

Защитники Королевства

Защитники Королевства – это кооперативная фэнтезийная настольная игра, в которой 1-4 игрока берут на себя роль героев королевства (выбирайте между Клериком, Гномом, Повелителем орлов, Паладином, Рейнджером, Вором, Волшебником и Колдуном). Вы, ответившие на зов короля, будете использовать стратегию, специальные умения, взаимодействие между собой, карты, а также испытывать удачу, получая каждый раз новый уникальный опыт. Но предупреждаем вас. Времени отдохнуть не будет. С каждой вашей победой над вражескими Генералами, будет все сложнее справляться с оставшимися войсками тьмы, и их поход на Королевскую столицу будет только ускоряться.¹

The Dragon Expansion базируется на игре Defenders of the Realm, добавляя новых генералов, квесты, и специальные карты Героев, а также приносит в игру новые аспекты, такие как глобальные последствия (Global Effects) и агентов Темного Лорда (Agents of the Dark Lord). Правила от основной игры будут распространяться и на это расширение. Многие из того, что добавилось, позволит игрокам усилить в игре фэнтезийную тематику командной игры, а также увеличить или уменьшить ее сложность, дабы удовлетворить запросы игроков любого уровня. Для игры в это дополнение потребуется основная игра.

Сценарий 1 (Буйство Драконов), представленный на стр. 20 настоящих правил, является "основным" для Драконьего дополнения.

Условия победы (или поражения) в игре:

- 1) - Игроки выигрывают, когда побеждают всех четырех вражеских генералов.
- 2) - Игроки проигрывают, когда случается одно из следующего:
 - i. Любой из четырех генералов достиг Королевской столицы
 - ii. Если карта Темных сил требует поставить приспешника зла на игровое поле, а у вас недостаточно фигурок приспешников зла, чтобы выполнить это требование. .
 - iii. Последний из Оскверненных кристаллов выставляется на доску.
 - iv. 5 приспешников зла находятся в Королевской столице.

Королевский поборник:² Хотя все игроки выигрывают и проигрывают сообща, только один из них будет наречен легендарным Королевским защитником и станет абсолютным победителем игры. Для определения Королевского защитника каждый игрок складывает карточки выполненных Заданий с картами Генералов (которые выдаются, если герой нанес Генералу решающий удар). Игрок, с наибольшим числом карт – победитель. При ничейном результате – победитель тот, у кого больше всего карт выполненных Заданий. Если и здесь равенство – поздравляем – оба игрока получают титул Королевского защитника.

Пример: игрок Гарри (Вор) выполнил 6 заданий и победил двух генералов, всего его количество очков равняется 8. Джонни (Паладин) выполнил 4 Задания и победил одного генерала, всего его количество очков равняется 5. Райан (Рейнджер) выполнил 5 заданий и не победил ни одного генерала, его количество очков – 5. Бэки (Колдун) выполнила 3 Задания и победила одного генерала, всего ее очков – 4. Королевским защитником объявляется Гарри. Ему будет оказываться больше почестей, чем другим игрокам, о его подвигах еще многие годы будут складываться песни и т.п.

¹ Фиолетовым шрифтом выделены части правил Драконьего дополнения.

² Дополнительно см. стр. 19

Начало игры:

- 1) Положите игровое поле в центр стола. Расположите поле военных действий и карты Генералов рядом с игровым полем.
- 2) Положите маркеры ранений на наибольшее значение линии жизни на каждую карту Генерала. Положите жетон Состояния войны на ячейку «Начальная стадия войны» (Early War) поля военных действий.
- 3) Положите приспешников зла и Оскверненные кристаллы рядом с полем, чтобы их легко было доставать в процессе игры. *”Вам они понадобятся очень скоро, герои...”*
- 4) Каждый игрок берет 1 карточку персонажа-героя и соответствующую ей фигурку героя (в дальнейшем обозначается, как «герой»). Поставьте героя в Королевскую столицу. Возьмите жетоны жизни (количество указано на карточке героя) и положите их на карту своего персонажа-героя.

Примечание: В зависимости от желаний игроков персонажей-героев можно выбрать, или раздать в случайном порядке. Если два или более игрока хотят одного и того же персонажа, то право первого выбора предоставляется самому героичному из игроков.

- 5) Перетасуйте колоду карт Героев и раздайте по две каждому игроку.
- 6) Перетасуйте колоду Заданий и раздайте по одному каждому игроку.
- 7) Поместите один жетон Магических врат на иконку Магических врат локации Танцующий камень (Dancing Stone). Остальные жетоны Магических врат положите рядом с игровым полем так, чтобы их можно было быстро достать по ходу игры.
- 8) Расстановка врагов (Появляются Генералы и приспешники зла!)
 - Поставьте каждого из четырех генералов на места отмеченные их рисунком на игровом поле. Расположите трех приспешников зла соответствующего цвета рядом с генералом. Также положите Оскверненный кристалл рядом с Балазардом, Генералом-демоном. Теперь демонам, чтобы осквернить земли нужно всего три приспешника зла вместо обычных четырех (см. разделы Предел и Осквернение земель на странице 14)
 - **Вытащите три карты из колоды Темных сил:** Сбросьте все карты, на которых не указаны 2 локации, и вытащите вместо них другие карты. Согласно каждой из трех карт положите по два приспешника зла на каждую изображенную локацию (всего 12 приспешников), игнорируйте при этом приспешников, изображенных на картах. Приспешники, помещаемые на локации, должны быть того же цвета, что и локации на картах. Например, если на карте изображена Дубовая роща Создателя (Father Oak Forest, зеленая локация), то поставьте туда двух зеленых приспешников.

Примечание: если вы вытащили особенную карту «Все тихо» (**All is Quiet**) или Патруль Орков (**Orc Patrols**), сбросьте ее и вытащите другую карту. 3 итоговые карты должны указывать на 6 различных локаций.

- **Вытащите три другие карты из колоды Распространения тьмы:** Расположите одного приспешника зла на каждую указанную на карте локацию тем же самым способом, что и раньше (всего 6 приспешников). Так же как и ранее все три карты должны содержать по две локации.

Примечание: В этой фазе, приспешники могут быть поставлены на локацию, в которой уже есть другие приспешники, при условии, что их количество не превышает трех. Если карта требует поставить четвертого, то сбросьте эту карту и вытащите другую. Так же как и в случае с локацией, где стоит Балазар, если на локации появляется третий приспешник-демон, то поставьте туда Оскверненный кристалл.

- **Перетасуйте колоду Распространения тьмы:** После расстановки приспешников верните все карты Темных сил в колоду, перетасуйте ее и положите рядом с игровым полем.

Примечание: После расстановки врагов на поле должно быть 4 генерала и 30 приспешников зла: 4 локации, каждая с Генералом и тремя приспешниками и затем еще 18 приспешников, распределенных по 6-12 локациям.

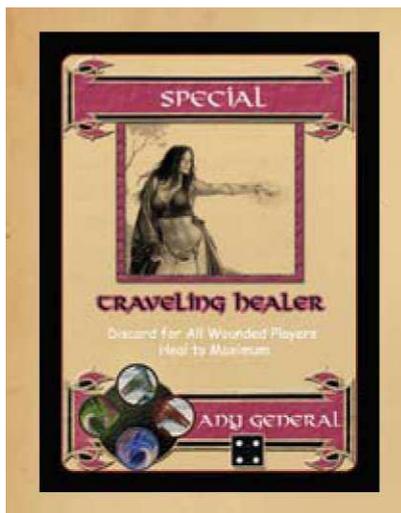
Новые квесты: Игроки должны взять 12 новых квестовых карт и замешать их в колоду Квестов, когда в первый раз они играют с Драконьим Дополнением.



Если Квест не может быть выполнен, поскольку основное средоточие квеста за пределом игры (как например: разведчик Черного Дракона, при том, что самого Черного Дракона нет в игре), квест просто сбрасывается без эффекта и берется новый.

Примечание: Это же правило применяется с квестами из основной игры, после того как Генерал был повержен в ходе другого квеста. Когда квест не может быть выполнен, карта квеста сразу сбрасывается и вытягивается новая.

Новые квесты используются как квесты основной игры (без дополнительных правил).



Новые карты Особых Героев: отделите карты (пурпурные) Особых Героев от основных карт Героев и соедините их с шестью новыми картами Особых Героев. После этого все карты Особых Героев тасуются, и шесть из них (не глядя) убираются обратно в коробку. Теперь замешайте с оставшимися картами, формируя колоду Героев.

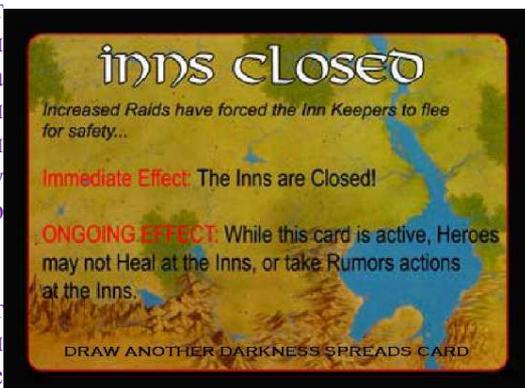
Примечание: такое формирование колоды предполагается в каждой, чтобы сохранить игровой баланс и сложность. Если игроки добавят новые Особые карты без удаления, игровой баланс будет смещен в сторону более простой игры (см. вариант: Хотите легче игру?).

Примечание: Генералы должны быть выбраны с соответствующими картами Героев (карты с соответствующей иконкой наступления Генерала и наименованием на нижней части карты) и замешиваются в колоду Героев до перетасовки с Особыми картами. (См. подробно новую информацию про Генералов).

Глобальные эффекты: в Драконьем дополнении есть 10 карт с Глобальными эффектами. Эти карты являются новыми для игры и, когда разыгрываются из колоды Распространения Тьмы, вносят изменения в игру, до ее сброса или хода Генерала. Среди этих карт есть 5 карт с *положительным* глобальным эффектом, полезным для Героев, и 5 карт с *негативным* глобальным эффектом карты, которые служат помехой для Героев. Не все 10 карт с Глобальными эффектами должны быть включены в каждую игру. Игроки могут использовать избранные карты с Глобальными эффектами, которые они предпочитают, чтобы сделать игру жестче или легче, но следующие установки рекомендуются для Глобальных эффектов (см. создание Глобальных эффектов ниже).



Глобальные эффекты не рассматриваются в качестве карт Распространения Тьмы, когда дело доходит до размещения миньонов (*нежити*) или перемещения Генералов. Когда вытаскиваются Глобальные эффекты, они активируются путем размещения их на доске, как напоминание об этом эффекте для всех игроков. Предписание взять сразу же еще одну карту Распространения Тьмы после Глобальных эффектов необходимо выполнить.



Глобальные эффекты остаются активными, пока: а) не будет разыграна новая карта Глобального эффекта, или б) не двинется Генерал, или в) инструкция на карте не потребует от вас отказаться карты с Глобальным эффектом. Все эти события будут служить причиной сброса карты Глобального эффекта.

Примечание: Если разыгрывается вторая карта Глобального эффекта подряд, то она (вторая карта Глобального эффекта) сбрасывается без эффекта. Аналогично этому, движение Генерала по свойству самой карты с Глобальным эффектом, не приводит к удалению карты Глобального эффекта, и не будет отрицать Глобальный эффект.

Карты «Всё тихо»: есть рекомендация, убрать их из колоды Распространения Тьмы. Если вы хотите упростить игру, оставьте их, однако карты Глобального эффекта должны быть заменены этими картами в качестве тематической возможности дать игрокам небольшую передышку, и для создания проблемных задач.

Формирование колоды Глобальных эффектов и Распространения тьмы: возьмите 5 карт с негативными Глобальными эффектами, идентифицируя их по фону, на лицевой стороне карты, и перетасуйте их. После этого 3 карты отложите в коробку, не глядя на них, а две оставшиеся отложите в сторону для использования в ближайшее время. Теперь возьмите 5 карт с положительными Глобальными эффектами (также идентифицируя их по фону, на лицевой стороне карты) и перемешайте их. Отложите две из них в коробку (не глядя) – они не будут использоваться. Далее, возьмите 5 карт Глобального эффекта (2 негативных, и 3 положительных) и замешайте их в колоду Распространения тьмы.

Примечание: Таким же образом формируется колода карт Героев, Генералы должны быть выбраны и соответствовать картам Генералов Распространения тьмы определяя и формируя колоду Распространения тьмы до замешивания 5 карт Глобального эффекта в колоду. Если Орки не используется, удалите карты Orc Patrols и Ork War Party и заменить их картами из новых "Особых" карт Распространения тьмы.

Примечание: чем больше будет добавлено *дополнительного* для Защитников Королевства, тем будет больше добавлено в игру карт Глобальные эффекта. Начальная установка будет по-прежнему рекомендоваться с 2 негативными картами Глобальных эффектов и 3 положительными картами Глобальных эффектов. Именно в таком варианте игра продолжает быть сбалансированной и сложной. Конечно, игрокам, которые хотят более жесткой игры можно рекомендовать положить в игру 0, 1 или 2 карт с положительными Глобальными эффектами, в то время как желающие упростить игру могут уменьшить количество негативных карт Глобальных эффектов и увеличить количество положительных. Рекомендуются, чтобы максимальное количество негативных или положительных карт было 3, и в общей сложности не более 6, при условии не более 4-х карт одного типа (негативных или положительных). Таким образом, большая часть игры будет протекать без каких-либо специальных эффектов в игре, и случайное их изменение в каждой игре, будет повышать реиграбельность так, что две игры никогда не будут похожими.

Новые генералы: теперь игроки могут выбирать между 2 Генералами для цветов зеленый, красный, черный и синий (хотя мы рекомендуем использовать Великого Дракон Sapphire, когда другие драконы в игре), смешивая их в случайном порядке, или же можно выбрать один из предложенных сценариев в конце данного свода правил (например: Буйство Драконов).

Формирование колод Героя и Распространения тьмы: При использовании нового Генерала, игрокам необходимо сформировать колоды Героя и Распространения тьмы, вынимая карты Генерала(ов) не использованных в игре и перетасовать все карты с иконами Генералов использующихся (Иконка Движения Генералов для колоды Распространения тьмы и Иконка Смертельной Атаки Генерала для колоды Героя) в их соответствующих колодах. Как только игроки выбирают Генерала, они должны принять его Жетон раны и место его на наибольшее число на его треке ранений, как и в основной игре.

Все Новые Генералы в этом дополнении – драконы, и каждый отличается своим боевыми умениями и миньонами, которыми они управляют. Их Карты Генералов такие же, как и в оригинале с одним исключением, в каждой из них указано стартовое положение Генерала и его подчиненных, которые будут размещены с ним в самом начале, а так же тип движения. В большинстве случаев движение будет вдоль стрелок на игровой доске, по пути предыдущего Генерала продвинувшегося дальше. Исключением является Красный Дракон Brimstone, который начинает на новом месте, Огонь реки, и обладает специальным движением, которое описано ниже как Полет Дракона.

Теперь вы готовы защищать Королевство!

Начало игры: самый агрессивный игрок... *“Вы все знаете, кто это”* ... ходит первым и далее игровой ход передается по часовой стрелке (игроку слева от походившего). Если вы не можете решить, кто самый агрессивный, назначьте первого игрока произвольно или бросьте кубик ...

“Тряпки бесхарактерные”.

Игровой ход: В течение своего хода игрок выполняет каждый из трех следующих шагов (разделенных по времени суток), День (Действуем), Вечер (Вытягиваем карту Героев), Ночь (Вытягиваем карту Темных сил).

Шаг 1- День: Восстановите активные жетоны жизни, перевернув их лицом вверх и положив на соответствующие им места карты вашего персонажа-героя. Затем игрок выполняет количество действий, равное количеству его активных жетонов жизни (переворачивая лицом вниз каждый использованный таким образом жетон). Каждый жетон позволяет выполнить одно действие по желанию игрока. Существует 2 пути уменьшения количества жетонов: «Мучительные ранения» или проигрыш Генералу (стр. 6).

Примечание: За исключением действия «Слухи в таверне» (Rumors at the Inn action), не существует ограничений на то, сколько одинаковых действий может сделать игрок в свой ход. «Слухи в таверне» могут быть сыграны только 2 раза за ход.

Действия (все действия требуют использования одного жетона Жизни, если не указано иное)	
	Движение пешком: Передвиньте героя по линии на соседнюю локацию (локации соединены линиями).
	Передвижение на лошади: Передвиньте героя на две локации (соединенных линиями), сбросив карту Героев с рисунком лошади вверху карты.
	Передвижение на орле: Передвиньте героя на четыре локации (соединенных линиями), сбросив карту Героев с рисунком орла вверху карты.
	Передвижение через Магические врата. Есть два способа передвигаться с помощью Магических врат: 1) Сбросить карту Героев с рисунком Магических врат и передвинуться на локацию, указанную на карте или к любым другим Магическим вратам на игровом поле. 2) Когда на поле появляются несколько магических врат, вы можете передвигаться от одних врат к другим (считается как одно действие) и не использовать (не сбрасывать) при этом никаких карт.
	Применение специального навыка: Некоторые герои имеют уникальные навыки, применение которых может стоить больше, чем один жетон Жизни. Если навык считается как действие, то это указано в карточке персонажа-героя. В другом случае навык может быть использован без выполнения действий.
	Возведение Магических врат: Когда герой находится на какой-либо локации и имеет на руке карту этой локации, то он может сбросить эту карту, чтобы возвести Магические врата. Для этого поместите жетон Магических врат на локацию, где они были возведены.
	Слухи в таверне: Герой может использовать до двух действий в таверне, чтобы послушать слухи. Для этого назовите вслух цвет карты (красный, зеленый, синий или черный) и потяните по две карты за каждое потраченное действие. Оставьте себе все карты того цвета, который вы назвали, также оставьте себе все пурпурные (специальные) карты, если вы их вытянули.

	Излечение земли: Если герой находится на Оскверненной локации, сбросьте карту с таким же цветом, как и у этой локации и киньте 2 кубика. Если хотя бы на одном кубике выпало 5 или выше, то уберите один Оскверненный кристалл с локации. Только один кристалл может быть убран за одно действие.
	Излечение ранений: ³ Герои могут лечить сами себя. Количество излеченных жетонов Жизни зависит от локации. <ul style="list-style-type: none"> • В Королевской столице и тавернах, герои полностью излечиваются (Все жетоны жизни). • В других локациях, в которых нет приспешников зла, излечиваются 2 жетона.
	Битва с прислужниками зла: ⁴ Бросьте кубик за каждого из приспешников зла в той же локации, что и ваш герой. Кубики должны соответствовать цвету ваших целей.

Приспешники зла: Всего в игре 4 различные расы, составляющие армию Темного Повелителя, вторгшуюся в королевство. Каждая раса представлена на поле приспешниками и генералом своего цвета. Далее представлено краткое описание каждой враждебной расы и ее цвет.

Примечание: Термины «приспешники» и «враждебная раса» означают одно и то же (базовый боец вторгшейся армии).

	Демоны (Красные): Эти существа из другого мира быстрее, чем остальные расы, оскверняют земли. Бросок кубика со значением 4 и выше необходим, чтобы победить демона-приспешника.
	Орки (Зеленые): Орки многочисленны и перемещаются (развертывают армии) быстрее, чем другие расы. К счастью, они наиболее уязвимы в бою. Для того, чтобы победить орка, необходимо выбросить на кубике 3 или выше.
	Дракониды (Синие): Этих могущественных созданий победить сложнее всего. Чтобы победить дракониду, необходимо выбросить на кубике 5 или выше.
	Нежить (Черные): Приспешники нежить внушают ужас, увидевшим их, и поселяют страх в сердце даже самого отважного героя. Для того, чтобы их победить, необходимо выбросить на кубике значение 4 или выше.

Мучительные ранения: Если герой заканчивает ход в локации, содержащей приспешников зла, он получает ранение за каждого приспешника в локации. Дополнительно он получает еще одно ранение от страха за наличие в локации нежити (любого количества). Когда герой получает ранение, то соответствующее количество жетонов Жизни снимается с карты персонажа-героя, переворачивается и кладется рядом с ней. Герой больше не может использовать их для совершения действий. Герой должен выбрать и применить действие Излечение ранений, чтобы вернуть свои жетоны Жизни на карту персонажа-героя и снова быть способным использовать их для совершения действий.

Примечание: Если герой потеряет все свои жетоны Жизни, то тогда этот персонаж считается погибшим в бою и далее не принимает участие в игре. Игрок выбирает нового героя, ставит его фигурку в Королевскую столицу и берет одну карт Заданий и две карты из колоды Героев.

³ Герои не могут излечивать больше жетонов жизни, чем у них есть на старте игры. Герои не могут лечиться в локациях, где есть Генералы или приспешники. Излеченные жетоны жизни не могут быть использованы на действия в этом ходу.

⁴ Атака всех приспешников зла в одной локации считается за одно действие.

Пример 1: Если в локации стоят 3 орка приспешника зла, герой должен бросить 3 зеленых кубика.

Пример 2: Если в локации стоят одна Нежить и 2 дракониды герой должен бросить 1 черный и 2 синих кубика. Результаты кубиков применяются к соответствующего цвета приспешникам. В данном примере результат черного кубика будет применен к Нежити (нужно выбросить 4 или больше, чтобы уничтожить ее) и синие кубики будут применены к драконидам (чтобы уничтожить дракониду, необходимо выкинуть на кубике 5 или выше)

Битва с вражеским Генералом «... Подать сюда этих малявок!»

Если герой находится в той же локации, что и вражеский генерал, и все приспешники зла на этой локации уничтожены (или их вообще там не стояло) то герой может атаковать генерала, сыграв из руки любое количество карт колоды Героев, содержащих портрет этого генерала. Герой бросает один кубик за каждый кубик, который изображен на карте колоды героев с портретом этого генерала (большинство карт с портретами позволяют бросить 1 кубик, некоторые – два).

Примечание: Для победы над генералом потребуется нанести ему несколько ранений, поэтому игрок не должен атаковать генерала до того момента, пока не будет достаточно оснащен, т.к. штрафы, накладываемые за поражение от генерала могут причинить герою серьезный ущерб. К тому же успех в борьбе с генералами чаще всего приносит атака генерала несколькими героями одновременно (см. стр. 9).

Пошаговое руководство по атаке Генералов: “Вам оно очень необходимо, слабаки!”

- 1) Вам необходимо находится в одной локации с генералом и победить всех приспешников зла сначала.
- 2) Потратьте одно действие, чтобы начать битву. Это действие также позволит присоединиться к атаке всем вашим партнерам-героям, стоящим в той же локации (см. правила коллективной атаки Генерала на стр. 9)
- 3) Сыграйте карты колоды Героев, содержащие портрет этого генерала, чтобы высчитать количество кубиков, которые необходимо будет бросить.
- 4) Просмотрите и примените боевой навык генерала (если необходимо) – некоторые (например, у Демона) применяются перед вашим броском кубиков.
- 5) Бросьте необходимое количество кубиков, посчитайте количество успешных бросков (попаданий) и передвиньте маркер ранений на нужное количество значений (одно за каждое попадание) в сторону поля с черепом.
- 6) Победа над Генералом – *“Не дождетесь!”* Если ваши атаки сдвинули маркер ранений на поле с черепом, то вы победили.
- 7) При победе сделайте следующее:
 - a. Герой получает карточку генерала и кладет ее перед собой, переворачивая. Герой становится Поработителем (Slayer). Карточка дает и победные очки и специальный навык Поработителя – если Поработитель находится на той же локации, что и приспешники разбитого генерала, то он за одно действие может уничтожить их все (без бросков кубиков).
 - b. Герой берет в качестве награды также три карты из колоды Героев.
 - c. Передвиньте жетон состояния войны на следующее деление.
- 8) Если герой не смог убить генерала, то сделайте следующее:
 - a. Герой должен получить штраф за поражение, указанный на карточке Генерала.
 - b. Герой возвращается в Королевскую столицу. Его израненное тело вылечивается и он готов сражаться уже на следующий день.
 - c. Генерал начинает лечиться с учетом своей степени израненности.

Незначительные ранения: Если маркер ранений стоит на светлом кружке, то генерал получает незначительное ранение и начинает лечение в конце хода следующего игрока (следующего после того, кто атаковал генерала).

Значительные ранения: Если маркер ранений находится на красном кружке, Генерал не начинает лечение пока все герои не походят 1 раз (в т.ч. и атаковавший генерала, или бывший инициатором атаки).

Примечание: Генерал со значительными ранениями не может двигаться, пока его маркер ранений стоит на красном кружке.

Лечение Генерала: Когда Генерал начинает лечиться, он излечивает по одному 1 ранению в конце хода каждого игрока.

Примечание: Сапфир излечивает все ранения немедленно, если она не побеждена, или если ее умение не заблокировано карточкой Заданий.

Карточка Генерала:



<= *Имя Генерала*

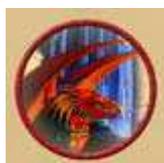
<= *Описание Генерала*

<= *Боевой навык*

<= *Штраф за поражение*

<= *Дорожка ранений*

В круге с портретом также указано значение кубика, которое необходимо выбросить, чтобы нанести ранение Генералу.



Лорд Балазар: Когда герои сталкиваются лицом к лицу с Лордом Балазаром, омерзительность его сущности так велика, что она затрагивает душу каждого героя. После того, как будет принято решение, сколько красных карт будет использовано в битве, игроки должны бросить кубик за каждую из этих карт. Карта считается испорченной и сбрасывается (не давая очков для атаки) каждый раз, когда на кубике выпадает единица (1).



Горгут Дикий:... *“Я тебя раздавлю, бесполезный столичный выродок!”* Горгут впадает в бешенство в бою, парируя удары и сея смерть двумя громадными секирами. В бою, каждая выброшенная героем «1» на кубике служит защитой для Горгута, убирая одну успешную атаку.⁵ Если у героя есть модификатор, добавляющий к атаке, то может случиться так, что герой после броска и попадет по Горгуту и одновременно будет парирован.



Сапфир: Генерал дракон может регенерировать, затрудняя победу над ней в бою, если она не убита при атаке, она немедленно регенерирует, полностью восстанавливая свое здоровье.



Варколак: Никакие перебросы кубиков не позволяют в борьбе с Генералом нежитьи.

⁵ Обратите внимание, что даже когда Горгут получает последнее ранение, битва не заканчивается. Все оставшиеся броски, в т.ч. и всеми (!) игроками при коллективной атаке также должны выполняться и итоговый подсчет попаданий должен делаться только после всех бросков, т.к. каждая «1», выпавшая на броске кубика по сути восстанавливает одну жизнь этому Генералу.

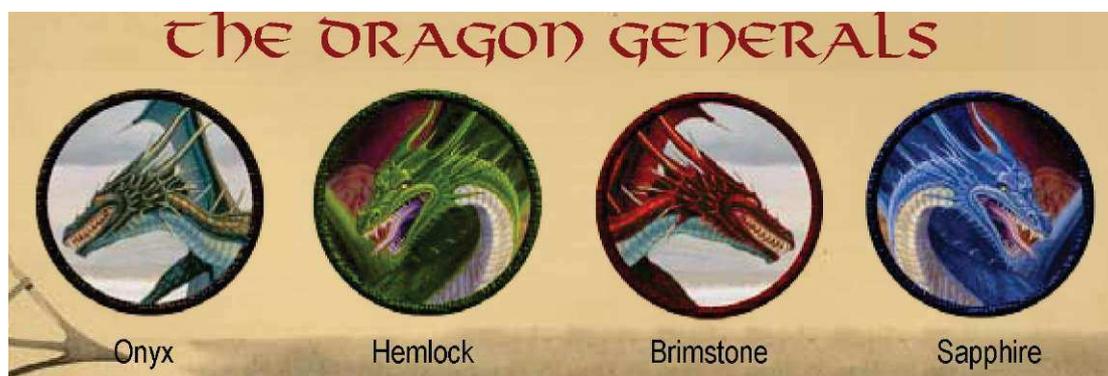
Коллективная атака Генерала: Лучший способ победить Генерала, это атаковать его группой. Это возможно, когда герои в конце своего хода встают на локацию с генералом, но не атакуют его. Обратите внимание, что если на этой клетке есть приспешники зла, то ваши герои будут получать ранения, теряя жетоны Жизни.

Когда текущий игрок передвигает своего героя на локацию с Генералом, где уже стоит другой герой, то, начиная атаку на Генерала, текущий игрок также «активирует» другого героя на этой локации. Игрок, нанесший генералу завершающий удар, становится Поработителем и получает победные очки.

В дополнении к пошаговому руководству по атаке генерала при коллективной атаке применяются следующие правила.

- 1) Игрок, который инициировал атаку определяет порядок, в котором игроки атакуют Генерала. Герои атакуют строго по очереди. Определять порядок хода можно поэтапно, т.е. увидев результаты бросков первого атакующего, назначить второго и т.д.
- 2) *Все* игроки должны сбросить все свои карты атаки, которые они приготовили для битвы, даже если до них не дошла очередь, и они не вступили в бой.
- 3) Герой, нанесший финальный удар, забирает себе карточку Генерала и получает навык Поработителя.
- 4) Если герои выиграли, каждый получает 3 карты из колоды Героев.
- 5) Если герои проиграли, то все герои получают штраф поражения от Генерала и все двигаются в Королевскую столицу.

Все Новые Генералы в Драконьем дополнении – Драконы, и каждый отличается своим боевыми умениями и миньонами, которыми они управляют. Их Карты Генералов такие же, как и в оригинале с одним исключением, в каждой из них указано стартовое положение Генерала и его подчиненных, которые будут размещены с ним в самом начале, а так же тип движения. В большинстве случаев движение будет вдоль стрелок на игровой доске, по пути предыдущего Генерала продвинувшегося дальше. Исключением является Красный Дракон Brimstone, который начинает на новом месте, Огонь реки, и обладает специальным движением, которое описано ниже как Полет Дракона.





Спец. движение Brimstone – Полет Дракона: Brimstone («Серный Дракон») движется иначе, чем любой из других Генералов в игре. Он не только не стартует на месте предыдущего Красного генерала, он не обладает целенаправленным путем путь к Столице. Он использует спец. движение под названием Полет Дракона и будет двигаться всякий раз, когда значок его Генеральского движения появляется на картах колоды Распространения тьмы, как указано ниже.



Полет Дракона: Это спец. движение, которое использует только Красный Дракон. Если на разыгранных картах колоды Распространения тьмы встречается изображение Brimstone, то в данной локации будет отображаться значок Полета дракона, тем самым определяя, что Красный дракон немедленно перемещается в это место. Генерал Красный дракон всегда будет двигаться, когда его значок активирован, поэтому он может двигаться по всей доске. На локацию, куда он перемещается, сразу же выставляется один из 10 Маркеров Пожара (см. пункт «Локация в огне»)

Brimstone не обладает заданным маршрутом полета, что попасть Столицу. Для того, чтобы Brimstone там оказался и одолел бы Королевство, должны быть выставлены все 10 Жетонов Пожара на доску. Когда в следующий раз Brimstone активирует движение и все 10 Жетонов Пожара находятся на доске, Brimstone автоматически нападает на Столицу, чем поражает и Героев, и Королевство.

Миньоны: Огненные Элементали (красные) – Огненные Элементали представляют собой волшебный огонь жизни, который воспламеняет то место (необходимо положить Жетон Пламени на эту локацию), где он присутствует в количестве трех. Бросок кубика на 4 или более необходима, чтобы победить Красного Миньона.

Размещение Красных Миньонов: красные карты колоды Распространения тьмы предписывают выставлять огненных элементалей так же, как и другую «нежить» в базовой игре.



Локация в огне: есть 10 Жетонов Пожара, которые будут использоваться, когда перемещается «Серный Дракон» – один из Генералов, или Агент Темного Лорда. Жетоны Пожара добавляются только в ту локацию куда переместился Brimstone, или в локацию, где сошлись вместе 3 огненных элементалей. Существует ограничение в 1 Жетон Пожара на локацию.

Воздействию Жетонов Пожара на локацию: когда локация оказывается в огне, это теперь замещает всего 3 миньонов из любого типа, наводящих порчу локации в настоящее время. Кроме того, локации оказывающиеся в огне стоят 2 Действия для входа и любой герой заканчивающий своей ход в такой локации получает 1 рану («ожог»). От «ожогов» (ран от Огня) Героя не могут защитить ни броня, ни особые способности, такие как Hiding in the Shadows.

Тушение пожаров: это новое действие, которое Герои могут принять. Герой может потушить пожар, перейдя в локацию с Жетоном Пожара на ней, и потратить 1 действие. Сбрасывая карту Героя под цвет локации в огне, он использует 2 кубика и при броске на 4+ (на любом из кубиков) гасит пламя, а Жетон Пожара удаляется с доски. Действие аналогично Исцелению земли, но добиться успеха легче.

Размещение 10-го Жетона Пожара на доске: когда 10-й Жетон Пожара размещается на доске, это делает возможным исполнить самое заветное желание Серного Дракона – сжечь Столицу. Если Brimstone активирует движение по карте из колоды Распространения тьмы в то время кюль все 10 Жетонов Пожара выставлены на доске, его пунктом дислокации автоматически становится Столица, и Герои проигрывают партию.



Миньоны: Бесята (зеленые) – это существа Быстрокрылы и Озорники. Требуется бросок на 3 или более, чтобы победить Бесят.

Размещение Бесят: зеленые карты колоды Распространения тьмы предписывают выставлять Бесят так же, как и Орков в основной игре, за исключением следующего:

Быстрокрыл: никогда не может быть размещено за раз более 1 Беса в одной локации. Поэтому Бесорасполагающие карты в колоде Распространения тьмы будут показывать только 1 Зеленого Миньона на добавление. Это хорошая новость! Плохая новость в том, что каждый раз, когда размещается 1 Бесенок, умение Быстрокрыла будет причиной размещения еще 1 Беса в каждой соседней локации, которые в настоящее время не имеют еще Беса, равно как и возможного перерасхода/избытка.

Озорник: Бесы хитры и прирожденные воры, а потому Герои вынуждены сбросить случайным образом 1 карту Героя вместо того, чтобы получить рану от каждого Бесенка на локации, в которой Герои закончат свой ход.

Процесс случайного сброса карт: перемешайте ваши карты Героев, а игрок справа, вытягивает по 1 за каждого Бесенка на вашей локации, и выбросьте извлеченные карты.

Убийца и победа над Бесятами: когда Герой становится убийцей Бесов с нанесением последнего удара по Nemlock («Крапчатому»), это роль отличается от других Убийц в том, что не надо затрачивать никаких действий на поражение мелких неприятностей. Герою просто нужно переместиться в локацию с 1 или более Бесят, чтобы убить их (боевых действий совершать не надо).



Миньоны: ревнителю (зелоты) ордена Черного Дракона (черные) – эти фанатики являются Неистовыми бойцами, что касается нанесения ран в каждом раунде боя. Когда герой нападает на одного или несколько фанатиков и не в состоянии убить их всех за один удар, Герой сразу наносит себе 1 рану в конце каждого раунда боя, если 1 или более фанатиков остаются (см. пример боя ниже). Чтобы победить таких Миньонов необходимо выбросить на кубике 4 или более.

Берсеркер (неистовый): каждый раунд боя (после каждого боевые действия), если остаются фанатиков в локации, Герой наносит себе 1 рану, независимо от числа представленных фанатиков. Это в дополнение к ранам, что герой наносит себе, если заканчивает свой ход в локации с 1 или более фанатиками (или миньонами в целом). Как и с типичными миньонами, игрок, заканчивая свой ход, в месте с 1 или более фанатиков будет наносить себе по 1 ране за каждого представленного фанатика.

Примечание: Герои, у которых имеется броня, могут блокировать ранения в каждом раунде, а также 1 в конце хода, если он заканчивается в локации с миньонами.

Примечание: возможность Разбойника, чтобы прятаться в тени, не сможет предотвратить повреждение от атак Берсеркера, но будет срабатывать против обычных фанатиков в конце хода, избегая получения от них ран.

Пример: Разбойник нападает на 3 фанатиков и кидает 3 кубика получая 2,2,5 – победив 1. Сейчас она получает 1 рану по свойству Берсеркера, так как 2 фанатиков осталось. Она нападает снова и в завершение своего решения (отважный маленький Разбойник) выкидывает 1, 3 – оба мимо. Она снова получает 1 рану по свойству Берсеркера и плюс еще 2 раны, но используя свой навык прятаться в тени избегает нанесения дополнительных ран.

Стратегическая подсказка: неистовство фанатиков может причинить много вреда Героям, но если игроки используют бронированных Героев против фанатиков (Рыцарь, Дварф), учитывая их способность игнорировать 1 рану от миньонов, то фанатики не так уж и грозны.

Церковники и фанатики: Церковники обладают благословенной атакой, которая также будет работать и на фанатиков, и их громилы навлекут на себя благословение булавы. Таким образом, Церковник добавляет +1 к каждому броску кубика в схватке с фанатиками, как и с Нежитью (Undead) и Демонами (Demons).



Миньоны: Повелители драконов (синие) – эти могучие маги, берущие свою силу создавать и творить от магии драконов. Их боевой мощь не фиксируется, но ограничена числом драконов, участвующих в игре. Бросок кубика на 2 плюс количество активных Драконы вторгшихся в Королевство требуется, чтобы победить Повелителя Дракона.

Пример: Если на доске все 4 Дракона Генерала, игроку необходимо выкидывать 6 в бою, чтобы победить Повелителя Дракона. Если 3 Драконы активны, то потребуется 5, и так далее.



Каждый новый Дракон Генерал представленный в игре также обладает Картой Агента. Это новинка в игре, и выступают они в качестве особых приспешников Темного Лорда. Агенты никогда не вторгаются в Столицу, но они притесняют и создают проблемы, с которыми Герои будут иметь дело.

Ниже приведены основные правила об использовании агентов в игре:

- только 1 Агент может быть использован в игре;
- карты Агента определяют Стартовую локация, процесс перемещения, специальные способности, и требования к ним, чтобы победить;
- Дракон же не может быть агентом и Генеральном в одной игре;
- Агенты никогда не вторгаются в Столицу;
- Агенты не рассматриваются как Миньоны в локациях;
- Герои могут перемещаться свободно после Агентов;
- Агенты, как и Генералы, не нападают на Героев в конце их хода, находясь в локации вместе с ними;
- Агенты нападают только в том случае, если они активированы для этого;
- убийство Агента дает Победное Очко по правилам базой игры (больше подходит вариант Королевский Чемпион) и вознаграждение – 2 карты Героя.

Использование агентов: Если игроки хотят увеличить трудность базовой игры с оригинальным 4 Генералами, или соединить старых и новых Генералов, они могут добавить 1 Агента стоящего на службе у Темного Лорда. Это карта Агента находится рядом с 4 картами Генералов и Доской Статуса Войны. Каждая карта Агента дает подробную информацию об Агенте: где они стартуют, когда они будут активированы, особые полномочия, и как он может быть побежден. Агенты также добавляется в некоторые сценарии в разделе Сценарии этого свода правил.

Шаг 2 - Вечер: Текущий игрок берет 2 карты из колоды Героев и добавляет их себе в руку.

Примечание: Если у него больше 10 карт, то он должен сбросить лишние карты, так, чтобы в конце его хода осталось 10.

Шаг 3 – Ночь: Вытяните 1, 2 или 3 (в зависимости от состояния войны) карт Темных сил и выполните последовательно следующие действия:

- 1) Выставьте на поле приспешников зла:** На верхней части обычных (и некоторых особенных) карт Темных сил нарисовано по одному или двум приспешникам зла (разных цветов) для двух локаций. Добавьте необходимо число указанных приспешников. Это выставление монстров на доску может вызвать Предел и Осквернение земель (см. ниже).
- 2) Передвижение Генералов:** После выставления приспешников посмотрите на нижнюю часть карты Темных сил, чтобы определить, двигается ли Генерал по направлению к Королевской Столице. Если Генерал, указанный внизу карты, стоит на игровом поле **в одном шаге** от указанного на карте рядом с генералом города, то Генерал передвигается в этот город. Кроме генерала в город выставляется количество приспешников зла, равное указанному на карте (рядом с рисунком генерала). Это выставление может привести к Пределу и Осквернению земель.

Примечание: Генералы всегда двигаются к Королевской Столице и не могут двигаться от нее.

Предел и Осквернение земель:...*“Да!!!! Это моя самая любимая часть! Теперь эти земли будут моими!!!”* Максимальное количество приспешников зла в локации, за пределами Королевской Столицы равно трем. Если в локацию должен быть добавлен четвертый приспешник, то достигнут Предел приспешников и локация становится не пригодной для жилья людей и происходит Осквернение Земли. Не добавляйте в этом случае 4-го приспешника, а поставьте на локацию Оскверненный кристалл. Поставьте также по одному приспешнику на каждую соседнюю (соединенную линией) локацию. Цвет выставляемого приспешника – такой же, что и у явившегося причиной Предела и Осквернения (это будет тот же цвет, что и на карте Темных сил).

Генералы НЕ считаются как приспешники зла в процедуре определения предела.

При выставлении дополнительных приспешников в соседние локации учтите, что все выставленные таким образом приспешники выставляются на локации, но не могут вызвать Предел. Кроме того приспешники не могут быть выставлены на Оскверненные локации.

Важно: Возможны случаи, когда на одной локации будет больше, чем один оскверненный кристалл. Если на оскверненную землю в момент выставления приспешников (в фазу Выставления приспешников или при Передвижении Генералов) выставляются 4 приспешника, то Предел достигается и еще один Оскверненный кристалл выставляется на локацию. Поэтому герои не могут игнорировать рост численности приспешников в оскверненных землях, т.к. они могут оскверняться снова и снова. **Таверны не могут быть осквернены.**

Примечание: Демоны могут осквернять земли с помощью всего лишь трех приспешников (для этого все трое должны быть демонами (т.е. красного цвета)).

Примечание: Столица не подвергается процедурам предела и Осквернения, но помните, что 5 приспешников, одновременно стоящих в столице, приводят к поражению.

...*“Будьте уверены, мясцо героическое, ваша хваленая столица падет!”*

Состояние войны: Война вспыхивает с новыми силами, когда герои побеждают вражеских Генералов. Оставшиеся генералы начинают атаковать яростнее. Игра стартует с состояния Начало войны (жетон состояния войны на первом делении).

Начало войны: в начале войны, на шаге 3 – Ночь, играет одна карта Темных сил. Приспешники выставляются, а Генералы двигаются, как показано на карте. Когда первый Генерал побежден жетон состояния войны передвигается на следующее деление – Середина войны.

Середина войны: В середине войны игроки тянут две карты из колоды темных сил на шаге 3 (Ночь). Первая карта использует полностью (выставить приспешников и передвинуть Генерала). Вторая – только для передвижения Генерала.

Когда второй генерал побежден, жетон состояния войны передвигается на третье деление – Развязка войны.

Развязка войны: на шаге Ночь тянутся 3 карты из колоды Темных сил, две играют полностью, а третья предназначена только для передвижения Генерала.

Карты игры Защитники королевства:

Карта колоды Распространения тьмы: Большинство карт указывают на 2 локации, куда должны быть выставлены 1 или 2 прислужника. В колоде присутствуют и особенные карты, которые называются Активность орков (Orc Activity), Все тихо (All is Quiet), Карта Столицы (the Monarch City Card). Каждая карта также содержит в себе раздел передвижения Генералов.



Активность орков:... “Бойтесь гнева моего, слабаки! Мои орки не остановятся, пока столица ваша не падет!” Все есть 2 варианта карт Активность орков, которые позволяют им очень быстро увеличивать свою численность. Следуя инструкциям на карте следует разместить орков на поле (процесс похож на тот, что и при обычном выставлении приспешников).

Примечание: Хотя орки слабейшие из всех приспешников, тем не менее игроки должны опасаться их способности быстро увеличивать свою численность. Королевство падет, если все орки будут выставлены на игровое поле одновременно.



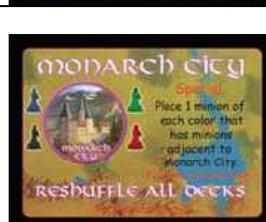
Все тихо: Если эта карта вводится в игру, то новые приспешники не появляются, а Генералы не двигаются.



Пример 1: В этом примере активный генерал – Балазар. Локация, в которую он может перейти – Raven Forest. Если Демон-генерал на данный момент стоит в Scorpion Canyon, то он может пройти Raven Forest и один новый Демон-приспешник (красный) будет выставлен вместе с ним. Если он уже в Raven Forest, Angel Tear Falls, или Bounty Bay, то эта карта не будет иметь эффекта, ни генерал не передвинется, ни новые приспешники не будут выставлены.



Пример 2: В этом примере 1 орк приспешник добавляется в каждую зеленую локацию, которая еще свободна. В дополнении к этому Генерал Нежить (Ворколак) ходит на одну локацию (согласно своему пути) и один приспешник нежить добавляется в локацию, в которую перешел Генерал.



Карта Королевской столицы: Когда эта карта вытащена из колоды, по одному приспешнику каждого цвета, из находящихся рядом со столицей, входят в город. Если 5 приспешников находятся в городе, то игра заканчивается поражением игроков. Поэтому очень важно следить за окрестностями столицы и отчищать их от приспешников, особенно если некоторые из них уже пробрались в город.

Эта карта также означает, что необходимо вернуть в колоды Героев и Темных сил все сброшенные карты и перетасовать их. При этом в колоду Героев НЕ возвращаются пурпурные (специальные) карты. Один раз сыгранные, они удаляются из игры.

Карты колоды Героев: Эти карты имеют различные функции и чаще всего используются в связке с выполнением каких-либо действий. На большинстве этих карт указана локация и цвет со специальным баннером движения вверх карты.

Указание локации важно в следующих случаях:

- Излечение локации от осквернения: находясь в оскверненной локации, сбросьте одну карту того же цвета, что и эта локация, для того, чтобы попытаться излечить ее и убрать 1 Оскверненный кристалл.
- Если герой находится в локации, он может сбросить 1 одну карту, чтобы построить Магический портал.
- Если на баннере движения есть рисунок магических врат, то вы можете сбросить эту карту, чтобы передвинуть своего героя к любым вратам, или передвинуться на локацию, указанную в такой карте (с вратами) откуда угодно.



Баннеры движения

Баннеры движения вверху карты означают, что эта карта может быть сброшена, чтобы осуществить движение. Цена – 1 действие.

Возможны три типа движения:

1. На лошади (на 2 локации)
2. На орле (на 4 локации)
3. Через Магические врата, которые позволяют передвинуться к локации, указанной на карте, или к любым Магическим вратам.



Пурпурные (специальные) карты колоды героев:

Эти карты могут быть сыграны в любое время, в том числе во время хода другого игрока. Как только такая карта сыграна она немедленно убирается из игры и более не замешивается в колоду. Каждая из этих карт очень могущественна и может значительно помочь героям при условии ее эффективного использования.

Примечание: Карты могут быть использованы при атаке на Генерала, который изображен на карте.

Когда колода карт Героев закончилась: если колода закончилась – перемешайте все сброшенные карты, за исключением пурпурных (специальных).



Карты Квестов (Заданий): Каждый игрок вытягивает 1 карту заданий в начале игры и тянет новую каждый раз, когда выполнит задание, провалит задание или в игре создадутся условия, когда задание не сможет быть выполнено (например, шпионить за генералом, который уже был побежден). Задания различаются по степени сложности и получаемой за них награде.

Примечание: Игроки не могут сбрасывать карты Заданий, если задания им не нравятся.

Примечание: Ряд карт Заданий требуют положить фигурки приспешников на карты, для отслеживания прогресса героя в выполнении задания. Если на шаге 3 – Ночь (Выставление приспешников и движение Генералов) рядом с полем не останется фигурок приспешников необходимого цвета, то тогда они должны быть взяты с карты Заданий, которая содержит наибольшее количество приспешников. Таким образом с по мере изменения этапов войны героям станет сложнее тратить время на выполнение заданий для приобретения своих личных победных очков. И эта та жертва которую должен будет принести каждый герой.

Уровень сложности – Хотите более легкой игры?: Если игроки проигрывают слишком часто, они могут сделать одно или несколько изменений в правилах, чтобы сделать игру легче. Но лучше всего решите, что вы не будете вносить многочисленные изменения, пока не введете одно и не убедитесь, что по прежнему продолжаете проигрывать.

- 1) В процессе начальной расстановки, вместо того, чтобы играть 3, а затем еще 3 карты колоды Темных сил, играйте только 2, а затем еще 2. Таким образом, вместо 30 приспешников зла у вас на поле в начале будет 24.
- 2) Игроки не получают штрафов, если они проигрывают битву Генералу.
- 3) Начните игру с тремя картами из колоды Героев.
- 4) Добавьте один жетон Жизни каждому игроку.

Уровень сложности – Хотите более сложной игры?: Если вы считаете, что ваша команда слишком успешна, побеждая раз за разом, и вы хотите поднять сложность – попробуйте одно или несколько из следующих изменений в правилах.

- 1) При изначальном выставлении приспешников разрешено применение правила предела и Осквернения земель.
- 2) Уменьшите количество жетонов Жизни у героев на 1.
- 3) Уберите от одной до шести пурпурных (специальных) карт колоды Героев.
- 4) Уберите несколько или даже все карты «Все тихо» из колоды Темных сил.
- 5) Уберите из игры по 5 фигурок приспешников зла каждого типа.

Варианты

В следующем разделе приводится ряд вариантов для использования в игре Защитники Королевства. Каждый из этих вариантов является необязательным и может быть использован по желанию игроков.

Королевское Благословение: тематический вариант без внесения изменений в правила. И в первую очередь для игр, где участвует менее 4-х героев, а при 4 игроках – есть желание упростить игру.



Все правила данного варианта игры напечатаны на двусторонней карте стандартного размера, так что игроки могут положить ее возле доски, для ознакомления, как оно работает. Есть также 4 Жетоны Благословения и в зависимости от количества игроков (1 – 4) и находятся в локации Столицы на доске.

Правила для 5 игроков: следующие изменения в основные правила игры должны быть использованы для поддержания баланса усложненной игры при добавлении пятого Герой (игрока).

- Удалите все карты «Все Тихо» из колоды Распространения Тьмы.
- Выбор Героя должен быть случайным.
- Игроки начинают с 1 картой Героя, а не с 2-х, но по-прежнему получают по 2 карты Героя в конце каждого хода.
- Максимальный «размер руки» для карт Героя теперь 8, а не 10.

Правила для 6 игроков: следующие изменения в основные правила игры должны быть использованы для поддержания баланса усложненной игры при добавлении шестого Герой (игрока).

- Удалите все карты «Все Тихо» из колоды Распространения Тьмы.
- Перемешайте все Специальные карты и удалите случайно 5 – поместите их в коробку, не глядя на них.
- Выбор Героя должен быть случайным.
- Игроки начинают без карт Героев, а не 2, но по-прежнему получают по 2 карты Героя в конце каждого хода.
- Максимальный «размер руки» для карт Героя теперь 7, а не 10.

В обоих вариантах (на 5 или 6 игроков) Глобальные эффекты используются так же как и при игре с 1-4 игроками. Как и всегда, игроки могут меняться установки, чтобы сделать игру более легкой и жесткой в зависимости от того уровня, на каком они хотят играть, но правило «максимального размера руки» и число карт Героев, получаемых всякий раз в свой ход, должны оставаться такими, как указано выше.

Стратегия с увеличенным количеством игроков: самая большая проблема игроков в играх с 5 и 6 участниками – поток карт Героев: ведь и начинают и контролируют в ходе игры участники меньшее количество карт. Однако с дополнительными игроками, контроль миньонов и испорченных кристаллов должен быть проще, а потому основное внимание должно быть сосредоточено на подготовке к атаке Генералов.

Награды Королевского Поборника: Защитники Королевства является поистине кооперативной игрой со всеобщим признанием Королевского Поборника. Используется ли правила Королевского Поборника в базовой игре или в данном варианте, все игроки продолжают выигрывать или проигрывать командой. Этот вариант представляет собой более тщательный вариант определения уровня героизма Героев, принимающих участие в защите Королевства и выделением нескольких Героев в конце игры.

Подготовка к игре с Наградами Королевского Поборника: сделайте кучку из Золотых Жетонов Славы (Малой Славы) около доски. Игроки будут набирать из этой кучки в течение игры, поэтому она должна быть равноудалена ото всех для удобства. Теперь возьмите Синие Жетоны Славы (Большой Славы) и поместите их в чашу, из которой будут вытаскивать во время игры, и разместите ее рядом с чашей Золотых Жетонов Славы. Для удобства отслеживания того, когда и какой тип Жетонов Славы выдавать, обратитесь к приведенному списку ниже.

Игровой процесс с Наградами Королевского Поборника: игровой процесс ничем не отличается от нормального, просто, когда игроки будут выполнять задачи по защите Королевства, они будут награждаться малая и большая славами, что позволит Король узнать в конце войны, кому обязано Королевство за свое спасение. Герои будут зарабатывать Малую Славы за нижеперечисленные героические действия – эти Жетоны Славы выдаются независимо от успеха.

Героические Действия Малой славы (получить 1 Жетон Малой Славы):

- Атака 3 Миньонов в локации;
- Попытка исцелить Владение;
- Попытка пройти Квест, который требует броска кубика;
- Атака любого числа Миньонов в Столице;
- Ранить Генерала в битве (по одному 1 Жетон Малой Славы за нанесенную рану);
- Попытка потушить пожары в локации;
- Создать Врата (без помощи специальных карт);
- Отсрочить квест по размещению Миньонов, когда их количество слишком;
- Атака Агента Темного Лорда.

Героические Действия Большой славы:

- Полное и успешное прохождение Квеста – получить 1 Жетон Большой Славы;
- Владением нанести смертельный удар по Генералу – получить 2 Жетона Большой Славы;
- Успешно потушить пожар в локации – получить 1 Жетон Большой Славы;
- Получить 2 или более карт из Rumor Action на Постоялом дворе – получить 1 Жетон Большой Славы;
- Убей 2 или больше Миньонов за раз в битве – получить 1 Жетон Большой Славы;
- Успешно Очистить Владение (без специальной карты) – получить 1 Жетон Большой Славы;
- Убей Агента Темного Лорда – получить 2 Жетона Большой Славы.

Королевство спасено! В конце игры, если Герои одержали победу и Королевство спасено от вторжения армии Темного Лорда – все игроки являются победителями. Во время празднования, Король награждает Великим Шаром Героя с большей накопленной Славой. Если же Герои оказались не в состоянии победить, Королевство пало и Король никого не награждает – все игроки проиграли.

Grand Ball после Победы: разместите карту Королевского Поборника на доске и перемешайте оставшиеся карты Grand Ball и выложите три из них лицом вверх на доске. Начиная с игрока, который добился наибольшей славы высокой сумме очков славы (по сумме Малой + Большой Славы), этому Герою воздаются почести от лица Королевский Совета и присуждается карта Королевского Поборника. Герой со вторым местом выбирает из оставшихся карт, затем третий по величине и четвертый. Если играло более чем 4 героя, больше награды не выдаются, но Король оказывает честь этим воинам и все игроки должны их приветствовать.

Хотите упростить игру? Драконье расширение предоставляет ряд тематических способов увеличения и уменьшения уровня сложности игры. Однако, в первую очередь расширение предоставляет больше проблем, чем пользы, так что игроки, которые проигрывают слишком часто, могут использовать методы, перечисленные ниже, чтобы оптимально подобрать вариант игры для своей группы:

- Выберите, какие специальные карты удалять из игры.
- Увеличьте количество карт с положительным Глобальным эффектом и сократите количество негативных. Имейте в виду, что в игре не должно быть более 6 карт Глобальных эффектов, и не более 4-х одного типа (хороший или плохой).
- Используйте больше Жетонов Королевского Благословения, чем рекомендуется по числу Героев в игре.

Сценарии

Драконье Расширение предоставляет в первую очередь новых Генералов, в результате чего общее число Генералов и Миньонов доступных для игры увеличилось до 8. В будущем ожидается больше, но уже сейчас вы можете начать играть различные сценарии, а также смешивание и согласование Генералов и Миньонов, моделируя тем самым различные проблемные ситуации. Ниже приводится несколько сценариев игры.

Сценарий 1 – Буйство Драконов: Темный Лорд призывает Драконов в качестве своих Генералов со своими армиями у каждого для того, что приведет к безжалостному нападению на Королевство.

Генералы	Миньоны
Brimstone	Fire Elementals
Sapphire	Dragon Masters
Hemlock	Imps
Onyx	Zealots

Агент Темного Лорда: Нет

Установка: Воспользуйтесь колодой Распространения тьмы с изображением Генералов. Драконьи Квесты замешайте в общую колоду Квестов. Совершенно не важно вытащили ли вы квесты тех Генералов, которых нет в игре, если они появляются в игре, просто откиньте их, поскольку они не могут быть выполнены. Соедините новые и базовые Специальные карты, перетасовать их, а затем отбросить 6 в коробку, не глядя на них.

Специальные правила: Драконы неутомимы, а потому необходимо извлечь все карты «Все тихо» из колоды Распространения Тьмы.

Хотите упростить игру по сценарию Буйство Драконов? Вот некоторые изменения:

- Вложите 1 или более карт «Все тихо» в колоду Распространения Тьмы;
- Выберите, какие специальные карты будут отброшены в коробку;
- Используйте 1 или несколько Жетонов Королевского Благословения;
- Замешайте 4 положительных карт Глобальный эффект и только 1 негативную в колоду Распространения Тьмы.

Сценарий 2 – Королевство в огне: Темный Лорд призвал Огнедышащего Дракон Brimstone и спустил его как цепного пса (как независимого Агента), чтобы вовлечь Королевство в ад.

Генералы	Миньоны
Lord Balazarg	Demons
Sapphire	Dragonkin
Gorgutt the Savage	Orcs
Onyx	Zealots

Агент Темного Лорда: Brimstone Красный дракон

Специальные правила по установке игры:

- 1) Insight from Darius, the High Mage and Councilor of Magic to the Royal Council призываются помочь Героям. После того как Специальные карты перетасованы, карты, в количестве «б + количество игроков», возвращаются в коробку. Остальные карты после этого перемешиваются в колоду Героев по обычным правилам подготовки колоды Героев. Карты, которые были отложены в коробку, теперь перемешиваются, и каждый игрок получает 1 карту (случайно) как часть своей «стартовой руки». Оставшиеся Специальных карт вновь помещаются обратно в коробку (не глядя) и в игре не участвуют.
- 2) перед размещением Миньонов по нормальным правилам игры, вскройте 3 карты Распространения тьмы и разместите 1 Жетон пожара на каждый из 2 локаций на карте. Правила «В огне» применяются, а «Испорченные/Прокаженные Владения» – могут понадобиться.

Карты «Всё тихо»: добавьте 2 карты «Всё тихо» в колоду Распространения тьмы.

Сценарий 3 – Стремительная атака (Натиск)!: отчеты не могут быть истинными, но они таковы. Враг продвинулся очень быстро; если мы хотим, чтобы Королевство устояло, то Герои должны двигаться быстро. «Натиск» является сценарием, при котором противник продвигается раньше, чем среагировали Герои.

Генералы и Миньоны: игроки могут выбрать Генералов или случайно определить Генералов и Миньонов.

Случайная выборка Генералов: перемешать все карты Генералов, а затем сдайте их по одному за раз. Первый Генерал каждого цвета из сданных, будет участвовать в войне. Всякий раз, когда сдается второй Генерал того же цвета, он отбрасывается, и вытягивается новый. Выбор будет завершен, когда на столе лежат карты Генералов по одному из 4 цветов. Возьмите Миньонов, которые идут с ними и разместите их возле доски.

Темные Агенты: игроки могут добавлять Темного агента, по выбору или случайно.

Специальные правила по установке игры:

- 1) Используйте обычную расстановку, но при размещении 2 Миньонов вы должны использовать 4 карты, а не 3. При размещении 1 Миньона, используя 5 карт, а не 3. В ходе этого размещения, может произойти перерасход средств и порча владений.
- 2) После размещения войск, вскройте 2 карты Распространения тьмы. Значок движение Генералов в нижней части карты используется только для определения направления движения Генерала. Независимо от локаций на карте (исключение составляет Brimstone (если он в игре) – он будет использовать именно это место) выбранные Генералы будут двигаться в их следующие локации. Это означает, что в начале игры 2 Генерала будут на 1 шаг ближе к Столице, или 1 Генерал будет на 2 шага ближе. После этого, перемешайте колоду Распространения тьмы, добавив, карты Глобальных эффектов карты и карты «Всё тихо» по желанию.

- 3) Перемешайте отдельно Особые карты Героя и сдайте по 2 каждому игроку. Потом, отбросите в коробку 6 Особых карт Героя в окно, не глядя на них. Затем, перемешайте оставшиеся Особые карты Героя, формируя колоду Героя. Когда достаточно перемешаете, сдайте по 4 карты каждому Герою в игре.
- 4) Перемешайте карты Квестов и сдайте по 2 каждому игроку. Игроки рассмотрев пришедшие к ним 2 карты квестов, должны отбросить одну и сохранить другую. Перетасуйте колоду Квестов, когда выбор будет завершен.

Сценарий 4: Земля умирает!: яд, заражающий земли, распространяется быстро, подгоняемый ядовитым маршем Зеленого Дракона Nemlock и его Бесят.

Генералы и Фавориты: Nemlock и его Бесята, Lord Balazarg и его Демоны, Varkolak и его Нежить, Sapphire и его Драконники.

Установка: Следуйте обычным правилам. Все 4 карты «Всё тихо» должны быть добавлены в колоду Распространения тьмы. Никто из Агентов Темного Лорда не должен быть использован в этом сценарии.

Специальное предложение: всякий раз, где оказывается после движения «Крапчатый», Испорченный Кристалл на этом пространстве приводит в упадок владение смрадным запахом.

Сценарий 5: Владения в огне: Темный Лорд поручил Красному дракону, Brimstone очистить каждую деревню и долину огнем, чтобы освободить место для продвижения своих Генералов. Герои должны тушить пожары пока не вернулся Красный Дракон.

Установка: подготовьте игру, используя базовых 4 Генералов и их миньонов: Gorgutt и его Орков, Lord Balazarg и его Демонов, Varkolak и его Нежить, Sapphire и его Драконников. Никто из Агентов Темного Лорда не должен быть использован в этом сценарии. Все 4 карты «Всё тихо» должны быть добавлены в колоду Распространения тьмы.

Подготовка горящего Королевства: После нормальной расстановки, разместите Жетоны Пожара в Столицу и на три постоянных двора: Brookdale Village, McCorm Highlands, Seabird Port.

Специальные правила:

Горящие локации: пока локации «В огне», Герои, заканчивая свой ход в них, не могут брать карты Героя и не руководствуются Слухами на Постояльных дворах.

Возвращение Красного дракона, Brimstone: как только Генерал повержен, Красный Дракон входит в игру. Обе колоды (Героя и Распространения тьмы) необходимо будет перетасовать, с добавлением в них карт Красного Дракона. Brimstone будет без своих Миньонов; красные Миньоны так и остаются Демонами.

Препоны для появления «Серного Дракона»: Маркеры Пожаров в Постояльных Дворах и Городах должны быть потушены до умерщвления Генерала. Если это происходит, «Серный Дракон» не появится в игре.

Удаление Жетонов Пожара из Столицы и Постояльных дворов: эти Жетоны можно удалить только с помощью (специальных) фиолетовых карт, чтобы залить пламя. Специальные карты, использованные для потушения огня, не исключаются из игры, а помещаются в сброс карт Героя и перетасовываются, поскольку специальные свойства на карте до сих пор не были использованы.

Столица в огне: Если «Серный Дракон» вступает в игру, когда Столица все еще в огне, то во время активации своего движения, он немедленно переходит в Столицу и тогда игра для Героев считается проигранной.

Действия (все действия требуют использования одного жетона Жизни, если не указано иное)	
	Движение пешком: Передвиньте героя по линии на соседнюю локацию (локации соединены линиями).
	Передвижение на лошади: Передвиньте героя на две локации (соединенных линиями), сбросив карту Героев с рисунком лошади вверху карты.
	Передвижение на орле: Передвиньте героя на четыре локации (соединенных линиями), сбросив карту Героев с рисунком орла вверху карты.
	Передвижение через Магические врата. Есть два способа передвигаться с помощью Магических врат: 3) Сбросить карту Героев с рисунком Магических врат и передвинуться на локацию, указанную на карте или к любым другим Магическим вратам на игровом поле. 4) Когда на поле появляются несколько магических врат, вы можете передвигаться от одних врат к другим (считается как одно действие) и не использовать (не сбрасывать) при этом никаких карт.
	Применение специального навыка: Некоторые герои имеют уникальные навыки, применение которых может стоить больше, чем один жетон Жизни. Если навык считается как действие, то это указано в карточке персонажа-героя. В другом случае навык может быть использован без выполнения действий.
	Возведение Магических врат: Когда герой находится на какой-либо локации и имеет на руке карту этой локации, то он может сбросить эту карту, чтобы возвести Магические врата. Для этого поместите жетон Магических врат на локацию, где они были возведены.
	Слухи в таверне: Герой может использовать до двух действий в таверне, чтобы послушать слухи. Для этого назовите вслух цвет карты (красный, зеленый, синий или черный) и потяните по две карты за каждое потраченное действие. Оставьте себе все карты того цвета, который вы назвали, также оставьте себе все пурпурные (специальные) карты, если вы их вытянули.
	Излечение земли: Если герой находится на Оскверненной локации, сбросьте карту с таким же цветом, как и у этой локации и киньте 2 кубика. Если хотя бы на одном кубике выпало 5 или выше, то уберите один Оскверненный кристалл с локации. Только один кристалл может быть убран за одно действие.
	Излечение ранений: ⁶ Герои могут лечить сами себя. Количество излеченных жетонов Жизни зависит от локации. <ul style="list-style-type: none"> • В Королевской столице и тавернах, герои полностью излечиваются (Все жетоны жизни). • В других локациях, в которых нет приспешников зла, излечиваются 2 жетона.
	Битва с прислужниками зла: ⁷ Бросьте кубик за каждого из приспешников зла в той же локации, что и ваш герой. Кубики должны соответствовать цвету ваших целей.

⁶ Герои не могут излечивать больше жетонов жизни, чем у них есть на старте игры. Герои не могут лечиться в локациях, где есть Генералы или приспешники. Излеченные жетоны жизни не могут быть использованы на действия в этом ходу.

⁷ Атака всех приспешников зла в одной локации считается за одно действие.

Пример 1: Если в локации стоят 3 орка приспешника зла, герой должен бросить 3 зеленых кубика.

Пример 2: Если в локации стоят одна Нежить и 2 дракониды герой должен бросить 1 черный и 2 синих кубика. Результаты кубиков применяются к соответствующего цвета приспешникам. В данном примере результат черного кубика будет применен к Нежити (нужно выбросить 4 или больше, чтобы уничтожить ее) и синие кубики будут применены к драконидам (чтобы уничтожить дракониду, необходимо выкинуть на кубике 5 или выше)