

Лиходежье

Кристальный путь

Правила





1 счётчик маны и победных очков



1 планшет Кристального пути

4 жетона победных очков



2 тайла ковенов (двухсторонние)



4 фишки кошек



34 жетона катализаторов Кристаллы

6 жетонов камней силы



22 карты мест силы



30 карт ритуалов



24 карты специалистов/членов Совета



2 планшета ковенов: Рог Волна



4 жетона ковенов



9 жетонов боевых наград



4 памятки



2 карты начальных мест силы

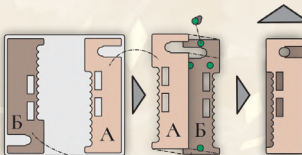


8 фишек ВЕДЬМ

2 индикатора маны



8 фишек старейшин



8 маркеров игроков

В этом дополнении содержатся несколько модулей, расширяющих базовую игру. В своих партиях вы можете использовать некоторые из них или все сразу.



Жетоны боевых наград. На обороте каждого жетона боевых наград указан регион, которому он соответствует, а также символ или . Если вы играете с модулем, добавляющим Кристальный путь, перемешайте все жетоны (с символами и), случайным образом выберите 1 для каждого региона и положите поверх боевых наград, указанных на соответствующих планшетах. Если вы играете без этого модуля, перемешайте только жетоны с символом и выполните те же шаги.

Жетоны остаются на планшетах регионов до конца игры.

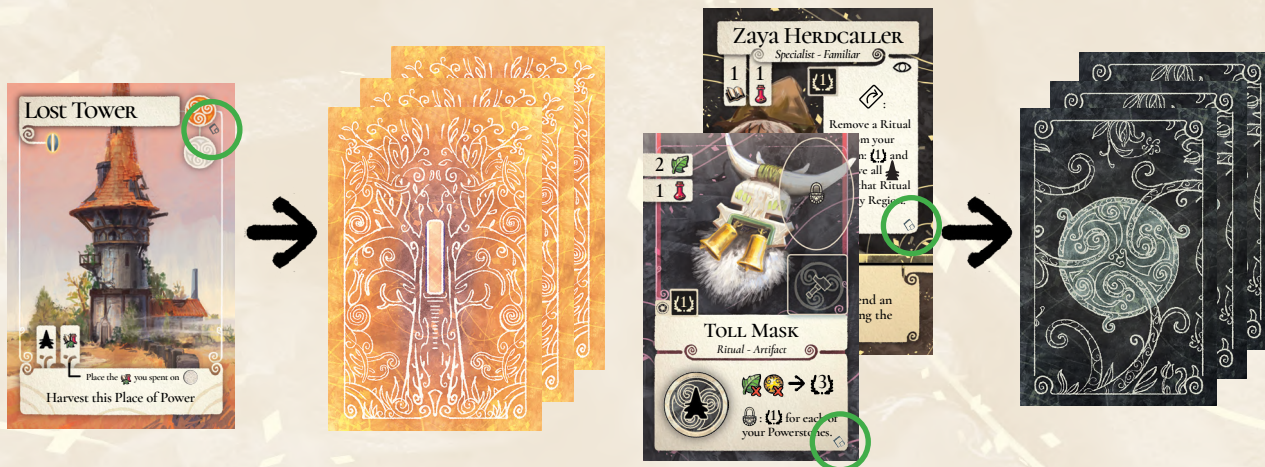
Счётчик маны и победных очков. Вы можете использовать новый счётчик вместо счётчика из базовой игры. Каждый игрок помещает по 1 маркер цвета своего ковена в ячейку 0 шкалы победных очков (от 0 до 49) и в ячейку 0 шкалы маны. Оставшийся маркер используется только при игре с модулем, добавляющим Кристальный путь. Поместите все 8 жетонов победных очков в область под шкалой раундов. Для шкалы раундов используйте маркер раунда из базовой игры.



В этом дополнении также содержатся два новых ковена: **Волна** и **Рог**. Описания уникальных способностей и особых правил, указанных на лунных сторонах их планшетов, см. на стр. 4.



Карты мест силы, ритуалов и специалистов. Все карты в этом дополнении помечены либо символом , либо . Если вы играете с модулем, добавляющим Кристальный путь, можете замешать карты с символами и в соответствующие колоды. Если вы играете без этого модуля, можете замешать только карты с символом . Подробные описания новых эффектов см. на стр. 10–12.



Лунная сторона: ковены Волна и Рог

Вы можете добавить планшеты ковенов Волна и Рог к ковенам из базовой игры и использовать их солнечной или лунной стороной как при игре с новыми модулями, так и без них. На солнечной стороне они имеют те же силы, что и у других ковенов. На лунной стороне они имеют уникальные способности, описанные ниже. Рекомендуем использовать лунные стороны новых планшетов только опытным игрокам.



Волна

- 1 Во время фазы разведки берите 5 карт из основной колоды и получайте 2 знания, 1 траву и 2 маны.
- 2 Активируя жетон ковена, собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге. Затем можете выполнить перенос (не обязателен к выполнению).
- 3 В качестве свободного действия можете тратить 1 траву, чтобы заменять символ мгновенного эффекта ритуала на ячейку действия. Затем можете выполнить эффект этого ритуала, поместив 1 ведьму или старейшину на символ мгновенного эффекта, как если бы это была ячейка действия (по базовым правилам). В этом ходу эффект ритуала не считается мгновенным эффектом, но считается эффектом с ячейкой действия.
- 4 Награды пути ковена отличаются от солнечной стороны. Ячейки содержат только карты, ману и победные очки.
- 5 Стоимость членов Совета такая же, как на солнечной стороне.
- 6 Начальное место силы не имеет бонуса связи, но имеет эффект, который применяется во время подготовки к игре. Перед первым раундом берите карты из основной колоды, пока не получите 3 ритуала с мгновенными эффектами и разными названиями. Возьмите эти 3 карты в руку, а остальные замешайте обратно в колоду.

Рог

- 1 Во время фазы разведки берите 7 карт из основной колоды и получайте 2 знания.
- 2 Активируя жетон ковена, собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге, а затем получайте 1 ману за каждого специалиста в вашем ковене, включая Тронного демона (см. ниже).
- 3 При подготовке к игре поместите в ковен Тронного демона в качестве специалиста и Туманный замок с бонусом связи, как показано слева. Каждый раз, разыгрывая специалиста, вы можете прикрепить его к Тронному демону. Если к Тронному демону уже прикреплен другой специалист, можете открепить его и прикрепить только что разыгранного. Если при этом карта Тронного демона повернута набор, предварительно разверните её. Открепленный специалист остаётся в вашем ковене.

Тронный демон получает способность специалиста, который к нему прикреплен. Например, если специалист позволяет вам брать 1 карту при каждом продвижении по пути ковена, то Тронный демон позволяет вам брать ещё 1 карту. Если у специалиста есть способность, требующая повернуть карту набор, то в другом ходу вы можете повернуть набор Тронного демона, чтобы использовать эту способность ещё раз.

В конце раунда уберите в коробку специалиста, прикрепленного к Тронному демону, и получите 2 победных очка, 1 траву и 1 зелье.

- 4 На пути ковена есть ячейки с символом рога. Переместившись на такую ячейку, вы можете прикрепить другого специалиста из вашего ковена к Тронному демону. Если при этом карта Тронного демона повернута набор, предварительно разверните её.
- 5 Стоимость членов Совета такая же, как на солнечной стороне.





Кристалльный путь



Чтобы сыграть партию с модулем, добавляющим Кристалльный путь, выполните следующие шаги после основной подготовки к игре.

Дополнительная подготовка к игре с Кристалльным путём

1

Возьмите счётчик маны и победных очков из этого дополнения, а также планшет Кристалльного пути, и поместите над планшетами регионов. Каждый игрок помещает по 1 маркер своего цвета:

- в ячейку 0 шкалы победных очков;
- в ячейку 0 шкалы маны;
- слева от планшета Кристалльного пути.

Поместите маркер раунда в первую ячейку шкалы раундов. Поместите все 8 жетонов победных очков в область под шкалой раундов.



2

Возьмите по 1 фишке кошки и 1 случайному жетону каменной силы за каждого игрока. Поместите фишки кошек во вторую ячейку наград Кристалльного пути, а жетоны каменной силы — в третью.



3

Замешайте все карты с символами и в соответствующие колоды (ритуалы и специалистов — в основную колоду, места силы — в колоду мест силы). Возьмите 4 карты из основной колоды и поместите лицом вверх под планшетом Кристалльного пути.



4

Положите жетоны кристаллов в общий запас рядом с другими катализаторами.

5

Замените памятки игроков из базовой игры на памятки игроков из дополнения.



6

Перемешайте все жетоны боевых наград лицом вниз. Для каждого региона случайным образом выберите 1 жетон с соответствующим названием и поместите лицом вверх поверх боевых наград, указанных на соответствующем планшете. Жетоны боевых наград остаются там до конца партии.





Правила игры с Кристальным путём



Как и в базовой игре, партия длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 4 фаз: фазы разведки, фазы действий, фазы боя и конца раунда. При игре с Кристальным путём игроки получают доступ к трём новым действиям в фазе действий:

- I. Разыграть карту с Кристального пути.
- II. Создать кристалл.
- III. Взойти по кристальному пути.

I. Разыграть карту с Кристального пути

В свой ход в качестве основного действия вы можете разыграть 1 карту с Кристального пути. Для этого заплатите стоимость карты, вернув указанное на ней количество ресурсов в общий запас, и затем поместите её рядом с ковром согласно правилам базовой игры. С Кристального пути можно разыгрывать ритуалы, специалистов или членов Совета.

В зависимости от положения вашего маркера на планшете Кристального пути вам, возможно, придётся заплатить дополнительные ресурсы. В начале партии ваш маркер находится слева от планшета Кристального пути. Если вы захотите разыграть первую карту с Кристального пути, вам придётся заплатить ещё 1 ресурс на ваш выбор. Для второй карты придётся заплатить 2 ресурса и так далее.

После продвижения маркера по Кристальному пути (стр. 7) вы сможете разыгрывать карты под маркером и слева от него без траты дополнительных ресурсов. Иными словами, дополнительных ресурсов требуют только карты справа от вашего маркера.

Разыграв карту с Кристального пути, передвиньте оставшиеся под планшетом карты влево, затем откройте новую карту из основной колоды и поместите её в освободившуюся ячейку (крайнюю справа). Таким образом, после окончания вашего хода все ячейки карт под планшетом Кристального пути должны быть заполнены.



Пример. Анна разыгрывает вторую карту с Кристального пути. Её стоимость составляет 2 травы и 2 зелья. Так как маркер Анны находится слева от планшета Кристального пути, ей также нужно заплатить 2 любых ресурса на её выбор. Она решает потратить ещё 2 травы. Заплатив 4 травы и 2 зелья в общий запас, Анна помещает выбранный ритуал на место силы во внешнем круге и выполняет его мгновенный эффект. Затем она перемещает оставшиеся под планшетом карты влево и открывает новую карту из основной колоды в освободившуюся ячейку.

Первые две ячейки карт Кристального пути помечены символом конца раунда и красным крестиком. Это означает, что в конце раунда необходимо сбросить две левые карты под планшетом Кристального пути. Переместите оставшиеся под планшетом карты влево и откройте новые карты из основной колоды в освободившиеся ячейки.

II. Создать кристалл

Помимо серпов и шаров из базовой игры вы теперь можете создавать новый вид катализаторов — кристаллы. Чтобы создать кристалл, заплатите 1 знание в общий запас и поместите жетон кристалла разряженной (тёмной) стороной вверх в свободную ячейку для катализатора на карте в вашем ковене. Вы всё ещё можете создавать любое количество катализаторов в качестве основного действия в свой ход.



Кристаллы позволяют вам восходить по Кристальному пути, но перед этим их необходимо зарядить. Для этого используются ритуалы с ячейками действий. Когда вы активируете ячейку действия ритуала, зарядите все кристаллы, размещённые на этом ритуале и его месте силы. Для этого переверните соответствующие жетоны кристаллов заряженной (светлой) стороной вверх. Некоторые награды и эффекты карт также позволяют вам заряжать кристаллы. Таким образом вы можете заряжать кристаллы, размещённые на ритуалах без ячеек действия и местах силы без ритуалов (стр. 10).



Пример. ❶ Анна активирует ячейку действия ритуала. На этом ритуале и на месте силы, с которым он связан, помещены 2 жетона кристаллов разряженной стороной вверх.

❷ Она выполняет эффект ритуала: получает 4 маны и перемещает старейшину с другого ритуала на этот.

❸ Она заряжает все кристаллы на этом ритуале и месте силы, с которым он связан. Для этого она переворачивает оба жетона кристаллов заряженной стороной вверх.



Если в выполняемом эффекте указан символ кристалла с зелёной стрелкой, вы можете зарядить 1 любой разряженный кристалл в вашем ковене. Если в выполняемом эффекте указан символ кристалла с красной стрелкой, вы должны разрядить 1 любой заряженный кристалл в вашем ковене (если есть).

III. Взойти по Кристальному пути

В начале партии маркеры игроков находятся слева от планшета Кристального пути. В свой ход в качестве основного действия вы можете разрядить кристаллы в вашем ковене, чтобы передвинуть маркер на 1 ячейку Кристального пути вправо. Количество кристаллов, необходимое для этого, указано на ячейке, на которую вы хотите передвинуться. Если в следующей ячейке находится маркер другого игрока, разместите свой левее. Затем получите награду, указанную над ячейкой (стр. 8).



Пример. Анна хочет взойти по Кристальному пути. Она переворачивает заряженный кристалл в ковене разряженной стороной вверх и помещает маркер на первую ячейку. В качестве награды она берёт в руку 1 любую карту с Кристального пути.

Вы не можете передвинуть маркер более чем на 1 ячейку за 1 действие, даже если у вас достаточно заряженных кристаллов.



Если вы уже достигли последней ячейки Кристального пути, вы можете продолжать выполнять это действие. В этом случае вы можете разрядить 2 кристалла, чтобы получить 2 победных очка и 1 перенос. При этом ваш маркер не перемещается, даже если справа от него находятся маркеры других игроков. Это действие можно выполнять сколько угодно раз.

Ничья в фазу боя:

Восхождение по Кристальному пути даёт преимущество в фазу боя. В случае ничьей побеждает игрок, который потратил больше маны на этот бой. Но если ничья сохраняется, побеждает игрок, чей маркер находится дальше (правее) на Кристальном пути.

Восходя по Кристальному пути, вы получаете следующие награды:



- 1 Возьмите в руку 1 любую карту с Кристального пути, не тратя ресурсы. Затем передвиньте оставшиеся под планшетом карты влево, откройте новую карту из основной колоды и поместите её в освободившуюся ячейку.
- 2 Получите 1 фишку кошки и 2 победных очка. Выберите любую из своих ведьм и поместите фишку кошки на её шляпу. **Ведьма с кошкой считается двумя ведьмами при нахождении мест силы, а также её боевая сила равна 2.**
- 3 Получите 3 победных очка. Затем заберите себе 1 камень силы из размещённых на планшете. Камни силы, полученные с Кристального пути, имеют те же свойства и эффекты, что и полученные другими способами.
- 4 Кристаллы в вашем ковене получают новый эффект. При подсчёте очков каждый кристалл (заряженный или нет) увеличивает очки, приносимые соответствующим ритуалом и местом силы, с которым он связан, на 1. Камень силы, как обычно, удваивает эти очки (см. пример ниже).



Пример. Анна достигла последней ячейки Кристального пути. Теперь каждый кристалл в её ковене увеличивает очки, приносимые ритуалом и местом силы, с которым он связан, на 1. Таким образом, за эти 3 ритуала она получит:

- 1 6 победных очков за *Рогатого змея* (4 победных очка + 2 кристалла)
- 2 6 победных очков за *Печать земли* (2 победных очка + 1 кристалл = 3, с удвоением за камень силы = 6)
- 3 6 победных очков за *Воздушного орла* (1 победное очко + 2 кристалла = 3, с удвоением за камень силы = 6)

В итоге за 3 ритуала Анна получает 18 победных очков.



Автома



Автома при игре с Кристальным путём

В одиночной игре против Автомы с модулем, добавляющим Кристальный путь, следуйте следующим правилам.

Подготовка. Выполните базовую подготовку и дополнительную подготовку к игре с Кристальным путём. Поместите маркер Автомы на **вторую ячейку** Кристального пути.

Правила. Когда Автома должна «разыграть [символ]», вместо этого она разыгрывает карту с Кристального пути, приносящую больше всего победных очков среди карт, которые находятся под её маркером или слева от него. Если таких карт несколько, Автома разыгрывает самую левую из них. В первом раунде Автома может разыгрывать карты из первой и второй ячейки Кристального пути. В конце раунда, после продвижения маркера раунда, продвиньте маркер Автомы на 1 ячейку по Кристальному пути. Таким образом, во втором раунде маркер будет находиться на третьем делении, а в третьем раунде — на четвёртом. Автома не получает награды за восхождение по Кристальному пути.

Подсказка. Разыгрывайте карты с Кристального пути, приносящие больше победных очков, пока это не сделала Автома.

Тайлы ковенов для Автомы

При подготовке к игре с Автомой вы можете выбрать для неё тайл ковена (отличного от вашего). Каждый тайл ковена даёт Автоме особую способность, а также она получает фишки и маркеры соответствующего цвета.



Each time the Automa harvests or gains [символ] from the Coven Track, it gains [символ] for each Elder in your reserve.

THE CIRCLE



Automa

Каждый раз, когда Автома собирает урожай или получает 6 победных очков с ячейки на своём пути ковена, она также получает по 2 победных очка за каждого старейшину в вашем запасе. При игре против Круга старайтесь как можно быстрее использовать старейшин.

Автома получает +1 к боевой силе в каждом бою. Кроме того, в конце партии Автома получает по 3 победных очка за каждый камень силы в своём ковене. При игре против Шипа старайтесь тщательнее планировать бои в конце раунда.



The Automa has +1 in Battle.

End Game
The Automa gains [символ] x Powerstone.

THE SPIKE



Automa



Each time you discard one or more cards, the Automa gains [символ].

THE STAR



Automa

Каждый раз, когда вы сбрасываете любое количество карт, Автома получает 2 победных очка. При игре против Звезды старайтесь как можно реже сбрасывать карты.

В конце раунда Автома получает по 1 победному очку за каждое дополнительное деление пути ковена, на которое её маркер опережает ваш.

Пример. Если в конце раунда ваш маркер по-прежнему находится на первом делении пути ковена, а маркер Автомы продвинулся на пятое деление, Автома получает 4 победных очка. При игре против Креста старайтесь как можно быстрее продвигаться по пути ковена.

Round End

The Automa gains [символ] for each step on the Coven Track it reached more than you.

THE CROSS



Automa



НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ



Места силы



На карте *Кристалльные утёсы* есть ячейка для катализатора. Она работает так же, как ячейка для катализатора на картах ритуалов.

При игре с модулем, добавляющим Кристальный путь, вы также можете создать в этой ячейке кристалл. Его можно зарядить согласно правилам, описанным выше: например, разыграв ритуал на *Кристалльные утёсы* и активировав его ячейку действия.



Чтобы найти *Затерянную башню*, необходимо поместить 1 ведьму в соответствующий регион и заплатить 1 любой ресурс в пустую ячейку на карте под символом урожая. Этот ресурс становится бонусом урожая этой *Затерянной башни*. Ресурс остаётся в ячейке до конца партии. Когда вы собираете урожай с помощью таких эффектов, как у *Посоха громовой птицы*, *Затерянная башня* производит 1 любой ресурс на ваш выбор.

Ритуалы с

На некоторых картах в этом дополнении есть ячейка с символом замка. В свой ход в качестве свободного действия вы можете поместить в эту ячейку камень силы. Символ на нём может не совпадать с символами на месте силы, с которым связан ритуал. Однако при подсчёте очков камень силы удвоит победные очки за ритуал только в том случае, если символ на нём совпадает с одним из символов на месте силы. Если на карте ритуала есть ячейка действия, камень силы усиливает эффект её активации. Если ритуал обладает мгновенным эффектом, камень силы позволяет активировать его повторно.

Камень силы, размещённый в ячейке с символом замка, остаётся в ней до конца партии. Если вы удаляете ритуал с камнем силы (например, с помощью *Маятника обновления*), уберите камень силы в коробку.

Пример. Активируя ячейку действия *Маски звонаря* вы можете заплатить 1 траву и 1 ману, чтобы получить 3 победных очка. При размещении камня силы в ячейку с символом замка вы будете дополнительно получать по 1 очку за каждый камень силы в вашем ковене (в запасе и размещённые на картах, в том числе на *Маске звонаря*).



НЕБЕСНЫЙ БИЗОН

- 1 На карте *Небесного бизона* есть 3 ячейки для катализаторов. Каждая из них предназначена для конкретного типа катализатора. Если вы хотите разместить на карте несколько катализаторов, они должны относиться к разным типам.
- 2 Каждый раз при создании катализатора на этой карте вы можете выполнить постоянный эффект *Небесного бизона*: потратить 2 маны, чтобы зарядить кристалл. Этот эффект также срабатывает, когда вы размещаете катализатор на эту карту при выполнении эффекта другой карты.
- 3 Если вы разыграли этот ритуал на место силы *Кристалльные утёсы*, постоянный эффект также срабатывает при создании катализатора в ячейке *Кристалльных утёсов*.

Часто задаваемые вопросы

Рог. Тронный демон не получает эффекты некоторых специалистов. Эти специалисты: *Кейр, Мастерица иллюзий; Найче, Вестник бури; Нора, Закаляющая волю; Оюун, Праматерь; Цюан, Мастер эликсиров; Шандиин, Мудрое перо.*

Шип. При игре на лунной стороне камни силы, размещённые в ячейках планшета, можно переместить на места силы только перед подсчётом очков. Таким образом, поместив камень силы на планшет, вы не можете переместить его на ячейку с символом замка на карте ритуала.

Пояснения по картам

Ритуалы из базовой игры

Круг призыва. Этот эффект можно использовать, чтобы бесплатно разыграть ритуал с Кристального пути. Эффект этой карты позволяет бесплатно разыграть любой ритуал, который может быть разыгран за ресурсы, в том числе и ритуал с любой ячейки Кристального пути (вне зависимости от того, как далеко вы по нему вошли).

Искажение реальности. Для розыгрыша этого ритуала с Кристального пути вы можете заплатить ману вместо зелья и травы, но не можете заплатить её вместо дополнительных ресурсов, которые требуются, если эта карта находится справа от вашего маркера.

Поглощение мыслей. Если с помощью этой карты вы сбрасываете *Зейю, Призывающую стада*, примените её мгновенный эффект. Если с помощью этой карты вы сбрасываете *Ветер странника*, примените его мгновенный эффект (ваши старейшины могут активировать ячейки действий на картах, смежных с *Поглощением мыслей*).

Ритуалы из дополнения «Кристалльный путь»

Барабан преисподней. Чтобы создать катализатор на ритуале, не занимая ячейку, разместите его на карте ритуала рядом с ячейкой, не перекрывая её, даже если она свободна.

Ветер странника. Мгновенный эффект этого ритуала действует весь раунд. Вы не можете менять порядок расположения мест силы в вашем ковене. Поместив камень силы в ячейку с символом замка на этом ритуале, вы снова получаете его мгновенный эффект до конца текущего раунда.

Воздушный орёл. Каждый раз, создавая катализатор в кругу (внешнем или внутреннем), в котором находится *Воздушный орёл*, вы получаете 1 победное очко. Катализаторы, созданные на этом ритуале, также активируют этот эффект.

Маска звонаря. Заплатите 1 траву и 1 ману в общий запас, чтобы получить 3 победных очка. Если в ячейке с символом замка на этом ритуале есть камень силы, получите также по 1 победному очку за каждый камень силы в вашем ковене (в запасе и за размещённые на картах, в том числе на *Маске звонаря*).

Мистический взор. Если маркер противника находится на предпоследнем делении пути ковена, вы получаете награду последнего деления и 2 победных очка. При игре против Автомы вы получаете награды собственного пути ковена.

Небесный бизон. См. стр. 10.

Печать земли. Потратьте 1 знание, чтобы получить 2 победных очка и зарядить 1 любой кристалл в вашем ковене. Если в ячейке с символом замка есть камень силы, также получите 1 ману за каждый кристалл в вашем ковене (заряженный и разряженный).

Пламенный оракул. Выберите ритуал или специалиста с любой ячейки Кристального пути и бесплатно разыграйте в свой ковен (вне зависимости от того, как далеко вы по нему вошли). Вы не можете разыграть члена Совета таким образом.

Посох громовой птицы. Откройте и выложите новые карты из колоды мест силы в пустые ячейки одного региона на ваш выбор. Соберите урожай с двух мест силы из этого региона. Если в ячейке с символом замка на этом ритуале есть камень силы, получите также среднюю боевую награду этого региона. Если с помощью этого эффекта вы собираете урожай с *Затерянной башни*, она производит 1 любой ресурс на ваш выбор.

Проклятый коготь. Переместите эту карту (со всеми размещёнными на ней ведьмами, старейшинами и/или катализаторами) на место силы, где ещё нет ритуала. Вы можете переместить её из внешнего круга во внутренний или наоборот. При перемещении срабатывает бонус связи нового места силы, если есть. При сборе урожая с помощью этого эффекта эффект серпа применяется как обычно.

Рогатый змей. Получите 4 маны или 2 ресурса, затем переместите 1 ведьму или 1 старейшину с другого ритуала на эту карту. Если таким образом освободилась ячейка действия, вы можете повторно активировать её в другом ходу.

Сапфировая коза. Все игроки (вы и ваши соперники) могут совершить перенос. Вы получаете 3 победных очка за каждого игрока (включая вас), который это сделает. Поместив камень силы в ячейку с символом замка на этом ритуале, снова выполните этот мгновенный эффект.

Симпатический резонанс. Заплатите 1 зелье и 1 ману в общий запас, чтобы получить по 1 победному очку за каждый катализатор того типа, которого в вашем ковене больше всего.

Специалисты из дополнения «Кристалльный путь»

Адслина, Перевёртыш. Выполните эффект свободного действия специалиста в любом ковене. Затем каждый противник получает по 2 маны. Неважно, повёрнута ли набок карта специалиста, чей эффект вы выполняете. Её положение при этом не меняется.

Член Совета — конец игры. Получите по 3 победных очка за каждый ритуал в вашем ковене с более чем одним катализатором. Катализаторы на месте силы, с которым связан ритуал, также учитываются.


Член Совета — постоянный эффект. Получайте 3 победных очка каждый раз, когда вы находите место силы, стоимость которого превышает 1 ведьму. Нахождение *Затерянной башни* также активирует этот эффект.

Богомид, Знарок ритуалов. Возьмите в руку незанятую (без ведьм и старейшин) карту ритуала или специалиста из вашего ковена. Затем получите 1 победное очко, возьмите 1 карту из основной колоды и получите 1 знание из общего запаса. Карту, взятую из вашего ковена, можно разыграть повторно. Если таким образом вы освободили место силы, вы можете повторно активировать его бонус связи. При этом, катализаторы, размещённые на ритуале, возвращаются в общий запас, камень силы из ячейки с символом замка — в коробку.

Член Совета — конец игры. Получите 5 победных очков за каждую пару карт из ритуала и специалиста с ключевыми словами *заклятие* в вашем ковене.

Член Совета — жетон ковена. Каждый раз, активируя жетон ковена, получайте 2 победных очка за каждую ведьму и каждого старейшину, размещённых на ритуалах в вашем ковене.

Госпожа Анангикве. Потратьте 3 маны, чтобы заменить до двух катализаторов в вашем ковене на другие катализаторы на ваш выбор. Замена катализаторов активирует эффекты таких карт, как *Небесный бизон* и *Воздушный орёл*.

Член Совета — конец игры. Получите по 2 победных очка за каждый постоянный эффект в вашем ковене (на ритуалах, специалистах и членах Совета). Символ  на этой карте не учитывается, поскольку это не постоянный эффект.

Член Совета — конец раунда. Получите по 2 победных очка за каждого вашего старейшину вне вашего внутреннего круга. Старейшины в запасе не считаются. Учитываются ваши старейшины в вашем внешнем круге, в регионах и в ковене противника (например, на его специалисте).

Зейя, Призывающая стада. Удалите 1 любой ритуал из вашего ковена. Положите его в стопку сброса, а катализаторы (если есть) верните в общий запас. Получите 2 победных очка и переместите всех ведьм/старейшин с удалённого ритуала в 1 любой регион на ваш выбор.

Член Совета — мгновенный эффект. Получите камень силы из любого региона на ваш выбор, затем получите по 1 победному очку за каждый камень силы в вашем ковене.

Член Совета — постоянный эффект. Каждый раз, тратя ману в фазу действий (например, разыгрывая карту или активируя эффект; количество неважно), получите 2 победных очка.

Илья и Пёс. Каждый раз, когда вы восходите по Кристалльному пути, продвигайтесь по пути ковена на 1 деление. Если вы уже достигли последнего деления пути ковена, получите 2 победных очка вместо продвижения.

Член Совета — конец игры. Получите по 5 победных очков за каждый набор катализаторов в вашем ковене, состоящий из 1 серпа, 1 шара и 1 кристалла. Катализаторы, созданные на местах силы, также учитываются.

Член Совета — постоянный эффект. Каждый раз, когда вы поворачиваете карту набок, чтобы выполнить свободное действие, получайте 2 победных очка.

Найче, Вестник бури. Разыгрывая карту с Кристалльного пути, вы можете сбрасывать карты с руки вместо траты ресурсов (1 сброшенная карта — 1 ресурс на ваш выбор).

Член Совета — конец игры. Получите по 1 победному очку за каждое место силы и каждый ритуал в вашем внутреннем круге.

Член Совета — конец раунда. Получите по 4 победных очка за каждый ритуал в вашем ковене с камнем силы в ячейке с символом замка.

Охайеза, Узник силы. Разыгрывая карту, которая при финальном подсчёте приносит 3 победных очка или больше, вы получаете перенос (не обязателен к выполнению) и берёте 2 карты из основной колоды.

Член Совета — конец игры. Получите по 5 победных очков за каждую пару карт из ритуала и специалиста с ключевыми словами *фамильяр* в вашем ковене.

Член Совета — постоянный эффект. Каждый раз, разыгрывая ритуал без ячейки действия, получайте столько победных очков, сколько этот ритуал принесёт при финальном подсчёте.

Солонго Сребролунная. Каждый раз, когда вы поворачиваете карту набок, чтобы выполнить свободное действие, соберите урожай с 1 места силы в любом регионе. Если с помощью этого эффекта вы собираете урожай с *Затерянной башни*, она производит 1 любой ресурс на ваш выбор.

Член Совета — конец игры. Получите по 5 победных очков за каждую пару карт из ритуала и специалиста с ключевыми словами *артефакт* в вашем ковене.

Член Совета — постоянный эффект. При получении бонуса связи вы можете заменить его эффект на «получите 5 победных очков».

Таянита, Королева птиц. Сбросьте с руки от 1 до 3 карт, затем возьмите столько же карт из основной колоды и получите столько же маны.

Член Совета — конец игры. Выполните эффект конца игры любого специалиста в вашем ковене.

Член Совета — конец раунда. Получите по 2 победных очка за каждую карту специалиста или ритуала в вашем ковене, которая при финальном подсчёте приносит 3 победных очка или больше.

Шандиин, Мудрое перо. Ритуалы, которые при финальном подсчёте приносят 3 победных очка или больше, имеют дополнительную ячейку для кристалла.

Член Совета — конец игры. Получите по 3 победных очка за каждого члена Совета в вашем ковене, включая этого.

Член Совета — постоянный эффект. Каждый раз, когда вы восходите по Кристалльному пути, получайте по 1 победному очку за каждую достигнутую ячейку, включая ту, на которую вы продвинули маркер. Если вы достигли последней ячейки, вы можете активировать этот эффект, даже если ваш маркер не продвигается.



Автор игры: СТЕФАНО ДИ СИЛЬВИО
Иллюстрации и графический дизайн:
МАРТИН МОТТЕ
Разработка: ТИНО ЙОКИЧ
Версия правил: 1.0



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES
Переводчик: Виктория Лаптцева
Корректор: ---
Редактор: Тимофей Шохин
Дизайнеры-верстальщики:
Александр Шевченко, Ксения Есина

Выпускающий редактор:
Даниил Молошников
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены

Предварительная версия