

Автор игры –
Андрей Лучко

сквирл

ВИИВА ЛЕГЕНДА

ВОСКРЕШЕННЫЕ



Правила игры



Тринадцать монахов Кристальной Горы двигались в разные стороны света, чтобы собрать непобедимую армию лучших воинов Земноморья. Каждый шёл к своей цели, неся с собой магический Кристалл Душ. Кристалл, который таил в себе невиданную силу, способную забрать самого смелого, одолеть самого сильного и призвать самого непокорного.

Монахи были уже в тысячах виришей от Горной Долины, когда Кристальная Гора, в которой они верой и правдой служили сотни веков, озарилась ослепляющим синим светом, задрожала и рухнула с оглушающим грохотом, развалившись на сотни тысяч валунов.

Именно здесь, в месте, когда-то бывшем огромной горой, монахи долго изучали силу кристаллов найденных в ней, и, казалось, они знали об этих камнях всё. Но однажды кристаллы открылись верховному монаху. Это открытие пророчило перевернуть мир.

Первая тайна кристалла – тайна Воздуха. Любое загаданное над камнем желание тут же сбывалось.

Вторая – тайна Огня. Камень навечно заточал в себе душу и сущность того, чьё желание только что исполнилось, излучая при этом яркий свет.

Третья тайна – тайна Воды. После смерти заточённого любовью, кто владел камнем, мог призвать его, подобно древнему джину, полностью

подчиняя себе. Монах назвал эти камни Кристаллами Душ. Отослав остальных на поиски легендарных воинов, он решил первым познать тайны камня, чтоб после смерти встать во главе непобедимой армии.

Безграничная, неизмеримая сила – вот что даст абсолютную власть! Вены монаха напряглись и стали светиться синевой, насквозь просвечивая кожу. Держа в одной руке кристалл, другой он схватился за Молот Возмездия, с лёгкостью поднял его, а затем со всего размаха опустил на пол пещеры. Гора отозвалась оглушительным эхом, камень наполнил пещеру слепящим синим светом, земля пошла трещинами, отвесные стены задрожали, с потолка посыпались огромные валуны, от которых уже невозможно было спастись. Через мгновение от громадной Кристальной Горы не осталось и следа. Она навечно похоронила под своими руинами первый Кристалл Душ и первого непобедимого воина, оставив миру только его имя – Такеши.

Никто не будет ждать смерти после исполнения заветного желания, но она придёт. Скоро.

Это была четвёртая тайна камня – тайна Земли, тайна праха...

Начало игры и ее компоненты



В «Битве Легенд» герои делятся на три класса: маги, воины и ассасины – именно на такие три стопки разделите **15 листов**

персонажей и положите их рубашками вверх.



220 карт статов разделите по видам: атака, мана, движение и т.д. Получившиеся десять стопок разместите лицевой стороной вверх.



Разделите **60 карт умений** на три колоды: школа магии, академия воинов, гильдия ассасинов, – и положите их рубашками вверх.

Разделитесь на две равные команды. Каждый игрок берёт себе по одному случайному листу персонажа каждого класса, после чего в тайную от противников выбирает одного из трех предоставленных героев. В одной команде не может быть двух героев одного класса, поэтому союзники могут показывать свои листы персонажей друг другу и советоваться. Скинув не выбранные листы персонажей, игроки одновременно показывают своих героев. Теперь необходимо получить стартовый набор статов, указанный на выбранном листе персонажа.

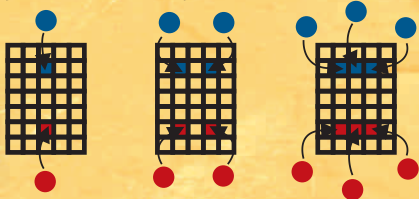


Раздайте всем по два жетона выносливости, один из которых надо сразу установить правее максимального показателя жизней вашего персонажа.



Начало
трёх
жизней

Каждый игрок берёт и устанавливает фишку своего героя на специально отведённое место, в зависимости от количества игроков и своего местоположения за столом. До конца игры расположение игроков меняться не должно.



Теперь каждому необходимо взять по две карты умения своего класса и одну карту умения одного из двух других классов. Игроки втайне от всех сохраняют себе только одно из этих трех умений, а остальные скидывают в сброс. После этого все игроки одновременно раскрывают выбранные умения.

Ваши герои готовы к бою!



Ход игры

Игра состоит из нескольких боев. Бой состоит из раундов, а они в свою очередь состоят из ходов.

В начале каждого боя игроки полностью восстанавливают свой запас жизней, тщательно перемешивают свои колоды статов и ставят умения в положение «готово к использованию». Жребием определяется игрок, который будет ходить первым, остальные ходят по часовой стрелке от него. Можно приступать в первом раунду.

В начале раунда игроки сдают себе по пять случайных карт из своих колод статов, и первый игрок начинает ходить.

В свой ход игрок обязан сыграть одну из полученных карт статов, либо объявить, что он закончил раунд. Каждый стат несет за собой определенное действие.



Сыграв эту карту, игрок наносит **простой удар** по противнику. Простой удар бывает **ближним** (если цель находится на той же клетке, что и атакующий) или **дальним**. Ближний простой удар наносит 2 урона, а дальний 1. Этот урон считается **физическим**.

Дальность простого удара зависит от класса

персонажа: маги имеют дальность до двух клеток, ассасины – до одной клетки, воины не имеют дальней атаки.

Принцип расчета дальности:

5	4	3	2	3	4	5
4	3	1	1	1	3	4
3	2	1		1	2	3
4	3	1	1	1	3	4
5	4	3	2	3	4	5



Сыграв эту карту, вы можете передвинуть своего персонажа на одну клетку в любом направлении. Также Движение может быть сыграно вдовесок к любой карте стага, но не более одного раза в ход.

Например:

- 1) Игрок сыграл карту Атака и вдовесок к ней карту Движение: он наносит простой удар и передвигается на одну клетку, или, наоборот, сначала двигается, затем наносит простой удар.
- 2) Игрок сыграл карту Движение и вдовесок к ней вторую карту Движение: игрок делает два перемещения на одну клетку.



Сыграв эту карту, игрок кладет её над листом персонажа, обозначая таким образом, что заготовил единицу маны для использования своих умений. Может получиться так, что за раунд игрок накопит больше маны, чем ему потребуется, и часть ее останется не потраченной. В конце раунда игрок сохранит каждую нечетную ману на следующий раунд, остальная сгорит и вернется в свою колоду статов.

Например:

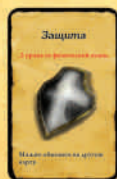
- 1) В конце раунда у игрока осталась 1 заготовленная мана. Он сохранит ее на следующий раунд.
- 2) В конце раунда у игрока осталось 2 заготовленных маны. Он сохранит 1 из них на следующий раунд.
- 3) В конце раунда у игрока осталось 3 заготовленных маны. Он сохранит 2 из них на следующий раунд.

4) В конце раунда у игрока осталось 4 заготовленных маны. Он сохранит 2 из них на следующий раунд.

Ит.д.



Нельзя играть как самостоятельную карту. Может быть использована только тогда, когда вы наносите простой удар. Увеличивает урон, наносимый этим ударом, на 1. После такого удара возьмите 1 случайную карту в руку из своей колоды статов, даже если противник увернулся. На один простой удар может быть сыграно несколько карт Силы, в этом случае каждая Сила увеличит урон на 1, но после этого вы все равно возьмете только одну карту!



Когда противник наносит вам **физический урон**, можете снизить его на 2, сбросив эту карту. Нельзя использовать более одной карты Защита на одну физическую атаку.

Физический урон может быть получен от физической атаки. **Физической атакой** считаются простой удар и умения, на которых слово «урон» выделено красным цветом.

Эта карта может быть сыграна иначе. В ваш ход вы скидываете ее и берете на руку случайную карту из своей колоды статов. Это действие считается вашим ходом.



Когда противник наносит вам **магический урон**, можете снизить его на 2, сбросив эту карту. Нельзя использовать более одной карты Сопrotивление на одну магическую атаку.

Магический урон может быть получен от **магических атак** (умений, на которых слово «урон» выделено синим цветом).

Эта карта может быть сыграна иначе. В ваш ход вы скидываете ее и берете на руку случайную карту из своей колоды статов. Это действие считается вашим ходом.



Не может быть сыграна как самостоятельная карта. Когда вы становитесь целью простого удара, можно полностью блокировать урон от него и все сопровождающие его эффекты, скинув Уворот с руки. Если

блокированный урон был равен единице, то вы берете одну случайную карту из своей колоды статов.



Только для ассасинов

Сыграв эту карту, возьмите две случайные карты из своей колоды статов.



Только для магов

Сыграв эту карту, вы **сжигаете** (убираете в сброс) всю свою заготовленную ману и получаете столько жизней, сколько сгорело маны. До конца этого хода можно

использовать свои умения, оплачивая их стоимостью жизнями. Но подобным образом не могут быть оплачены умения с * в стоимости.

Вместо своих свойств эта карта может быть сыграна как обычная карта Мана.



Только для воинов

Сыграв эту карту, можете выбрать вражеского героя, стоящего на одной клетке вместе с вами, он скидывает 2 случайные карты с руки.

Эта карта может быть сыграна иначе. В ваш ход вы скидываете ее и берете на руку случайную карту из своей колоды статов. Это действие считается вашим ходом.



Трудно представить героя, который не может шагнуть или взмахнуть мечом. Поэтому в игре есть функция – в свой ход, сбросив две любые карты статов с руки, вы можете нанести простой удар (как будто сыграли карту Атака), или подвинуть своего персонажа на 1 клетку в любом направлении (но такое передвижение нельзя играть вдвоем). Это действие считается вашим ходом.

Если игрок не хочет или не может сыграть карту стата, он объявляет, что заканчивает раунд. При этом он сохраняет на руке оставшиеся карты статов до конца раунда, но не может играть их.

Исключения:

- 1) Если такой игрок становится целью любой атаки, он может использовать свою карту Защита, Сопротивление или Уворот по назначению.
- 2) Если какое-либо умение (например, Оскорбление) заставило такого игрока нанести

простой удар по врагу, то он может играть карты Сила по всем правилам.

Более того, игрок, закончивший раунд, сохраняет возможность использовать свои умения при наличии достаточного количества заготовленной маны. Поэтому его ход все равно объявляется, хоть и номинально.

Раунд завершается, как только все игроки объявят, что закончили.

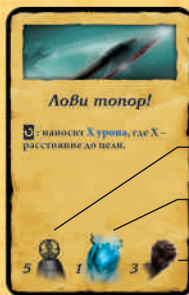
Конец и начало раунда

Необходимо вернуть в пул статов карты, полученные как дополнительные. Так же игрокам необходимо убрать в сброс сгоревшую ману. После чего каждому игроку необходимо соединить свой сброс со своей колодой статов и тщательно перемешать. Далее каждый игрок поворачивает все свои перезаряжающиеся умения против часовой стрелки на 90 градусов. Можно приступить к новому раунду.

В его начале игроки опять сдают себе по пять карт статов, а право первого хода передается следующему игроку по часовой стрелке.

Умения и их использование

Умения, как и персонажи, делятся на три класса: школа магии , гильдия ассасинов и академия воинов . Умения – это сверхсилы, которые персонажи будут получать по ходу игры.



Дальность

Стоимость

Перезарядка

Дальность обозначает, на каком максимальном расстоянии может находиться цель умения.

Стоимость указывает, какое количество заготовленной маны нужно потратить на использование этого умения.

Перезарядка говорит, сколько раундов будет недоступно умение после его использования. А также обозначает класс умения.

Если в показателе стоит * , это означает, что он уникален и определить его можно по описанию карты.

Можно использовать только те умения, которые

находятся в положении «**ГОТОВО К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ**».



Готово к использованию



Перезаряжается



Перезаряжается

Для использования умения надо в свой ход заплатить его стоимость заготовленной маной (эта мана убирается в сброс). После этого срабатывает эффект умения. Затем эту карту умения необходимо повернуть на 90 градусов по часовой стрелке столько раз, каков показатель Перезарядка. Использование умений не считается действием, поэтому не избавляет вас от обязанности сыграть карту стага. За один ход можно использовать сколько угодно своих умений, лишь бы хватило заготовленной маны.

Может получиться так, что класс изученного вами умения не совпадает с классом вашего персонажа. В этом случае перезарядка этого умения увеличивается на один. Из-за штрафа перезарядка умения не может стать более 3.

Обозначения на картах умений

Активный эффект. Именно к этому эффекту относятся показатели Дальность, Стоимость и Перезарядка.

Пассивный эффект. Этот эффект работает всегда с момента изучения умения и не требует никакой платы и перезарядки.

Продолжительный эффект. Этот эффект работает только тогда, когда умение находится в положении «перезаряжается».

Некоторые умения и уникальные свойства персонажей наносят «коричневый» урон. Такой урон считается воздействием и никаким образом не может быть увеличен или снижен.

Дополнительные карты

Некоторые умения и уникальные свойства персонажей позволяют получить ту или иную карту стага как дополнительную (например, «...возьмите Ману дополнительной картой...»). Такие карты необходимо класть рядом с листом своего персонажа так, чтобы не перепутать со своими картами стагов, потому что в конце раунда или после использования они возвращаются в пуд, а не в

ваш сброс.

Некоторые статьи, полученные как дополнительные, имеют небольшие изменения:

- Мана, полученная дополнительной картой, сразу считается заготовленной;
- Сопротивление и Защита, полученные дополнительной картой, могут быть использованы только для снижения урона, их нельзя обменять на другую карту.

Смерть героев и конец боя

Каждый раз получая X урона, вы обязаны передвинуть активный жетон выносливости на X делений влево по треку жизни на вашем листе персонажа. Если жетон дойдет до крайней левой черты, то он уходит в сброс и надо установить запасной жетон выносливости на начало трека жизни. Если у игрока нет жетона выносливости, то он считается убитым. Необходимо убрать его фигурку с поля и он больше не участвует в этом бою.

Например: игрок получил 5 урона от противника. Его жетон выносливости стоит перед делением 2 на треке жизни. Он двигает свой жетон влево два раза и скидывает его в сброс. Теперь он устанавливает запасной жетон в начало трека и двигает его еще 3 раза влево.



Лечение проходит с точностью до наоборот. Если по какой-либо причине вы должны получить X жизней, то надо X раз подвинуть жетон выносливости вправо. Если жетон достиг крайней правой черты, но нужно еще несколько раз подвинуть его вправо, то он переходит в запасную выносливость. Затем необходимо взять из сброса ранее потерянный жетон выносливости, установить его на треке жизней в крайнее левое положение и подвинуть недостающее количество раз. Персонажи не могут получить жетонов выносливости больше, чем было у них в начале боя.

Как только погибнут все герои одной из команд, бой заканчивается победой другой команды и она получает победное очко.

Прокачка

Каждый раз после окончания боя наступает фаза

«прокачки» персонажей. Игроки получают новые умения и улучшают свою колоду статов. Именно правильная комбинация умений с уникальным свойством персонажа и колодой статов сделает вашего героя непобедимым. Чтобы добиться успеха, при выборе необходимо опираться не только на свои параметры, но и на выбранную тактику противника.

В начале прокачки каждый игрок берет по 2 умения своего класса и одно умение одного из двух других классов. В тайную сохраняет одну из трех полученных карт.

Затем каждый член команды победителей берет по одной карте статов из пула и кладет перед собой, так, чтобы все видели выбор. После этого то же проделывают проигравшие. Затем победители опять берут по одной карте и так до тех пор, пока победители не получат по четыре карты статов, а проигравшие по три.

В конце прокачки игроки показывают выбранное умение и кладут его рядом с листом персонажа, а полученные карты статов добавляют в колоду статов.

Классовые карты статов

Таких карт три вида: Ловкость, Оглушение, Медитация. Такие карты могут брать только герои соответствующего класса и не более одной за каждую прокачку.

Начало нового боя

Перед началом нового боя все возвращают себе потерянные жетоны выносливости и получают по 1 дополнительному. Затем надо установить один из жетонов на начало трека жизней. Все умения необходимо поставить в положение «готово к использованию».

Таким образом, в начале первого боя каждый персонаж имеет 10 карт статов, 1 умение и 2 живучести. В начале второго боя – 13-14 карт статов, 2 умения и 3 живучести. В начале третьего – 16-18 карт статов, 3 умения и 4 живучести и т.д.

Конец игры и условия победы

До начала игры вам необходимо договориться до скольких победных очков вы играете. Для быстрой или первой игры советуем играть до 2 очков.

Для долгой и более стратегически продуманной игры стоит играть до 3 победных очков. В такой

игре может получиться слишком много боев, поэтому появляется **ограничение прокачки**. Начиная с третьей прокачки, игроки не получают дополнительную живучесть. То есть у персонажа не может быть больше 4 жетонов живучести, за исключением Болто, у которого их может быть 5.

Противоречия

Описание некоторых уникальных свойств персонажей и карт умений противоречит написанному в Правилах. Такой текст имеет приоритет над правилами игры. Внимательно читайте описание умений.

Игра 3x3

При игре вшестером есть некоторые изменения:

- При выборе персонажей команды получают по 2 листа персонажей каждого класса на всех игроков.
- При прокачке игроки не берут умения чужого класса, а выбирают только из двух умений своего класса.

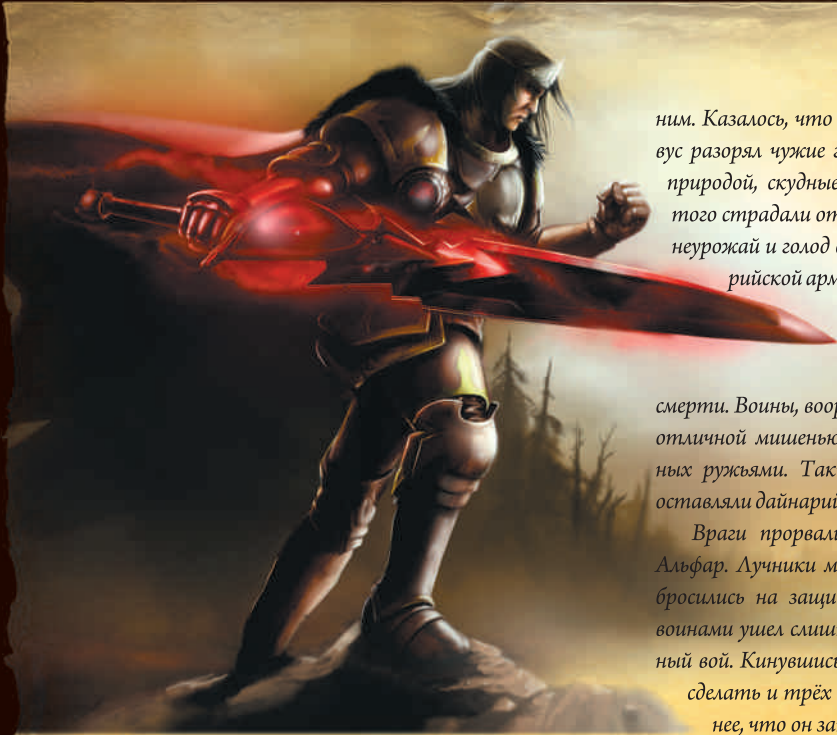
Пустые карты и баланс игры

До начала игры игроки могут договориться об исключении некоторых персонажей и скилов.

В игре есть пустые карты, благодаря которым вы можете придумать свои уникальные умения!

Будьте аккуратны с этими действиями, ведь вы можете повредить балансу игры.





Мёртвая липкая жидкость струйками стекала по лицу воина. Он очнулся от давящей боли в затылке и понял, что лежит на земле. С трудом поднимая придавившее его мёртвое тело, он сумел узнать в нём своего верного друга Раула. Но только узнать – в остальном память отказывалась служить. Пытаясь вспомнить последние минуты, воин приподнялся и сел на камень. «Видимо об него я и ударился...» – подумал он, и тут же тысячами игол боль пронзила виски и лоб. От неё он чуть вновь не потерял сознание, но память постепенно стала возвращаться.

Дженкинс был сыном правителя Дайнарии. Его назвали в честь деда – Дженкинса III – легендарного и бесстрашного воина, от которого внук унаследовал не только имя, но и безграничную храбрость, силу и мужество. Умению же сражаться и искусно владеть любым оружием его научил отец – владыка Дайнарии – Альфар. Ему самому небеса отмерили не так много времени для ратных подвигов – в одной из битв стрела тяжело ранила правителя, повредив позвоночник и навсегда оставив калекой. С тех пор, выступая лишь предводителем армии, он прославился отличным стратегом и, не потеряв умений, с раннего детства обучал сына боевому искусству. Как отец и правитель, он верил, что его наследник станет бесстрашным воином и принесёт стране великие победы. Всему суждено было сбыться – и надеждам, и последней страшной битве...

Многолетняя бессмысленная война с ранийцами породила в сердцах дайнарйцев безграничную ненависть к

ним. Казалось, что властитель плодородной Рании Крокус разорял чужие города для удовольствия. Обделённые природой, скудные болотистые земли Дайнарии и без того страдали от ливней и вечных наводнений, принося неурожай и голод её жителям. От этого ярость дайнарйской армии становилась ещё сильнее.

Отряд Дженкинса вырвался вперед и врезался в строй нападавших.

Эта битва была страшнее самой смерти. Воины, вооружённые арбалетами и мечами, были отличной мишенью для вражеских стрелков, вооружённых ружьями. Таких было немного, но именно они не оставляли дайнарйцам шансов на победу.

Враги прорвались в тыл, где за боем наблюдал Альфар. Лучники мгновенно подняли тревогу и тут же бросились на защиту правителя. Дженкинс со своими воинами ушел слишком далеко, но, всё же, услышал трубный вой. Кинувшись на помощь отцу, Дженкинс не успел сделать и трёх прыжков, как был сбит с ног. Последнее, что он запомнил, – это свист ранийской пули и лицо вечно преданного ему Раула.

Туман опускался на болото, сплошь усеянное телами. Тугая тишина давала понять, что здесь больше нет живых. Лишь редко хлопали крыльями чёрные стервятники, неторопливо перелетая от трупа к трупу. Дженкинс брёл в сторону замка, не разбирая дороги, надеясь лишь на одно – отец жив и смог отступить хотя бы с частью армии. Пустые глазницы окон и дымящиеся чёрные башни не оставили и капли надежды.

На воротном столбе скрипнула сорванная петля. Дженкинс остановился, всё его тело напряглось, он приготовился к последней схватке. Слово еле заметная тень, из тьмы вышел монах. Сжимая какой-то свёрток в руках, он обратился к Дженкинсу.

– Не нужна ли юному властителю Дайнарии помощь? – от слов монаха у Дженкинса свело судорогой скулы, ноги подкосились. Не заметив, как свёрток оказался в его ладони, чуть шевелящимися губами он произнёс:

– Я хочу только одного – быть рядом со своим отцом...

В это же мгновение Дженкинс оказался в огромном тронном зале с ранийскими гербами на колоннах. Перед ним стоял Крокус, окружённый стрелками. Все произошло так неожиданно, что Дженкинс не успел опомниться...

У ворот разрушенного дайнарйского замка в руке монаха ярким красным светом что-то сверкнуло и тут же исчезло в широких полах плаща.

Немного позднее Дайнария была стерта с лица земли, править ею было уже некому...