



ЗЕМЛЯ
СКАЗАНИЙ

Сценарии

Сценарии

Сложность




Ознакомительный сценарий

Благоволение богов

Уходящая эпоха запомнится как период мира и процветания. Тысячелетиями благоволение богов распространялось на миры духов и людей, и последнее состязание не станет исключением. Все тайны мироздания откроются тем, кто ищет мудрости!

Мы рекомендуем сценарий «Благоволение богов» для знакомства с игрой.

Подготовка к игре

- ◆ **ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ** подготовьте так, как указано в таблице ниже. Его подготовка отличается от приведённой в основных правилах. Обратите внимание на фишки , используемые в ознакомительном сценарии.

РАССТАНОВКА ФИШЕК ПУТИ

Деления шкалы на планшете времени

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2										
3										
4-5										




- ◆ **События.** Не используйте колоду событий.
- ◆ **Союзники.** При подготовке колоды союзников уберите в коробку 8 лесных союзников (у них зелёный символ типа местности в центре карты).

Испытание (одиночная и совместная игра). Замешайте лесных союзников в колоду как обычно, но пропускайте их, когда берёте 3 карты для выбора союзника. Замешайте пропущенных и невыбранных союзников обратно в колоду.

Особые правила

Когда фишка времени окажется на делении рядом с фишкой вехи:

- ◆ **ВЕХА А (глава 3 или 4).** Каждый игрок берёт 2 книги степеней.
- ◆ **ВЕХА Б (глава 7 или 8).** Каждый игрок выполняет до 3 преобразований.

Испытание. Фишки вех  влияют только на вас. Духи всегда игнорируют любые фишки пути, кроме фишек эскалации  и конца времён .

Эпилог

Определите победителя по обычным правилам.





Сценарий 1

Краеугольные камни Вселенной

Вселенная подобна колоссальному зданию из миллиардов кирпичей, а самые важные из них — те, из которых состоит его фундамент. Посещая места силы, волхвы не только познают секреты устройства миров людей и духов, но и учатся управлять ими. Каждая частичка мудрости подобна проникновению в самую суть миров — туда, где заложены краеугольные камни. Однако только самое выдающееся братство достойно получить ключи, открывающие двери Вселенной.

«Краеугольные камни Вселенной» — основной сценарий, рекомендуемый для большинства партий. Он полностью соответствует обычным правилам игры. Все остальные сценарии вносят разнообразные изменения в игровой процесс.

Подготовка к игре

- ◆ **События.** Вы можете выбрать любую из стандартных колод — «В мире духов» или «На перепутье».



Особые правила

Особых правил нет.

Эпилог

Определите победителя по обычным правилам.





Крупницы знаний

Даже самая простая мудрость может указать путь к великому познанию — если, конечно, правильно её истолковать. Тот, кто гонится за одними лишь грандиозными открытиями, нередко упускает из виду важные мелочи, что может свести на нет все приложенные усилия. Знания многогранны, и малое скрывается в большом, а большое — в малом.

Подготовка к игре

- ◆ **События.** Вы можете выбрать любую из стандартных колод — «В мире духов» или «На перепутье».



Особые правила

Особых правил нет.

Эпилог

Определение победителя происходит иначе. Игрок с наибольшим числом книг степеней получает 2 очка знаний. В случае ничьей каждый претендент получает по 1 очку знаний. Затем игроки таким же образом получают очки знаний за книги гор и лесов.

За каждую книгу солнца игроки получают по 1 очку знаний.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков знаний. В случае ничьей определите победителя по обычным правилам.



Сценарий 3

Тысяча дорог

Бескрайние степные просторы, где гуляют игривые ветры. Величавые горные гряды, увенчанные застывшими ледниками. Лесные чащи, населённые существами, подобных которым нет в мире людей. Через степи, горы и леса мира духов вьются причудливые тропинки, уводящие в бесконечные дали. Истина откроется тем, кто исходил тысячу дорог и побывал в местах, где прежде не ступала нога смертного.

Подготовка к игре

- ❖ **ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ.** Не помещайте фишку конца времён на планшет времени.
- ❖ **СОБЫТИЯ.** Вы можете выбрать любую из стандартных колод — «В мире духов» или «На перепутье».



Особые правила

Последней главой становится та, во время которой в сбросе оказывается определённое количество местностей. Это может случиться как раньше, так и позже стандартных 8–10 глав.

- **2 игрока:** 6 местностей в сбросе.
- **3 игрока:** 8 местностей в сбросе.
- **4–5 игроков:** 10 местностей в сбросе.

В редком случае, когда фишку времени нужно передвинуть дальше последнего деления шкалы на планшете времени, просто не передвигайте её (третье событие действует до начала эпилога).

ВАРИАНТ «ДОЛГОЕ СТРАНСТВИЕ». Если игроки склонны добавлять много местностей в землю сказаний (ввиду чего там нередко находится 8–10 и более местностей), во время подготовки вы можете договориться, что **последней главой** станет та, во время которой в сбросе будет на 2 местности больше.

ВАРИАНТ «СПЛЕТЕНИЕ МИРОВ». Сценарий «Тысяча дорог» можно совмещать со сценарием «Крупницы знаний» или «Цена мудрости». В последнем случае рекомендуем выбрать вариант «Долгое странствие», чтобы повысить вероятность достижения вехи.

Испытание

1. Рекомендуется вариант «Долгое странствие», если выбран обычный или высокий уровень сложности.
2. Начиная с главы, отмеченной фишкой эскалации на планшете времени, в начале хода духов посчитайте количество местностей, ушедших в забвение. **Эскалация** начинается, только если для определения последней главы в сбросе недостаёт 3 местности или менее. Если **эскалация** не началась, проверьте это условие снова в следующей главе.

Эпилог

Определите победителя по обычным правилам.






Цена мудрости

Миры духов и людей во многом схожи, что нельзя сказать об их обитателях. Людей легко обуревают всепоглощающая жадность или, наоборот, желание необдуманно тратить полученное. Духи же склонны игнорировать мирские заботы. Тот, кому предстоит править Вселенной, должен быть выше недостатков как людей, так и духов, и уметь находить баланс между накоплением и тратами.

Подготовка к игре

❖ **ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ.** Поместите фишку вехи  в ячейку рядом с делением 7 в партии с 4–5 игроками или рядом с делением 8 в партии с 2–3 игроками.

❖ **СОБЫТИЯ.** Возьмите карты событий «Все пути открыты», «Право выбирать» и «Помощь высших сил» из колоды событий «В мире духов» и карты «Потайные тропы» и «Прилив сил» из колоды «На перепутье».



Перемешайте отобранные 5 карт лицевой стороной вниз. Поверх получившейся колоды вы можете поместить любую карту события из колоды «Ярость степных ветров», а во время игры вытаскивать новые события из-под низа колоды — так вы не будете знать, к какой колоде относится следующее событие.

❖ **СОЮЗНИКИ.** Уберите карту **Сестры времени** в коробку.

Особые правила

В начале каждого своего хода, включая пролог, вы получаете 1 книгу степей.

Пролог проходит по обычным правилам.

Начиная с первой главы, у вас нет стандартных действий. Вместо них в свой ход вы можете сбрасывать книги степей, чтобы выполнять следующие действия:

- 1 книга степей. Выполнить 1 преобразование (можно повторять).
- 1 книга степей. Сделать 1 шаг 1 своим волхвом (раз в ход для каждого волхва).
- 1 книга степей. Добавить 1 местность (раз в ход). Затем заплатите все необходимые книги мудрости как обычно.

Вы можете выполнить все эти действия, любые из них или ни одного, а действие «Выполнить 1 преобразование» можно повторять любое число раз. Даже если вы не выполняете действия в свой ход, вы можете использовать свойства и усиления союзников, связанные с фазой действий. После фазы действий, как обычно, переходите к фазе движения.

ВЕХА (глава 7 или 8). В этой и всех последующих главах в начале каждого своего хода вы получаете 2 книги степей вместо 1.

Эпилог

Определите победителя по обычным правилам.





Сценарий 5

Ярость степных ветров

Накануне конца времён яростные духи степных ветров разбушевались. Земли мира духов подобны пушинкам во власти неугомонной стихии. Леса и горы всё ещё могут защитить от пронизывающего ветра, но степи продуваются насквозь. Буйство духов находит отражение в книгах степей, поскольку те таят в себе силу ветров. Волхвам предстоит непростое состязание, где любая ошибка может дорого обойтись!

Подготовка к игре

- ❖ **ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ.** Поместите фишку вехи в ячейку рядом с делением 7 в партии с 4–5 игроками или рядом с делением 8 в партии с 2–3 игроками.

Если вы играли со сценарием «Ярость степных ветров» ранее и хотите повысить сложность, поместите фишку вехи на одну ячейку ближе к началу шкалы – рядом с делением 6 или 7 соответственно.

- ❖ **СОБЫТИЯ.** Всегда используйте сценарную колоду «Ярость степных ветров».
- ❖ **БРАТСТВА ВОЛХВОВ.** Каждый игрок дополнительно берёт 2 книги степей, 1 книгу гор и 1 книгу лесов.

Особые правила

Волхвы не могут проходить мимо дома ветра и таверны духов, равно как не могут заменять их эффекты. Однако, если с круговоротом связано 2 места силы, одним из которых является дом ветра или таверна духов, волхв может выбрать для посещения второе место силы.

Небо и горизонт скрылись в пылевой буре, а солнце превратилось в едва различимое грязное пятно.

Яростные ураганы, каких прежде не видывали, проносятся по степям, обрушиваются на горы и леса.

Весь мир духов приходит в движение, и земли одна за другой погружаются в пучину забвения. Тем, кто отстал, дальше дороги нет.

ВЕХА (ГЛАВА 7 или 8). Начиная с этой главы вводится новое правило.

Если в вашей фазе забвения ни одна местность не ушла в сброс, в конце своего хода сбросьте крайнюю левую местность земли сказаний. (Таким образом, в ход каждого игрока в забвение уходит по крайней мере 1 местность.) Волхвы, находившиеся в этой местности, возвращаются в запасы игроков. Свойства и усиления союзников при этом не действуют.

За каждого своего волхва, который в ход любого игрока вернулся в запас из-за ухода местности в забвение по правилу сценария, вы должны либо взять ровно 2 книги степей, либо выполнить ровно 2 преобразования строго в направлении ступенью выше. Если вы не можете или не хотите выполнить 2 преобразования, вы должны взять 2 книги степей.

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ. СОБЫТИЕ. Если вы сбрасываете союзника по условию события «Разгар бури», верните жетоны этого союзника в общий запас, а карту поместите под низ колоды союзников.

Эпилог

Сама ткань мироздания трещит по швам. Даже обыденные знания, сокрытые в книгах степей, перепутаны неугомонными ветрами. Теперь эти книги таят угрозу – и то, как волхвы справятся с ней, определит исход состязания.

В начале эпилога каждый игрок за каждую свою книгу степей либо возвращает 1 своего волхва из земли сказаний в запас, либо сбрасывает 1 книгу гор, лесов или солнца. Затем все игроки сбрасывают все свои книги степей. Помните, что союзники и события никогда не действуют в эпилоге.

Далее определите победителя по обычным правилам.



ЗЕМЛЯ
СКАЗАНИЙ

Испытание

Испытание

Одиночная и совместная игра

В «Землю сказаний» можно играть одному или в составе группы от 2 до 4 участников против соперника, управляемого игрой, — **духов**. Это называется «Испытанием».

Далее представлены правила **одиночной игры**, которые являются основой «Испытания». Правила, меняющиеся при **совместной игре**, приведены на с. 9.

Противостояние духам

Многие братства — как выдающиеся, так и едва проявившие себя — откликнулись на призыв богов вступить в соперничество за право управлять мирами людей и духов. Желавших оказалось столь много, что боги решили сначала устроить испытание, чтобы отобрать наиболее достойных. Противостоять братствам боги направили низших духов, сделав их похожими на людей и внешностью, и поведением.

В «Испытании» вы следуете обычным правилам игры, изложенным в основной брошюре правил. Духи являются вашим соперником и следуют чётким принципам, установленным богами, — ведь далеко не все существа обладают

такой же свободой мысли и воли, как человек! Сумеете ли вы превзойти духов и заслужить право на участие в главном состязании?

Перед первой партией изучите основные правила игры. Затем ознакомьтесь с правилами «Испытания», но не стремитесь всё досконально запомнить — вместо этого, когда вам нужно что-то сделать за духов, один за другим выполняйте шаги, описанные в данной брошюре. Так освоить правила «Испытания» не составит труда.

Перед первой совместной партией мы настоятельно рекомендуем сыграть хотя бы 1 партию в обычном соревновательном режиме с другими игроками и (или) в одиночном варианте «Испытания».

Ход и цель игры

Игра начинается с пролога, за которым следует 10 глав. **Вы — первый игрок.** В прологе и во время глав сначала ход выполняете вы, а затем — духи.

Ваш ход ничем не отличается от хода в обычной партии. Духи же следуют уникальным правилам.

Духи всегда считаются вашим соперником. Например, когда вы объявляете движение, все ваши волхвы в местностях объявленного типа делают *по 2 шага*, а волхвы духов — *по 1 шагу*. Когда духи объявляют движение, происходит наоборот.

Победитель определяется по обычным правилам — выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество книг солнца.



Подготовка к игре

Проведите подготовку по обычным правилам (см. с. 5–6 правил игры) с учётом перечисленных ниже изменений. Если вы играете **совместно**, также смотрите раздел «Совместная игра» на с. 9.

2. ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ. Расставьте **фишки пути** как при игре вдвоём.

Поместите **фишку эскалации** в ячейку рядом с делением 8 шкалы на планшете времени.

3. СЦЕНАРИЙ. Для первой партии рекомендуется ознакомительный сценарий «*Благоволение богов*». В дальнейшем вы можете выбирать сценарий «*Краеугольные камни Вселенной*» или «*Тысяча дорог*». Сценарии 2, 4 и 5 не предназначены для «Испытания». Сценарии специально для «Испытания» появятся в будущих дополнениях к игре.



◆ В «Испытании» **события влияют только на вас**. Духи полностью их игнорируют.

6. БРАТСТВА ВОЛХВОВ. Возьмите **жетон первого игрока**. Проведите подготовку своего братства как при игре вдвоём. Духи получают **7 фишек волхвов** одного цвета, **6 книг степей**, **1 книгу гор** и **1 книгу лесов**.

7. СОЮЗНИКИ. Духи никогда не получают **карты союзников**.

8. ПОДГОТОВКА ДУХОВ. Перемешайте **колоду уловов** (не добавляйте 2 карты уловов с пометкой «*Товарищество*» в левом верхнем углу) и поместите на стол **лицевой стороной вниз**. Выдайте духам **2 жетона совместного посещения**.



9. ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ (см. с. 8). В первой партии попробуйте начальный уровень. Затем рекомендуем выбирать обычный уровень, а после нескольких партий — высокий.

Игровой процесс

Пролог

Вы выполняете свой ход по обычным правилам. Затем начинается ход духов. Они открывают карту союзника с верха колоды и кладут рядом. Тип местности этого союзника определяет **территорию духов** (обозначается символом степи, гор или леса в центре карты, под иллюстрацией).



Территория духов

Духи сбрасывают книгу мудрости, которая соответствует **территории духов** (например, книгу леса, если духи открыли карту лесного союзника), и добавляют местность этого типа в землю сказаний (см. «3. Фаза действий» на с. 3). На этом пролог завершается.

Главы

Как первый игрок, в начале каждой главы вы передвигаете фишку времени на одно деление вперёд по шкале на планшете времени и выполняете предписания всех фи-

шек пути, которые связаны с новым делением. Далее вы выполняете ход по обычным правилам. Затем начинается ход духов.

Ход духов состоит из 6 фаз, выполняемых по порядку.

1. ТЕРРИТОРИЯ ДУХОВ. Духи открывают карту союзника с верха колоды и кладут поверх открытой ранее. Она определяет **территорию духов** в текущей главе — тип местности, с которым взаимодействуют духи.

Открытые духами карты союзников никогда не замешиваются обратно в колоду и недоступны вам. Эти союзники встали на сторону духов, желая испытать вас!

2. СОДЕЙСТВИЕ СОЮЗНИКА. Только на высоком уровне сложности (см. с. 8).

3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ. Духи пытаются добавить **новую местность**, соответствующую типу территории духов. Духи оплачивают её книгами мудрости по тем же правилам, что и вы, — включая доплату книг степей за местности того же типа в земле сказаний.

Духи не добавляют новую местность и вместо этого получают 1 карту уловки, если:

- ◆ доплата составляет 4 и более книги степей;
- ◆ у духов недостаточно волхвов в запасе;
- ◆ у духов недостаточно книг мудрости.

В последнем случае (и если это единственная причина) в дополнение к 1 карте уловки духи получают 1 книгу степей, после чего, если могут, выполняют 1 преобразование (см. «Преобразования» на с. 5). В любом случае, если духи не добавляют местность, они сразу же переходят к фазе движения.

Если ничто не мешает духам, они сбрасывают необходимые книги мудрости и добавляют новую местность. Духи «выбирают» ту из 2 открытых местностей, которая лежит дальше от колоды, и просматривают землю сказаний слева направо в поисках подходящего для неё места.

Для добавляемой духами новой местности должны одновременно соблюдаться 3 условия (см. пример).

УСЛОВИЕ 1. Справа от новой местности должна находиться местность с вашими волхвами.

УСЛОВИЕ 2. Должна быть возможность перейти из новой местности в местность с вашими волхвами.

УСЛОВИЕ 3. Если слева расположена местность с волхвами духов, которая соединена с местностью справа, новая местность должна соединяться с местностью с волхвами духов слева.

Если подходящего места в земле сказаний нет, духи «выбирают» ту из 2 открытых местностей, которая лежит ближе к колоде, и повторяют поиск. Если и с ней духов постигает неудача — они берут местность с верха колоды и добавляют её крайней слева в землю сказаний.

Добавив карту местности, духи ставят на неё 1 волхва (2 волхвов в горах) из запаса по обычным правилам.

Когда фишка времени достигает деления с фишкой эскалации, духи перестают добавлять новые местности (см. «Эскалация» на с. 5).



Духи добавляют местность

ПРИМЕР



❶ **Место не подходит.** Условие 1 не соблюдено: в степи справа нет ваших волхвов.

❷ **Место не подходит.** Условие 2 не соблюдено: добавляемая степь не будет соединена с лесом справа.

❸ **Место не подходит.** Условие 3 не соблюдено: тропинка для волхвов духов в лесу слева перестанет быть соединённой.

❹ **Место подходит!** Все условия соблюдены. Духи добавляют степь между горами и лесом.



4. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ. Духи объявляют движение в местностях, соответствующих типу территории духов. Движение выполняется по обычным правилам: волхвы духов во всех местностях объявленного типа делают по 2 шага, а ваши — по 1 шагу.

Если в местностях территории духов нет их волхвов, духи просматривают землю сказаний слева направо и объявляют движение в типе местности, соответствующем первой найденной ими местности с их волхвами.

Каждый волхв духов, который вступает на круговорот, сразу же переходит на связанное с ним место силы. Если с круговоротом связаны два места силы, духи выбирают одно согласно приоритетам (см. «Места силы» на с. 6).

Затем волхвы духов посещают места силы так же, как это делают ваши волхвы, но следуя порядку, описанному в разделе «Места силы».

5. ФАЗА УЛОВКОВ. Духи по одной разыгрывают и сбрасывают все накопившиеся у них карты уловков (если есть). Полученные при этом новые карты уловков они также разыгрывают.

6. ФАЗА ЗАБВЕНИЯ. Согласно обычным правилам. Затем начинается следующая глава.

Эскалация

Начиная с главы, в которой фишка времени достигла фишки эскалации на планшете времени, духи перестают добавлять новые местности в своей **фазе действий**. Вместо этого они получают **1 карту уловки** и переходят к своей **фазе движения**.

Кроме того, духи перестают сохранять резерв книг мудрости для добавления новых местностей (см. «Преобразования» на с. 5).

Эпилог

В эпилоге духи выполняют следующее:

- 1. Обменивают книги степей на книги гор в соотношении 3:1.** Например, у духов 8 книг степей. Они обменивают 6 из них на 2 книги гор, и ещё у них остаётся 2 книги степей.
- 2. Обменивают книги гор на книги лесов в соотношении 3:1** по такому же принципу.
- 3. Выполняют до 4 преобразований**, если могут.



На этом партия заканчивается и определяется победитель (см. с. 16 правил игры). Если победу одержали вы — оцените, насколько хорошо вы показали себя перед богами. Чем выше уровень сложности, тем ценнее победа!

Ничья разрешилась в вашу пользу по числу книг лесов, гор или степей

Вы допущены к состязанию, однако в вашу победу мало кто верит, даже вы сами

У вас на 1—2 книги солнца больше

Отлично! Вы достойно справились с испытанием и завоевали доверие богов

У вас на 3—4 книги солнца больше

Выдающийся результат! Боги уверены, что вы превосходно покажете себя в грядущем состязании. Вероятно, именно вы займёте их место!

У вас на 5+ книг солнца больше

Возможно, вы один из богов, решивший под личиной человека принять участие в испытании?

Другие правила

Преобразования

Духи выполняют *каждое* преобразование строго в направлении ступенью выше (обменивают 2 одинаковые книги на 1 книгу следующей ступени), начиная с высших ступеней. При *каждом* преобразовании духи сначала пытаются преобразовать 2 книги лесов в 1 книгу солнца. Если не могут, тогда 2 книги гор в 1 книгу лесов. Если снова не удаётся — 2 книги степей в 1 книгу гор.

Если духи не могут выполнить преобразование, как описано выше, оно сгорает.

ДОПУСТИМЫЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДУХОВ



РЕЗЕРВ КНИГ МУДРОСТИ. До эскалации духи не выполняют те преобразования, в результате которых у них окажется менее **3 книг степей, 1 книги гор и 1 книги лесов**. Эти книги нужны духам, чтобы добавлять новые местности.



Места силы

Круговороты. Вступая на круговорот, волхв духов всегда **переходит на связанное с ним место силы**. Волхвы духов не могут проходить мимо мест силы, как ваши волхвы.

ПРИОРИТЕТЫ. Выбирая между **2 местами силы, связанными с одним круговоротом**, духи следуют *приоритетам*, указанным на памятке духов.

Примечание. Духи отдельно учитывают **дома камней**, которые приносят **1 книгу гор и 2 книги гор**.

Когда несколько волхвов духов оказываются на разных местах силы, сначала они посещают те из них, которые непосредственно приносят книги мудрости, — *дом ветра, дом камней, дом корней и таверну духов*. Затем они посещают все остальные места силы согласно *приоритетам*.

ЗАМЕНА. Когда волхв духов не может применить эффект места силы, духи выполняют *замену* согласно обычным правилам и дополнительно получают 1 карту уловки.

Однако если с тем же круговоротом связано второе место силы и волхв духов может применить его эффект, то он переносится туда и посещает его (ваши волхвы так делать не могут).

ЭФФЕКТЫ МЕСТ СИЛЫ. Эффекты некоторых мест силы духи применяют иначе, чем вы.

Древозмей. Духи выбирают место силы для копирования согласно *приоритетам*. Если духи вынуждены *заменить* эффект места силы, они вместо этого выбирают следующее место по *приоритетам*.



Вселенская академия. Помните, что до начала эскалации духи сохраняют резерв книг мудрости для добавления новых местностей (см. «Преобразования» на с. 5).



Вселенские библиотека, башня и храм. Как и в случае с преобразованиями, духи сначала пытаются трансформировать книги мудрости высших ступеней.



Трансформации не являются преобразованиями. Духи игнорируют сохранение резерва книг мудрости, применяя эффекты этих мест силы.

Врата земель. Просматривая землю сказаний *слева направо*, духи находят местность со своими волхвами, не соединённую с местностью справа. Они ищут новое место для неё в земле сказаний, следуя процедуре добавления новой местности (как в своей фазе действий), но с соблюдением 4-го условия:



❖ При перемещении этой местности не должно получиться так, что любая другая местность с волхвами духов перестанет быть соединённой с местностью справа.

*Если найти подходящую местность или новое место для неё в земле сказаний не удаётся, духи выполняют **замену** как обычно.*

Менгиры. См. «Распределение шагов» на с. 7.



Другие места силы. Согласно обычным правилам.



Уловки

Будучи подражателями, духи стараются поступать как волхвы людей. Благодаря богам духи выглядят и ведут себя как люди, но их истинная природа иная! Духи полагают, что волхвы братств выбирают самые полезные места силы для посещения и самые безопасные тропы для странствий, и поэтому следуют за ними. По пути духи умело добывают новые знания, поглощая частички мудрости, витающие там, где прошли волхвы людей.

Союзники и события дают вам удивительные преимущества. Духи противопоставляют этому уловки.

Всякий раз, когда духи не могут выполнить то, что намеревались, они получают 1 карту уловки **вскрытую с верха колоды**. Все рядовые случаи перечислены ниже. Если в какой-то ситуации вы сомневаетесь, получают ли духи карту уловки, — они её получают.

Если колода уловок закончилась, перемешайте сброшенные карты, сформировав новую колоду.



Карта уловки

Духи получают 1 карту уловки всякий раз, когда:

- не добавили новую местность в своей фазе действий;
- выполняют *замену*;
- волхв духов вернулся в запас;
- получили 1 преобразование или более и не выполнили ни одного;
- разыграли карту уловки, но в игре ничего не изменилось.

Распределение шагов

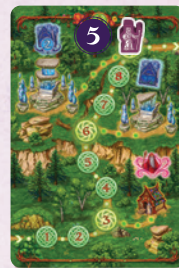
Всякий раз, когда духам нужно распределить шаги, они просматривают землю сказаний *слева направо* и распределяют *по 1 шагу на своего волхва*. Если волхвов духов в земле сказаний меньше, чем получено шагов, духи продолжают распределять оставшиеся шаги со своего крайнего волхва слева.

Когда 2 и более волхва духов находятся в одной местности, они также распределяют шаги *слева направо* (считая от начала тропинки). В горах, если 2 волхва находятся в ячейках с одинаковым номером на обычной и тупиковой тропинках, первым шаг получает волхв на обычной тропинке.



Духи распределяют шаги

ПРИМЕР



Волхв духов посетил менгиры. Теперь духам предстоит распределить 5 шагов. Они распределяют их **слева направо**, по 1 шагу на своего волхва.



Волхвы ① и ② делают по 1 шагу. Волхв ③ на обычной тропинке перемещается в следующую местность. Волхв ④ вступает на круговорот и переходит во вселенскую библиотеку. Волхв ⑤ делает шаг с края земли сказаний и возвращается в запас духов, благодаря чему они получают 1 карту уловки.

Особые случаи

Может возникнуть ситуация, когда в начале хода духов во время главы нет волхвов духов в земле сказаний. В таком случае сначала духи получают 1 карту уловки. Затем боги приходят на помощь неудачливым духам и позволяют им бесплатно добавить 1 степь и 1 горы. Если эскалация началась, они также бесплатно добавляют 1 лес. Затем духи продолжают выполнять свой ход как обычно.

Уровни сложности

Начальный уровень

Начальный уровень сложности рекомендуется для первой одиночной партии, особенно если ранее вы не играли в «Землю сказаний».

- ◆ **Ознакомительный сценарий.** При подготовке к игре выберите ознакомительный сценарий «Благоволение богов».
- ◆ **Уловки.** Когда духи разыгрывают любую карту уловки, её текст заменяется на следующий: **если у духов 5 и более книг степей, они выполняют 1 преобразование, а если менее 5 книг степей — получают 1 книгу степей.** Как обычно, до начала эскалации духи сохраняют резерв книг мудрости.
- ◆ **Эпилог.** Духи не обменивают книги мудрости и не выполняют преобразования.

Примечание. На начальном уровне сложности духи могут собрать много книг степей, не имея возможности обменять или преобразовать их. Не удивляйтесь — с вами соперничают молодые неопытные духи!

Обычный уровень

Соответствует правилам «Испытания».

Высокий уровень

Рекомендуем выбирать высокий уровень сложности, как только вы начали побеждать на обычном. Только на высоком уровне духи в полной мере раскроют свои возможности!

- ◆ **Ход духов, содействие союзника (фаза 2).** Применяется согласно территории духов.

Карта уловки «Совместное посещение». В редком случае, если у вас 2 жетона совместного посещения (духи разыграли карту, перемешали колоду и взяли эту карту снова), примените эти жетоны по одному за раз во время посещения вашими волхвами следующих двух мест силы.

В ситуациях, не описанных в правилах, поступайте с максимальной пользой для духов.

Территория духов Содействие союзника

Степь



Духи получают 1 книгу степей

Духи выполняют 1 преобразование, если могут. В ином случае получают 1 книгу степей. Как обычно, они сохраняют резерв книг мудрости до начала эскалации

Горы



Духи распределяют 1 шаг между своими волхвами

Лес



Содействие союзника не применяется в прологе.

- ◆ **Ход духов, фаза действий (фаза 4).** Духи всегда добавляют лес, если у них есть требуемая 1 книга лесов, а также книги степей для доплаты (и эскалация ещё не началась).
- ◆ **Уловки.** Выполняйте то, что указано под разделительной линией (на некоторых картах). Обычно это заменяет или дополняет текст в верхней части карты.



Боги позволили некоторым братствам волхвов объединиться, чтобы пройти испытание.

Но нашлись и те, кто захотел испытать силы, соперничая как с духами, так и с другими братствами.

Соперничать с духами в «Испытании» можно группой из 2–4 игроков. Мы рекомендуем сначала сыграть хотя бы одну партию в стандартном соревновательном режиме и (или) в одиночном варианте «Испытания». Также рекомендуем выбирать **обычный** или **высокий уровень сложности**.

Режимы совместной игры. Вы можете противостоять духам сообща в режиме **«Товарищество»** или преследуя собственные цели в режиме **«Соперничество»**.

Изменения в подготовке к игре

2. Планшет времени. В зависимости от числа игроков, расставьте **фишки пути** как в обычной партии с 3–5 участниками (количество игроков + духи).

Поместите **фишку эскалации** в ячейку рядом с делением 7 шкалы на планшете времени.

6. БРАТСТВА ВОЛХВОВ. Выдайте **жетон первого игрока** тому, кто последним читал книгу, напечатанную на бумаге. Духи всегда выполняют свой ход последними. **Жетон судьбы** выдайте случайному игроку.

Участники подготавливают свои братства, следуя обычным правилам. Духи получают дополнительные книги степей, как обычно получает последний игрок. В партиях впятером (когда духи занимают место 5-го игрока) они получают **7 фишек волхвов** вместо 6.

8. Подготовка духов. Выбрав режим **«Товарищество»**, добавьте в колоду уловов 2 карты с соответствующей пометкой в левом верхнем углу. (Для более лёгкого «Испытания» добавьте только карту **«Забывтый портал»**.)

Рекомендуем назначить того, кто будет выполнять ход духов в каждой главе и, что самое главное, отслеживать получение ими карт уловов во время ходов игроков.

Изменения в игровом процессе

КАРТЫ УЛОВОВ. *Товарищество:* в начале каждого своего хода (кроме пролога) духи получают 1 карту уловки в партиях против 2 игроков или 2 карты уловов в партиях против 3–4 игроков. *Соперничество:* для более сложного «Испытания» вы можете позволить духам получать 1–2 карты уловов по тому же принципу.

Когда в тексте карты уловки говорится о «ваших» союзниках, волхвах или о местностях с «вашими» волхвами — подразумевается игрок с наибольшим количеством союзников, волхвов или местностей с его волхвами соответственно.

ЖЕТОН СУДЬБЫ. Когда духам нужно принять решение в спорной ситуации, игрок с **жетоном судьбы** принимает это решение. Если этот игрок подходит по критериям (*например*, духи решают, кому отдать жетон совместного посещения), он выбирает себя. Затем он передаёт жетон судьбы следующему игроку по часовой стрелке (пропуская духов).

Союзники. В режиме **«Товарищество»** места силы **Страницы неба** доступны только её владельцу и духам.

Эпилог

ТОВАРИЩЕСТВО. Духи выполняют 3 пункта, перечисленные в разделе «Эпилог» на с. 5. Затем духи получают 1 книгу солнца за каждого игрока, у которого *меньше* книг солнца, чем у них, или *столько же*. После этого умножьте количество книг солнца, собранных духами, на число игроков (без учёта духов).

Сторона с наибольшим количеством книг солнца — игроки или духи — побеждает в партии! В случае ничьей побеждают духи.

СОПЕРНИЧЕСТВО. Каждый участник, у которого *меньше* книг солнца, чем у духов, проигрывает — его опечаленное братство возвращается домой. Духи получают по 1 книге лесов (по 1 книге солнца на высоком уровне сложности) за каждого выбывшего игрока. Затем духи выполняют 3 пункта, перечисленные в разделе «Эпилог» на с. 5.

Определите окончательного победителя по обычным правилам (*см. с. 16 правил игры*) — им становится один из оставшихся игроков или духи. В случае ничьей по книгам степей побеждают духи.

