

Окончание Эры

Это не конец света – он уже случился в прошлом. Это то, что осталось: мы, Грэвхольдцы, и Безымянные – существа, стремящиеся урвать у нас последнее: последний вздох в нашей груди, слабый блеск в наших глазах. На протяжении нескольких поколений мы находили убежище в древнем и позабытом месте, пока наш исход, когда-то начавшийся, не заполнил все его уголки своими лачугами. Здесь в темноте, мы ищем путь назад к свету.

Магам потребовалась вечность, чтобы отточить свое темное ремесло. Ныне они готовы и смертоносны. Разломы, по которым путешествуют Безымянные, стали нашим оружием. Маги стремятся выжить и вернуть Прежний Мир, чтобы защитить наш дом.

Нерва, оставшийся в живых Грэвхольда

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Окончание Эры – это кооперативная колодостроительная игра, в которой ваша колода никогда не перемешивается. Ваша цель состоит в том, чтобы победить Немезиду, прежде чем ваш дом, Грэвхольд, будет захвачен, или все игроки будут истощены.

Каждый раунд, игроки и Немезида будут выполнять ходы в случайном порядке. Во время хода игрока участники партии будут разыгрывать заклинания, приобрести дополнительные кристаллы, реликвии и заклинания из общего запаса, и использовать свои уникальные способности. Все четыре Немезиды, которые входят в состав игры, уникальны в своих действиях, и от игроков потребуются применение различных стратегий для победы над ними.

СОСТАВ ИГРЫ

- **30 жетонов Здоровья ценностью 1 и 10 жетонов Здоровья ценностью 5:** используются, чтобы отслеживать показатель Здоровья игроков и миньонов.
- **21 жетон Заряда:** используются, чтобы подпитывать способности игроков.
- **10 жетонов Силы:** используются на определенных картах Немезиды, чтобы отслеживать количество ходов, пока их Свойство не будет истощено.
- **15 жетонов Ярости/Оболочки:** используются при игре против Rageborne или Carapace Queen.
- **2 счетчика:** используются для отслеживания стойкости Грэвхольда и Немезиды.
- **4 пронумерованных жетона игроков:** помещаются на планшеты игроков и используются для определения порядка их хода.
- **карты игроков – Кристаллы, Заклинания и Реликвии:** используются игроками, для пополнения их колод
 - 87 карт Кристаллов
 - 86 карт Заклинаний
 - 30 карт Реликвий
- **27 карт для случайного определения** доступных стопок карт общего запаса для игроков на партию.
- **4 карты-памятки**
- **8 планшетов игроков:** используются для отслеживания важной информации каждым игроком.
- **16 Разломов:** используются игроками для розыгрышей Заклинаний.
- **9 карт порядка хода:** используются, чтобы определить порядка хода во время партии.
- **4 планшета Немезид:** используются, чтобы помнить об определенных особенностях каждой из Немезид.
- **75 карт Немезиды:** используются Немезидой против игроков и Грэвхольда.

СТРУКТУРА ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

1. **Имя Мага**
2. **Установка Разлома:** начальная конфигурация ваших Разломов (она не у всех одинаковая).
3. **Стартовая Рука:** пять карт, которые будут у вас в руке в самом начале партии.
4. **Стартовая колода:** пять карт и последовательность их размещения в стартовой колоде.
5. **Номер игрока:** выложите сюда свой пронумерованный жетон игрока.
6. **Здоровье:** выложите сюда свои жетоны Здоровья.
7. **Способность:** у каждого мага своя уникальная способность. На планшете указано, когда она может быть активирована и что при этом происходит. Способности могут быть активированы только, если вы обладаете всеми необходимыми жетонами Заряда (в указанных ячейках под способностью). При активации способности, все жетоны Заряда удаляются с планшета.
8. **Колода:** поместите сюда свою колоду (лицом вниз).
9. **Сброс:** поместите сюда стопку своего (лицом вверх).
10. **История Мага:** не обладает игровым эффектом.

РАЗЛОМЫ

Разломы – это двухсторонние карты, использующиеся для подготовки и использования Заклинаний. Лишь одно Заклинание в ход может быть выложено с руки для подготовки на одну карту Разлома. Уже на следующий ход после подготовки такие заклинания игрока могут быть активированы (после чего уходят в сброс).

1. **Откройте/Закройте:** одна сторона карты указывает на то, что Разлом открыт, другая говорит об обратном.
2. **Номер Разлома:** используется при установке перед игрой, и помогает размещать эти карты у планшета.
3. **Цена Открытия:** стоимость (в ед. эфира) открытия Разлома. После оплаты переверните карту «открытой» стороной (таковым разлом остается до конца партии).
4. **Стоимость фокусировки:** стоимость (в ед. эфира), чтобы сфокусировать Разлом (повернуть карту на 90° в указанном направлении).
Вы можете открыть или сфокусировать Разломы в любом порядке. Например, вы можете сфокусировать Разлом III прежде Разлома II или открыть Разлом IV прежде Разломов II или III.
5. **Эффект Открытия:** некоторые открытые Разломы обладают эффектами, которые срабатывают всякий раз, когда на нем активируется Заклинание.

Соседние карты

Некоторые Заклинания могут указывать на соседние Разломы. Строго говоря, Разломы всегда соседствуют одному или двум Разломам. Так, например: I соседствует со II, а он, в свою очередь, соседствует с I и с III.

КАРТЫ ИГРОКА

Карты игрока – это различные карты, которые игроки могут использоваться для построения колоды, чтобы победить Немезиду. Каждый игрок начинает с уникальными рукой и колодой карт. Игроки будут приобретать все больше карт из общего запаса в свою колоду, тратя на это очки эфира.

1. **Название карты**
2. **Тип:** существует три типа карт игрока: Кристаллы, Реликвии и Заклинания.
 - **Кристаллы** разыгрываются, чтобы принести вам очки эфира – основной игровой валюты, который может быть потрачен для приобретения карт, Зарядов для активации способностей мага, и для фокусировки Разломов (своего рода «туннелей», через которые разыгрываются Заклинания).
 - **Заклинания** – главный способ нанести урон Немезиде и ее приспешникам. Заклинания должны пройти предварительную «подготовку» (т.е. должно быть помещено на карту Разлома рядом с вашим планшетом), прежде чем они будут способны причинить вред врагам (т.е. применить эффект с карты Заклинания).
 - **Реликвии** обладают множеством полезных мгновенных эффектов.
3. **Стоимость:** число ед. эфира, которое вы должны потратить, чтобы приобрести данную карту.
4. **Эффект:** свойство, который вы разрешаете, когда разыгрываете карту. Кристаллы и Реликвии обладают эффектами, которые разрешаются сразу же, а Заклинания должны предварительно пройти «подготовку», прежде чем они смогут быть **задействованы**. Если текст на какой-либо карте противоречит правилам, то выполните эффект карты.
5. **Художественный текст:** не обладает игровым эффектом, но погружает вас знание о мире *Окончания Эры*.

КАРТЫ ДЛЯ СЛУЧАЙНОГО ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДОСТУПНЫХ СТОПОК КАРТ ОБЩЕГО ЗАПАСА

6. Для каждой Карты Игрока есть еще одна дополнительная копия с серым обрамлением. Такие карты используются во время подготовки к игре, чтобы случайным образом выбрать, какие Кристаллы, Заклинания и Реликвии будут доступны игрокам в общем запасе на протяжении всей партии.

Описание и дополнительная информация по подготовке к игре приведены на странице 4.

ПЛАНШЕТ НЕМЕЗИДЫ

1. **Имя Немезиды**
2. **Здоровье:** стартовый показатель здоровья Немезиды, который отслеживается на дисковом счетчике. Если здоровье Немезиды достигает нуля, игроки побеждают.
3. **Эффект Травли:** уникален для каждой Немезиды и вступает в силу, когда разрешается ключевое слово «Травля».
4. **Дополнительные Правила:** особые правила, которые распространяются только на данную Немезиду.
5. **Увеличение Сложности:** дополнительные условия, за счет которых можно варьировать сложность партии.
Описание настройки сложности игрового процесса приведено на странице 11.
6. **Показатель Сложности:** сравнивает Немезид между собой в диапазоне от 1 (легко) до 10 (очень сложно).
7. **Текст о Немезиде:** не обладает игровым эффектом, но погружает вас знание о мире *Окончания Эры*.
8. **Инструкция по подготовке к игре:** дополнительные условия, которые следует учесть для данной Немезиды.

КАРТЫ НЕМЕЗИДЫ

Карты Немезиды – это Атаки, Приспешники, и Силы, которых Немезида пускает в ход против игроков и Грэвхольда. Составляющаяся в начале каждой партии колода Немезиды состоит из базовых карт Немезиды (могут использоваться в палубе любой Немезиды) и уникальных картах (используются только с конкретной Немезидой). Вы можете сталкиваться много раз с одной и той же самой Немезидой, но противостояние никогда не будет похожим точь в точь с прежними.

1. **Название карты**
2. **Тип:** существует три типа карт Немезиды: Атаки, Приспешники и Силы.
 - **Атаки** разрешаются немедленно и затем уходят в сброс.
 - **Приспешники** обладают своим показателем здоровья и остаются в игре, пока не будут повержены. Им свойственны постоянные эффекты, которые разрешаются во время основной фазы Немезиды. Если уровень здоровья Приспешника достигает нуля, он незамедлительно сбрасывается.
 - **Силы:** на таких картах имеется пометка «**POWER X/СИЛА X**». Когда такая карта входит в игру, поместите на нее **X** жетонов силы, и пока все они не сбросятся (по одному за каждый ход Немезиды), карта будет оставаться в игре. Когда с нее иссякнут все жетоны, разрешите ее эффект, а затем поместите в сброс.
3. **Здоровье:** этот показатель встречается на картах Приспешников, и когда он будет исчерпан (достигнет 0), Приспешник считается поверженным (карта переключается в стопку сброса).
4. **Эффект:** эффект, который срабатывает, когда разрешается данная карта Немезиды.
5. **Эффект TO DISCARD/ДЛЯ СБРОСА:** им обладают некоторые карты Силы имеют, и во время основной фазы любого игрока текущий игрок может полностью разрешить этот эффект, чтобы откинуть такую карту в сброс (это предотвратит срабатывание эффекта с такой карты).
6. **Художественный текст:** не обладает игровым эффектом, но погружает вас в знание о мире *Окончания Эры*.
7. **Указатель на Немезиду,** колоде которой принадлежит данная карта. «Basic»-карты, которые входят в состав колоды любой Немезиды.
8. **Разрядность:** существует три разряда карт Немезиды. Карты 1^{го} разряда менее опасны, чем карты 2^{го} разряда, которые, в свою очередь, менее опасны, чем карты 3^{го} разряда. Разрядность некоторых уникальных карт Немезиды равна «0». Действия с такими картами описаны на планшете Немезиды, колоде которой они принадлежат.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок:

1. Выбирает себе планшет и один пронумерованный жетон.
2. Составляет согласно указаниям на планшете свои стартовую руку и колоду, карты в которой должны быть в указанной последовательности (слева перечисленные карты должны быть выше тех, что указаны правее).
3. Получает и корректно выставляют по одной карте Разрушения каждого типа, указанного на своем планшете.
4. Начинает игру с 10 ед. Здоровья. Выставьте на дисках Грэвхольда 30. У игроков и Грэвхольда их показатели Здоровья и Стойкости (соответственно) никогда не могут быть выше стартовых.

Стартовые Карты

Чтобы отличать стартовые карты от прочих, приобретаемых на рынке, в левом нижнем углу на них указана литера «S».

ПРИМЕР УСТАНОВКИ ИГРОКА

- (1) Эбби – первый игрок и она решает играть за «Kadir». Она выкладывает перед собой его планшет и помещает на нем жетон «1».
- (2) Согласно указаниям на планшете в ее стартовой руке должны быть: «Emerald Shard» (x1), «Crystals» (x3) и «Spark» (x1), а ее колода состоит из: «Crystals» (x3, сверху) и «Sparks» (x2, снизу).
- (3) Эбби выставляет по одной карте Разрушения каждого типа (I-IV) и размещает над планшетом, ориентируя их, как указано на планшете. I Разлом открыт. У II и IV Разломов желтый сектор слева, а у III – снизу.

КОЛОДА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДОВ

5. Колода Последовательности Ходов (КПХ) всегда состоит из четырех карт последовательности ходов игроков (соответствуют их номерным жетонам) и двух карт последовательности ходов Немезиды.
 - При игре **вдвоем** поместите в КПХ по две карты последовательности хода для каждого из них.
 - При игре **втроем** поместите в КПХ по одной карте последовательности хода для каждого из них, плюс «дикую» карту последовательности хода, при вскрытии которой игроки сами решают, кто из них будет ходить.
 - При игре **вчетвером** поместите в КПХ по одной карте последовательности хода для каждого из них.
 - Независимо от количества игрока добавьте в КПХ две карты последовательности хода Немезиды, и перемешайте ее.

Когда КПХ иссякнет, и есть потребность выполнить новый ход или посмотреть карту следующего хода, перемешайте все карты последовательности ходов вместе (лицом вниз) и сформируйте новую КПХ.

ПРИМЕР КОЛОДЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДОВ (КПХ)

- (5) Эбби и Боб играют вдвоем, поэтому их КПХ состоит из: двух карт «Игрок 1», двух карт «Игрок 2» и двух карт Немезиды.

ПОДГОТОВКА НЕМЕЗИДЫ

6. Выберите Немезиду, и выложите возле игроков ее планшет, тщательно прочитав все указания на нем.
7. Выставите на дисках показатель Здоровья Немезиды (указано на планшете). Этот показатель никогда не может быть выше начального.

Для каждой Немезиды есть комплект из 9 карт с их именем (в левой нижней части). В дополнение к таким картам в колоду Немезиды включаются базовые карты.

8. Колода Немезиды:

Колода Немезиды включает в себя от 20 до 31 карты, в зависимости от количества игроков. Карт колоды Немезиды трёхразрядны (помечены «1», «2» и «3» в правом нижнем углу карты) с увеличивающейся сложностью.

Составление колоды Немезиды:

- Разделите 9 карт выбранной Немезиды на три стопки согласно их разрядности.
- В таблице ниже указано, сколько следует добавить базовых карт нужной разрядности в каждую из стопок в зависимости от количества игроков в партии.

Базовые карты Немезиды	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Разрядность «1»	1	3	5	8
Разрядность «2»	3	5	6	7
Разрядность «3»	7	7	7	7

- Перетасуйте каждую из стопок отдельно.
 - Составьте колоду Немезиды выложив эти стопки (лицом вниз) друг на друга таким образом, чтобы стопка с картами разрядности 3 была в ее основании, поверх нее карты с разрядностью 2, и самой верхней – стопка с картами с разрядностью 1.
 - Не перемешивайте колоду Немезиды после того, как она была создана.
9. После создания колоды Немезиды выполните все указания по подготовке, приведенные на планшете Немезиды.

Разрядность 0

В зависимости от того, против какой Немезиды вы играете, могут быть задействованы карты с разрядностью «0». Используя их, воспользуйтесь указаниями по подготовке, приведенными на планшете Немезиды.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НЕМЕЗИДЫ

(6) Эбби и Боб решили играть против Rageborne, планшет которой выкладывается на стол, тщательно прочитывая все указания по подготовке к игре в тексте на планшете этой Немезиды.

(7) Боб, сверившись с планшетом Rageborne, выставляет на дисковом счетчике ее уровень Здоровья на «70».

(8) Боб отсчитывает 15 карт Немезиды с пометкой «Rageborne» (снизу карты), и, согласно приведенной выше таблицы, добавляет к ним случайным образом выбранные карты Немезиды: 3 карты с разрядностью «1», 5 карт с разрядностью «2» и 7 карт с разрядностью «3».

После этого он сортирует карты по их разрядности и перемешивает каждую из стопок отдельно: в первую очередь он смешивает между собой 3 карты Rageborne с разрядностью «3» с 7 базовыми картами той же разрядности, и выкладывает получившуюся стопку лицом вниз, как основание колоды Немезиды. Затем он проделывает ту же процедуру с картами с разрядностью «2» (2 карты Rageborne + 5 базовых), и размещает получившуюся стопку поверх карт с разрядностью «3». Наконец, он смешивает карты с разрядностью «1» (3 карты Rageborne + 3 базовых), и размещает получившуюся стопку поверх карт с разрядностью «2». Таким образом, он сформировал колоду Немезиды, которая больше не перемешивается и размещается возле ее планшета.

(9) Оставшиеся карты Rageborne с разрядностью «0», согласно дополнительным указаниям на планшете Немезиды, перемешиваются и формируют колоду Налёта (вместо обычных карт Сил и Атак). Кроме того, Rageborne получает 1 жетон Ярости.

ПОДГОТОВКА ЗАПАСА

10. Стопки Запаса – это Карты Игрока, которые могут быть приобретены во время партии. Запас состоит из 9 стопок, в каждой из которых находится несколько копий одной и той же карты. Игроки могут назначать эти стопки случайно (с помощью карт для случайного определения доступных стопок карт общего запаса), или выбрать те, которые они хотят использовать.

Опустевшие стопки Запаса

Если какая-либо стопка Запаса иссякнет, она считается опустевшей. **Не заменяйте** ее любой другой.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ ЗАПАСА

Выберите 3 разных Кристалла, 2 Реликвии и 4 Заклинания, и поместите эти стопки в центре стола.

Кристаллы (по 7 карт в стопке) – основной источник получения эфира, расходуя ед. которого вы сможете приобрести новые карты, фокусировать и открывать Разломы, или же заполучать жетоны Зарядов.

Реликвии (по 5 карт в стопке) имеют большое разнообразие эффектов, которые разрешаются при розыгрыше этих карт.

Заклинания (по 5 карт в стопке) – основной источник урона Немезиде и его Приспешникам. Они должны «пройти подготовку» на Разломе в течение одного хода, чтобы их можно было использовать в последующие хода.

ПРЕДЛОЖЕННЫЕ СТАРТОВЫЕ ПОСТАВКИ

Ниже приведены некоторые стартовые предустановки для ознакомления с игрой.

Предустановка «Deck Destruction»

Кристаллы: Jade, Searing Ruby, Burning Opal

Реликвии: Flexing Dagger, Bottled Vortex

Заклинания: Amplify Vision, Essence Theft, Planar Insight, Consuming Void

Предустановка «Free Charges!»

Кристаллы: Jade, V'riswood Amber, Diamond Cluster

Реликвии: Unstable Prism, Mage's Talisman

Заклинания: Spectral Echo, Ignite, Feral Lightning, Wildfire Whip

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ЗАПАСА

(10) Эбби и Боб решают использовать предложенную стартовую предустановку Deck Destruction, поскольку им по нраву способность создания их колод более эффективными за счет таких карт, как Bottled Vortex и Consuming Void.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

В игре *Конец Эры* очередность хода «плавающая» и определяется особой Колодой Последовательности Хода (КПХ). С самого начала игры и далее каждое окончание хода игрока или Немезиды венчается добром карты из КПХ для того, чтобы определить, чей ход будет следующим. Положите эту карту на вершину соответствующей стопки сброса.

Когда КПХ иссякнет, и есть потребность выполнить новый ход или посмотреть карту следующего хода, перемешайте все карты последовательности ходов вместе (лицом вниз) и сформируйте новую КПХ.

ПРИМЕР ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДА

Теперь, когда Эбби и Боб полностью подготовились к игре, они вскрывают верхнюю карту КПХ. Это карта – «Игрок 1», а значит, первый ход предстоит сделать Эбби.

В свой ход ей предстоит пройти череду фаз в следующем порядке: фаза активации заклинаний, основную фазу и фазу добора.

Во время фазы активации заклинаний она будет в состоянии активировать ранее подготовленные Заклинания.

Поскольку это первый ход в партии, Эбби пропустит эту фазу и перейдет сразу к основной.

ХОД ИГРОКА

1. Фаза Активации Заклинаний

Вы можете Активировать любые из своих ранее подготовленных Заклинаний с открытых Разломов.

Вы должны Активировать любые из своих ранее подготовленных Заклинаний с закрытых Разломов.

Поместите карты Заклинаний на вершину стопки сброса сразу после их активации.

2. Основная Фаза

Вы можете осуществить следующие действия в любом порядке и столько раз, сколько хотите:

1. Розыгрыш карт Кристаллов или Реликвий
2. Приобретение карты
3. Приобретение Заряда
4. Фокусировка Разлома
5. Открытие Разлома
6. Подготовка Заклинания на Разломе
7. Разрешение эффекта «**While prepped**/Пока подготовлено»
8. Разрешение эффекта «**TO DISCARD**:/ДЛЯ СБРОСА:»

3. Фаза Добора

Поместите все Кристаллы и Реликвии, разыгранные вами в этот ход на вершину своей стопки сброса в любом удобном для вас порядке. Затем доберите карты сверху своей колоды, пока у вас не будет 5 карт на руке.

Если в какой-то момент уровень Здоровья игрока уменьшается до нуля, он считается ИСТОЩЕННЫМ.

Описание и дополнительная информация об истощении приведены на странице 10.

ХОД ИГРОКА: 1 – ФАЗА АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Активация ранее подготовленных Заклинаний:

- Любые ранее подготовленные Заклинания на открытых Разломах сейчас могут быть **Активированы**.
- Каждое ранее подготовленные Заклинание на закрытых Разломах сейчас должно быть **Активировано**.
- Вы выбираете последовательность **Активации** ваших Заклинаний.

Когда Заклинание Активировано:

- Сбросьте его на вершину стопки вашего сброса, а затем разрешите его эффект.
- Урон с этого Заклинания наносится лишь по одному Приспешнику или Немезиде, если не указано иного.
- Некоторые открытые Разломы обладают эффектом «+1 Урон» при любой Активации Заклинания с них, даже если эффект этого Заклинания не причинил бы урон в обычной ситуации.

Когда вы наносите урон по:

- **Приспешнику** – удалите жетоны здоровья с его карты по числу ед. применяемого урона. Если уровень Здоровья Приспешника обнуляется, то его карта тут же сбрасывается.
- **Немезиде** – уменьшите значение на дисковом счетчике е по числу ед. применяемого урона. Если уровень Здоровья Немезиды обнуляется, игроки побеждают в партии.

ПРИМЕР ФАЗЫ АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Перескочим на несколько ходов вперед к тому моменту, когда Боб получил несколько Заклинаний. Он начинает свой ход с ранее подготовленными Заклинаниями Spark (выложено на открытом Разломе I, а значит его можно Активировать хоть сейчас, хоть несколькими ходами позже) и Amplify Vision (на закрытом Разломе III, следовательно оно должно быть активировано именно в этот ход).

Боб решает Активировать сначала Amplify Vision: он помещает эту карту в стопку своего сброса, и разрешает эффект Активации – наносит два урона по Немезиде.

Затем он фокусирует свой закрытый Разлом III (с самой низкой стоимостью фокусировки), т.к. Разломы I и II уже открыты, и поворачивает его на 90° по часовой стрелке. Описание и дополнительная информация о фокусировке Разломов приведена на странице **10**.

После этого, Боб решает не Активировать Spark и сохранить его для будущего хода, чтобы быть готовым встретить во всеоружии вышедшего Приспешника.

В игре **Окончание Эры** вы столкнетесь с некоторыми эффектами, которые позволят вам активировать ранее подготовленные Заклинания другого игрока. При этом указание в тексте карты на «Вы» будет относиться к вам, и именно вы будете принимать решения, связанные с этим Заклинанием.

Например: вы разыгрываете Garnet Shard, чтобы Активировать ранее подготовленное Заклинание (Dark Fire) вашего союзника. Именно вам придется сбросить 2 карты со своей руки (эффект карты Dark Fire) в свою стопку сброса. Вы также выбираете кому нанести урон (или Немезиду, или Приспешнику). Активировав это Заклинание, поместите его в стопку сброса его владельца.

ХОД ИГРОКА: 2 – ОСНОВНАЯ ФАЗА

Описанные ниже 8 действий могут быть выполнены в любом порядке, и любое число раз во время Основной фазы игрока.

Например, вы могли разыграть карту Кристалла, приобрести карту, подготовить Заклинание, разыграть другую карту Кристалла и приобрести еще одну карту.

1. Розыгрыш карт Кристаллов или Реликвий:

- Когда вы разыгрываете карту, вы должны выполнить весь текст на той карте, если это возможно.
- Если в тексте есть «**ОРИЛИИ**», вы должны выбрать только один из перечисленных вариантов. Если вы можете только совершить один из этих двух вариантов, то вы должны выбрать другой.
- Вы можете получить эфир, даже если в итоге не потратите его.
- Не потраченные ед. эфира не переходят на следующий ваш ход и попросту сгорают (передать его другим игрокам тоже нельзя).
- В конце вашего хода любая сыгранная вами карта Кристалла или Реликвии помещается в сброс в заданном вами порядке.

2. Приобретение карты:

- Вы можете приобрести карту из Запаса, потратив эфир, который вы получили в этом ходу, равный стоимости указанной в верхнем правом углу карты.
- Когда вы приобретает карту, она сразу же помещается на вершину стопки вашего сброса.

Порядок Сброса

Приобретенные карты незамедлительно помещаются в стопку вашего сброса.

Любая карта Кристалла или Реликвии при ее розыгрыше помещается в вашу игровую зону. В конце своего хода, во время фазы Добора, сыгранные карты Кристаллов и Реликвий помещаются в ваш сброс в любом заданном вами порядке.

3. Приобретение Заряда:

- Вы можете заплатить 2 ед. эфира, чтобы приобрести один Заряд.
- Когда вы получаете Заряд, поместите его жетон на свой планшет в область ниже описания свойства героя.
- Вы не можете оплачивать своим эфиром приобретение жетона Заряда своему союзнику.
- У вас не может быть больше Зарядов, чем этого требует способность вашего героя (4, 5, или 6).

ОСНОВНАЯ ФАЗА: ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ И ТРАТЫ ЭФИРА

На первом ходу у Эбби на руке были следующие карты: «Emerald Shard» (x1), «Crystals» (x3) и «Spark» (x1).

Она разыгрывает свои 3 «Crystals», чтобы получить 3 ед. эфира. Она также разыгрывает свой «Emerald Shard», который предоставляет выбор: или получить 1 ед. эфира, или «поправить» Здоровье любого игрока на 1 пункт. Поскольку у обоих игроков их Здоровье все еще на стартовом уровне, Эбби решает получить 1 ед. эфира.

Итого у Эбби в общей сложности 4 ед. эфира, и у нее есть достаточно вариантов, как ими распорядиться. Она решает потратить их все, чтобы приобрести «Searing Ruby» (помещая его сразу в стопку своего сброса).

ИЛИ

Эбби могла бы потратить весь свой эфир, чтобы получить два жетона Заряда.

ИЛИ

Возможно, она приобрела бы «Jade» за 2 ед. эфира, плюс жетон Заряда на оставшиеся 2 ед. эфира.

4. Фокусировка Разлома:

- Вы можете сфокусировать закрытый Разлом, оплатив стоимость фокусировки (указана на карте Разлома).
- При фокусировке Разлома поверните его карту на 90° по часовой стрелке. Вы можете разместить (для подготовки) Заклинание на сфокусированный Разлом в этот ход.
- Разломы могут быть сфокусированы любое количество раз за ход. Любое число Разломов может быть сфокусировано за ход. Вы можете фокусировать Разлом без подготовленного на нем Заклинания.
- Разлом, который проворачивался так, что желтый сектор оказался сверху, уже не может быть сфокусирован и готов только к открытию (при оплате соответствующей стоимости).

5. Открытие Разлома:

- Вы можете открыть закрытый Разлом, оплатив стоимость открытия, указанную на вершине этой карты Разлома. Стоимость открытия уменьшается каждый раз, когда вы фокусируете Разлом.
- Когда вы открываете Разлом, переверните карту на открытую сторону. Открытые Разломы остаются таковыми до конца партии. Заклинание может быть подготовлено на открытом Разломе в этом ходу, и на любом последующем ходу.

СОСРЕДОТОЧЬТЕ ИЛИ ОТКРОЙТЕ ПРИМЕР НАРУШЕНИЯ

Сейчас Основная фаза второго хода Эбби. У нее на руке три карты «Crystals» и две «Sparks». У нее только один открытый Разлом, и ей предстоит открыть еще один (или сфокусировать его), чтобы подготовить свои оба Заклинания («Sparks»).

Эбби разыгрывает все свои три карты «Crystals» и получает 3 ед. эфира. Теперь у нее есть 3 варианта, которые позволяют ей подготовить оба свои Заклинания.

(1) Она может сфокусировать свой Разлом II за 2 ед. эфира.

(2) Она может открыть свой Разлом II за 3 ед. эфира.

(3) Она может сфокусировать свой Разлом III за 3 ед. эфира.

Она решает открыть свой Разлом II, и переворачивает его карту открытой стороной (таким он останется до конца партии).

Теперь Эбби подготавливает оба свои Заклинания, размещая их поверх ее Разломов I и II. Оба Заклинания будут доступны для **Активации** уже на следующий ход во время ее Фазы Активации.

6. Подготовка Заклинания на Разломе:

- Для подготовки Заклинания разыграйте его карту на открытый Разлом, или на закрытый, но который был сфокусирован в этом ходу. Только одно Заклинание за раз может быть подготовлено на одном Разломе. Вы не можете подготовить Заклинание на Разломе, на котором уже выложено Заклинание.
- Предварительно подготовленные Заклинания могут быть **Активированы** во время фазы Активации этого игрока на следующий ход.

7. Разрешение эффекта «While prepped/Пока подготовлено»:

- Этот эффект может быть задействован во время Основной фазы с любого вами подготовленного Заклинания (в том числе и в этот ход), и обладающего указанным ключевым выражением.
- Подобный эффект на некоторых картах не срабатывает во время Основной фазы.
- Каждый такой эффект может быть задействован лишь 1 раз за ход.

8. Разрешение эффекта «TO DISCARD:/ДЛЯ СБРОСА»:

- Некоторые карты Власти Немезиды обладают указанным эффектом.

Во время вашей Основной фазы вы можете, полностью разрешив этот эффект, сбросить данную карту Власти (при этом ее враждебный эффект в таком случае не срабатывает).

ХОД ИГРОКА: 3 – ФАЗА ДОБОРА

Как только вы закончили свою Основную фазу, поместите все карты Кристаллов и Реликтов, сыгранные вами в этот ход, поверх своей стопки сброса в любом заданном вами порядке.

Затем удерживая все несыгранные карты в руке, доберите сверху своей колоды карты, пока у вас не будет пяти карт в руке. Если ваша колода иссякнет, и вам будет не хватать карт для добора (или для вскрытия), возьмите свою стопку сброса и просто переверните ее лицом вниз, ни в коем случае не перемешивая, чтобы сформировать себе новую колоду.

Примечания:

- Вы не можете сбрасывать карты во время своего хода. В отличие от других колодостроительных игр, Вы не сбрасываете руку в конце своего хода.
- Вы можете просматривать свою стопку сброса в любое время, но вы и не можете перестроить ее.
- Вы не можете просматривать свою колоду.
- Нет никакого предела по количеству карт в руке.

Не перемешиваемая колода

В отличие от многих других колодостроительных игр, вы не перетасовываете свою стопку сброса, когда иссякает колода. Просто переверните свою стопку сброса лицом вниз, чтобы сформировать новую свою колоду.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДОБОРА

Во время своей фазы Активации он **Активировал** «Amplify Vision», которое тут же поместил на вершину своей стопки сброса.

В свой ход он разыграл «Flexing Dagger» (x1), «Crystals» (x3) и «Jade» (x1). Он использовал «Flexing Dagger», чтобы сфокусировать свой Разлом III, а 5 ед. эфира (от «Crystals» (x3) и «Jade») – для приобретения «Essence Theft.»

«Essence Theft» он сразу же поместил в свой сброс поверх «Amplify Vision» и завершил тем самым свою Основную фазу.

В начале его фазы Добора он решает поместить свои «Flexing Dagger», «Crystal») и «Jade» поверх своей стопки сброса в следующем порядке: сначала «Flexing Dagger», затем «Jade», и только потом все карты «Crystals».

После всего этого Боб добирал карты сверху своей колоды, пока у него не будет пяти карт на руке. Однако в его колоде только две карты, после добора которых Боб переворачивает свою стопку сброса лицом вниз, чтобы сформировать себе новую колоду, откуда и добирал оставшиеся три карты себе в руку.

ХОД НЕМЕЗИДЫ

1. Основная фаза

Разрешите эффекты каждой активной карты Приспешника и Сил слева направо (от более старых к более новым).

2. Фаза Добора

Доберите и вскройте карту из колоды Немезиды.

- Если это карта Атаки, то разрешите ее эффект немедленно.
- Если это карта Приспешника или Силы, введите ее в игру с соответствующим количеством жетонов Здоровья или Силы. Разрешите любые эффекты на карте после ключевого слова «**IMMEDIATELY/НЕМЕДЛЕННО:**». Остальная часть эффектов с нее не будет разрешаться в этот ход.

Если в какой-то момент уровень Здоровья игрока уменьшается до нуля, он считается ИСТОЩЕННЫМ.

Описание и дополнительная информация об истощении приведены на странице 10.

ХОД НЕМЕЗИДЫ: 1 – ОСНОВНАЯ ФАЗА

Начиная с самой ранней (выложенной слева) карты Приспешника или Силы, игроки разрешают эффекты каждой активной карты Немезиды.

- **PERSISTENT/ПОСТОЯННЫЕ** эффекты разрешаются на этом шаге.
- Каждая активная карта Силы теряет 1 жетон Силы. Если на такой карте после этого не остается больше жетонов, то разрешается эффект, указанный после ключевого слова «**POWER X:/СИЛА X:**» и она сбрасывается.

ПРИМЕР ОСНОВНОЙ ФАЗЫ НЕМЕЗИДЫ

Спустя несколько раундов (ход Немезиды)... На Ragebome выложен один жетон Ярости. Активные карты Немезиды в игре следующие: «Vane Sire», «Woven Sky» (с одним жетоном Силы) и «Provoker». Именно в таком порядке они и должны быть разрешены.

1. **ПОСТОЯННЫЙ** эффект у «Vane Sire» – «**Unleash/Высвобождение**», которое активирует уникальное одноименный эффект с планшета Немезиды. У Ragebome это – «Ragebome получает 1 жетон Ярости», что Боб и делает (теперь у Ragebome уже 2 таких жетона).
2. Затем игроки удаляют один жетон Силы с карты «Woven Sky». Он был последним, а потому срабатывает эффект данной карты: «Высвобождение. Любой игрок получает 4 ед. урона». Теперь у Немезиды уже 3 жетона Ярости. Игроки решают, что урон будет причинен герою Боба, т.к. у него показатель Здоровья выше. Боб сокращает число своих жетонов Здоровья на планшете на 4, а карта «Woven Sky» уходит в сброс.
3. **ПОСТОЯННЫЙ** эффект у «Provoker» – «Грэвхольд терпит урон, равный числу жетонов Ярости у Ragebome». В виду того, что таких жетонов у Немезиды 3, Эбби скручивает на дисковом счетчике Стойкости Грэвхольда с «30» до «27».

ХОД НЕМЕЗИДЫ: 2 – ФАЗА ДОБОРА

Доберите карту Немезиды:

- Если бы палуба Немезиды иссякла, а следует добрать карту, тогда трижды выполните ВЫСВОБОЖДЕНИЕ.

Если добранная карта является:

- **картой Атаки**
Тут же разрешите последовательно эффекты карты, а затем поместите ее в стопку сброса Немезиды.
- **картой Приспешника**
Выполняет любой эффект после ключевого слова «**IMMEDIATELY:/НЕМЕДЛЕННО:**», а после выложите ее с указанным на карте числом жетонов Здоровья.
- **картой Силы**
Выполняет любой эффект после ключевого слова «**IMMEDIATELY:/НЕМЕДЛЕННО:**», а после выложите ее с указанным на карте числом жетонов Силы.

Когда разрешаете эффекты карты:

- Разрешая эффект, который не может быть полностью исполнен, выполните его максимально полнее. Если вам дан выбор между двумя эффектами, вы должны выбрать тот вариант, который вы можете разрешить полностью.
- Постоянный эффект и эффект Силы срабатывает только во время Основной фазы хода Немезиды. Игнорируйте их, когда выкладываете новые карты Приспешников и Силы до следующего хода Немезиды.

Двусмысленность

С текстом некоторых карт Немезиды могут возникнуть сложности в плане ясности что/кто должен быть подвержен эффекту. Это решение принимают игроки.

Например, если вы разрешаете карту Немезиды, которая заставляет игрока с самым низким уровнем Здоровья понести урон, а у двух игроков равные показатели, то игроки решают, кто же из них терпит урон.

Эффект другой карты выбирает целью игрока с большим числом жетонов Заряда для причинения ему урона, но ни у кого из игроков нет их вовсе, тогда игроки решают, кто же из них терпит урон.

ПРИМЕРЫ ФАЗЫ ДОБОРА НЕМЕЗИДЫ

После полностью выполненной Основной фазы Немезиды, Эбби и Боб переходят к следующему шагу (фазе Добора) и берут очередную карту из ее колоды и разрешают ее. Вот примеры трех типов карт Немезиды и как они были бы разрешены.

КАРТА АТАКИ

Игроки вытаскивают карту «Slaughter», которая разрешается мгновенно.

Ее эффект следующий: «Высвобождение. Грэвхольд терпит 3 ед. урона».

Эффект ВЫСВОБОЖДЕНИЯ у Ragebome следующий: «Ragebome получает 1 жетон Ярости», что Эбби и делает.

Затем Боб скручивает на дисковом счетчике Стойкости Грэвхольда с «27» до «24».

После всего этого карта «Slaughter» помещается в стопку сброса Немезиды.

КАРТА ПРИСПЕШНИКА

Игроки вытаскивают карту «Haze Spewer».

«Haze Spewer» – Приспешник без немедленного эффекта, а потому просто входит в игру с пятью жетонами Здоровья.

Постоянный эффект этой карты будет разрешен лишь во время следующей Основной фазы хода Немезиды.

КАРТА СИЛЫ

Игроки вытаскивают карту «Eye of Nothing».

Поскольку данная карта – карта Силы, она просто входит в игру с двумя жетонами Силы, т.к. обладает пометкой «**POWER 2/СИЛА 2**».

Карта не содержит какого-либо немедленного эффекта, поэтому больше ничего не происходит.

Жетоны Силы будут удаляться каждый во время Основной фазы хода и до полного их удаления эффект не будет разрешен.

Карта «Eye of Nothing» обладает эффектом «**TO DISCARD:/ДЛЯ СБРОСА:**», что позволит любому игроку разрешить его во время Основной фазы своего хода, для того чтобы сбросить эту карту без эффекта.

ИСТОЩЕНИЕ

Если уровень Здоровья игрока достиг «0», тот игрок считается ИСТОЩЕННЫМ. Выполните последовательно следующие пункты.

- Разрешите эффект «ВЫСВОБОЖДЕНИЕ» Немезиды дважды.
- Истощенный игрок разрушает один из своих Разломов (возвращает в коробку), сбросив любое подготовленное на нем Заклинание. Прочие Разломы остаются на своих текущих позициях.
- Истощенный игрок сбрасывает все свои жетоны Заряда.

Истощенный игрок продолжает участвовать в игре, как обычно, со следующими изменениями:

- Истощенные игроки не могут повышать уровень своего Здоровья.
- Когда карта наносит урон игроку с наименьшим показателем Здоровья, им всегда будет истощенный игрок.
- Когда истощенный игрок получает урон, вместо этого нанесите удвоенный урон по Грэвхольду. Это относится и к избыточному урону, когда игрок изначально становится истощенным.

Если все игроки становятся истощенными, игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

ПРИМЕР ИСТОЩЕНИЯ

Во время Основной фазы хода Немезиды срабатывает эффект карты «Bleed Static» («Игрок с наибольшим числом подготовленных Заклинаний получает по 2 ед. урона за каждое из них»).

1. У Эбби 3 подготовленных Заклинания (больше чем у Боба), и, таким образом, она терпит 6 ед. урона, но у нее осталось только 2 ед. Здоровья. Первые 2 ед. урона делают ее героя истощенным, в результате чего она выполняет следующие шаги:
 - Разрешает эффект «ВЫСВОБОЖДЕНИЕ» Rageotte дважды (она получает 2 жетона Ярости).
 - Разрушает свой Разлом IV и сбрасывает Заклинание, который было подготовлено на нем.
 - Сбрасывает все свои жетоны Заряда.
2. Оставшиеся 4 ед. урона с удвоенной силой уходят в Грэвхольд: она скручивает на дисковом счетчике Стойкости Грэвхольда с «24» до «16».

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Алly / Союзник

Союзник – это любой другой игрок кроме вас.

Destroy / Уничтожьте

Уничтоженные карты покидают игру (убираются в коробку).

«OR» / «ИЛИ» эффекты

Когда карта предлагает два варианта, разделенных «OR» / «ИЛИ», вы можете выбрать любой из них, однако, если вы не можете полностью выполнить один из них, то должны выбрать другой, который полностью выполнить.

TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:

Некоторые карты Силы Немезиды обладают эффектом **TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:**. Во время Основной фазы хода игрока, активный игрок может выполнить условие, написанное после, **TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:**, чтобы сбросить эту карту из игры (негативный эффект карты при этом не срабатывает).

Unleash / Высвобождение

На некоторых картах колоды Немезиды встречается пометка **Unleash / Высвобождение**. Каждая Немезида обладает уникальным эффектом (прописан на ее планшете), который разрешается всякий раз, когда на это указывается.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Во всех случаях, когда выполняется условие окончания игры, партия тут же завершается без дальнейшего разрешения эффектов.

Игроки побеждают, если соблюдено одно из следующих условий:

- У Немезиды иссякла колода, а в игре нет никаких карт Приспешников и Сил.
- Показатель Здоровья Немезиды снизился до «0».

Игроки проигрывают, если соблюдено одно из следующих условий:

- Все игроки истощены (уровень Здоровья «0»).
- Показатель Стойкости Грэвхольда снизился до «0».

Кроме того, у Немезиды может быть определенное условие победы, приведенное на ее планшете, которое приводит игроков к проигрышу.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Окончание Эры позволяет изменять сложность игрового процесса. Стандартный режим предполагает условия, прописанные на планшете Немезиды. Чтобы изменить сложность вы можете воспользоваться следующими правилами:

НОВИЧОК

Каждый игрок начинает игру с 12 ед. Здоровья (еще +2).

Грэвхольд начинает с 35 ед. Стойкости (еще +5).

Немезида начинает с показателем уровня Здоровья на 10 ед. меньше.

ЭКСПЕРТ

Используйте Усложненные правила, приведенные на планшете Немезиды. Эти правила могут затронуть подготовку к игре, эффект Высвобождения или раздел Дополнительных Правил на планшете Немезиды.

ИСКОРЕНЕНИЕ

Используйте Усложненные правила, приведенные на планшете Немезиды.

Кроме того, каждый игрок начинает игру с 8 ед. Здоровья (на 2 меньше).

Грэвхольд начинает с 25 ед. Стойкости (на 5 меньше).

Немезида начинает с показателем уровня Здоровья на 10 ед. больше.

СОЛЬНАЯ ИГРА

Вы можете играть в одиночку, но управлять несколькими магами, применяя при этом обычные правила, связанные с числом игроков по числу выбранных героев, за которых вы играете

Чтобы отыграть поистине в одиночку, сверьтесь с таблицей (с. 4) для построения колоды Немезиды.

Сформируйте Колоды Последовательности Хода (КПХ) таким образом, чтобы она содержала 3 карты хода игрока и 2 карты хода Немезиды. Когда вскрывается любая из карт хода игрока, ход делает соло-игрок.

При игре в одиночку вы – свой собственный союзник. Например, если карта предоставляет жетон Заряда союзнику, то его получаете вы сами. Во всем остальном играйте, как обычно.