака на 5 до 3 (3). Затем Банда Мрака атакует город. Дариус может выбрать, какое из двух построенных зданий будет разрушено — Цитадель или Знамена Славы. Он решает разрушить Знамена Славы, переворачивает соответствующий жетон (4) на непостроенную сторону и понижает свой уровень Славы на 2 до

5 (5). Стоимость Знамен Славы — 1 дерево (6), поэтому он уменьшает силу Банды Мрака на 1 до 2 (7).

В сумме он снизил силу Банды Мрака на 6, поэтому он получает два ресурса на свой выбор (8) и поднимает свой уровень Славы до 6 (9).

Если Банда Мрака не будет побеждена до начала следующего хода Дария, она снова начнёт осаду города в начале его следующего хода.

## Модуль Всадники Хаоса



Три Всадника Хаоса – чистое воплощения ужаса и разрушения, обладающие невообразимой силой. Первый всадник, тёмная фигура, окутанная мраком, источает саму смерть. От второго всадника, закованного в золотые доспехи, исходит ужасающая мощь. Третий всадник, самый могущественный из всех, мчится, объятый пламенем, выжигая землю своим присутствием. Каждый скачет на кошмарном скакуне, и их армии порока сеют хаос по всей земле. Герои должны защищать земли живых любой ценой, чтобы перехитрить этих таинственных злодеев и их кровожадные Банды Мрака.

Модуль Всадники Хаоса представляет 3 новых босса, которых вы можете использовать вместо Темного генерала и

которые подчиняются другим правилам — правилам Всадников Хаоса.

**Примечание:** Из-за высокой сложности модуль Всадники Хаоса рекомендуется играть вместе с модулями Новые Здания и Купец.

## Изменения в подготовке к игре

На шаге 2) подготовки к игре уберите в коробку финальный тайл местности с разломом, где появляется Темный Генерал — вы не будете его использовать с Всадниками Хаоса. Вместо этого замешайте тайлы местности Павших Городов в соответствующие стопки (один тайл первого уровня и два тайла второго уровня). Эти тайлы замешиваются в стопки тайлов местности даже, если вы не используете модуль Банды Мрака.

Вместо жетонов и стенда Тёмного Генерала поместите рядом с игровым полем стенды Всадников Хаоса.

## Всадник Хаоса

Всего в игре 3 Всадников Хаоса, представленных картонными стендами. На каждом стенде Всадника Хаоса изображено знамя, совпадающее по цвету с одним из тайлов

Павшего Города (и Банд Мрака). Также на стенде представлена информация о силе Всадников Хаоса и награде в Камнях Душ.

Если вы играете с модулем Банды Мрака, соответствующий Всадник Хаоса появляется на тайле Павшего Города вместе с Бандой Мрака.

Если вы играете без модуля Банды Мрака, Всадник Хаоса появляется на тайле Павшего Города сразу после того, как Герои вытянул этот тайл.

Битва с Всадником Хаоса подчиняется тем же правилам, что и битва с армиями монстров. Всех способности Героев и другие эффекты применяются к Всадника Хаоса точно так же, как и к армиям монстров.

Когда Всадник Хаоса уничтожен, победивший его Герой, получает стенд павшего Всадника Хаоса, на котором отображается количество Камней Душ, получаемых игроком в награду. Каждый Всадник Хаоса имеет разную силу и количество Камней Душ, получаемых за его победу:

- 1-й Всадник Хаоса: сила 10, награда 3 Камня Душ
- 2-й Всадник Хаоса: сила 15, награда 4 Камня Душ
- 3-й Всадник Хаоса: сила 20, награда 5.5 Камня Душ (возможно, опечатка, вероятно, 5 или 6)

## Конец игры

Игра заканчивается немедленно после того, как все три Всадника Хаоса побеждены. Победителем становится игрок с наибольшим общим количеством Камней Душ.

**Примечание:** Если вы играете с модулем Банды Мрака, игра все равно заканчивается после победы над всеми 3 Всадниками Хаоса, даже если в игре всё ещё есть непобеждённые Банды Мрака.

## Модуль Новые герои

### Ханна — Акробатка



Размытый, едва заметный силуэт пронёсся в небесной синеве. Это Ханна – стремительная и дерзкая юная акробатка, крепко вцепившаяся в перья своего гигантского орла. С сердцем, полным неукротимой энергии, она жаждала битвы с тех самых пор, как первые волны хаоса захлестнули мирное небо. Будучи цирковой артисткой, она стала живой легендой благодаря своим невероятным акробатическим трюкам. Теперь она решила использовать свои навыки для чего-то гораздо большего. Ханна долго была в стороне от поединка с тьмой. Она была поглощена внутренней борьбой и желанием доказать свою состоятельность после того, как необдуманная ошибка стоила ей доверия бывшей труппы. Но теперь, видя, как распространяются силы

мрака, её пламенный душа осознала, что наступило время сражаться. С сияющей улыбкой Ханна устремила своего орла вперёд. Она - полная отваги героиня, готовая к встрече с любым приспешником мрака.

**Верховое животное:** Орел

### Способности



**Мастер метания:** Ханна специализируется на метании оружия. Она может помещать жетоны оружия в слоты для заклинаний на своём планшете Героя и использовать их как заклинания в бою. После использования оружия из слота заклинаний, уберите жетон этого оружия в коробку или верните Купцу, если это был Покупаемый Предмет.



**Полёт Орла:** Ханна оседлала могучего орла. Он может переносить её на гораздо большие расстояния, по сравнению с наземными ездовыми животными и помогает преодолевать пропасти на её пути. Перед каждым действием Ханна может перемещаться на два тайла местности вместо одного и пересекать пропасти, возникающие на ее пути. Однако, Ханна не может использовать эту способность для исследования местности. Чтобы исследовать местность, ей так же, как и другим Героям необходимо находиться на тайле местности, соседствующим с вновь открытым тайлом местности.

### Сидхар — Алхимик



Воздух полнится ровным гулом. Это Сидхар, алхимик, едет на своем гигантском искусственном жуке. Он годами совершенствовал своё ремесло. Он придумывал зелья и эликсиры, изобретал невероятные устройства и механизмы — все это для улучшения жизни нуждающихся. Сидхар всегда верил, что знания и сила должны быть доступны слабым, но его прошлое было безмолвным напоминанием о том, что раньше он действовал иначе. После трагического несчастного случая, когда его изобретения принесли больше вреда, чем пользы, он замкнулся в себе, преследуемый последствиями своих амбиций. Но растущие в мире хаос и тьма пробудили в нём что-то, призвали вновь

использовать свои таланты, чтобы исцелять, чтобы помогать беспомощным. Теперь, вместе со своей конструкцией-жуком, Сидхар готов ринуться в бой, полный решимости исправить ошибки прошлого и защитить тех, кто не может защитить себя сам.

**Верховое животное:** Жукомех

### Способности



**Город-Дирижабль:** Город Сидхара может летать. В начале каждого своего хода Сидхар может переместить свой город на один тайл местности. Город не может быть перемещён на тайл с городом другого Героя, армией монстров, Бандой Мрака, Темным Генералом или Всадником Хаоса. Город не может переместиться на Торговый тайл, тайл с Замком Карак, тайл с

Пещерой Гоблинов или Шахтой Камнеедов. На тайле с городом Алхимика нельзя выполнять действие Сбор ресурсов (как и в любом другом городе). Если Сидхар находится в своём городе, он может перемещаться вместе с ним бесплатно.



**Пушечный залп:** Сидхар может тратить ресурсы, чтобы улучшить свою силу атаки в бою. За каждые 2 сброшенных жетона ресурсов он получает 1 символ меча в этом бою. Таким образом он может потратить максимум 4 ресурса, чтобы получить +2 силы к своей атаке.

## Часто задаваемые вопросы

При игре с дополнением Император, когда происходит битва между игроками, учитываются ли потерянные отряды и жизни другого игрока при применении эффекта Яд Василиска?

Нет. Для этого эффекта учитываются только ваши потери.

Что если Император строит здание, которого нет у других игроков, или обучает отряд, которого другие игроки не могут обучить?

Если нет другого игрока, который может построить это здание или обучить этот отряд, Император не обязан выполнять свои обязанности. Однако если он строит несколько зданий или обучает несколько отрядов, и некоторые из них могут быть построены/обучены другим игроком, Император должен исполнить свои обязательства.

Могу ли я подобрать сброшенные Покупаемые Предметы? Должен ли я платить их цену? Да, можете. Нет, вам не нужно платить цену, если вы подбираете их с тайла местности.

На какой тайл местности отступают Герои, если они вступают в битву с тайла, не являющегося соседним?

Золотое правило: они всегда отступают на тайл местности, с которого вступили в битву — например, в свой город, если они использовали Портал.

Могу ли я использовать способность Грифона, чтобы получить базовые отряды, которых я не могу нанять, потому что ещё не построил необходимые здания? Да, можете.

Влияет ли способность Волшебника на покупаемые Огненные Шары? Да.

У меня в армии два Дендроида, и я использую их в битве и на обоих их кубиках выпадает особый эффект. Что происходит?

Один Дендроид спасает другого и все остальные отряды и предотвращает потери жизней, но погибает. Проще говоря: один Дендроид должен погибнуть, чтобы эффект сработал.

Когда я перестраиваю Монумент после того, как он был разрушен Бандой Мрака, могу ли я выбрать другую способность, чем в первый раз?

Да.

Может ли Банда Мрака выбрать целью город Минимуса?

Нет, у Минимуса (промо-Герой из дополнения Империя) нет города, поэтому он не может быть целью Банды Мрака.

Влияет ли способность Минимуса «Свет во Тьме» на Всадников Хаоса? Если да, то как?

Нет, не влияет. Способность Минимуса связана с его личными отношениями с Преторианцами.