

WORLD WARCRAFT®

THE BOARD GAME
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ДОПОЛНЕНИЕ

Правила Игры

SHADOW OF WAR™
EXPANSION

Rules of Play

LICENSED
BY
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT



*Квесты, награды, сражение, и слава.
Добро пожаловать обратно в мир Азерота.*

The SHADOW OF WAR дополнение для WORLD OF WARCRAFT: НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ включает новые Квесты, Вещи, События, Силы и Таланты. Эти правила объясняют, как использовать эти карты, чтобы увеличить, получаемый опыт, в игре. Это дополнение разработано, чтобы использоваться полностью, но возможно играть, используя только некоторые из новых карт, таких как новые Силы и Таланты или новые Вещи. Выбор остается за вами.

Компоненты

Правила игры

90 карт Сил (10 для каждого из 9 классов)

90 карт Талантов (10 для каждого из 9 классов)

32 карты Вещей с белым треугольником

18 карт Вещей с синим квадратом

25 карт Вещей с лиловым кругом

20 карт с символом чаши (особые вещи)

103 карты Бонусных Вещей

25 Синих карт Квестов

26 карт Событий

39 карт Судьбы

Символы The SHADOW OF WAR

Все карты этого дополнения отмечены символом сломанного щита, чтобы вы могли отличить их от карт основной игры.



Обзор Компонентов

Новые карты Классов: Новые карты классов работают так как и в основной игре, и дают больше возможностей для улучшения и прокачки персонажей.

Новые карты Вещей: Новые карты Вещей с лиловым кругом, синим квадратом, белым треугольником и чашей работают так же как и в основной игре. Новые карты **Бонусных Вещей** (с зеленой звездой на рубашке) даются главным образом, за синие квесты.



Синие карты Квестов: Синие карты Квестов из этого дополнения, составляют отдельную колоду Квестов. Синие Квесты награждают игроков за победу над вольными существами.



Новые карты Событий: Новые карты Событий работают так же как и в основной игре, и добавляют больше случайных событий, чтобы сделать каждую игру уникальной.

Карты судьбы: карты Судьбы, входящие в это дополнение, подобны картам Событий, но они оказывают большее влияние на земли Лордэрона.



Некоторые карты Судьбы специально для владык: у этих карт есть символ внизу карты соответствующий определенному владыке.



Кел`Тхузад



Лорд
Каззак



Нефариан

Стартовый Расклад

Играя с дополнением The SHADOW OF WAR, включайте следующие изменения в стартовом раскладе игры:

- Когда игрок выбирает класс персонажа во 2 действии стартового расклада, он берет 10 новых карт Сил и 10 новых карт Талантов для выбранного класса, в дополнение к 24 картам Класса, входящих в основную игру.
- Разделяя и тасуя карты Вещей в 6 действии стартового расклада, поместите новые карты Вещей в соответствующие колоды. Обратите внимание на то, что карты Бонусных Вещей составляют пятую колоду Вещей.

• Тасуя колоды Квестов, в 10 действии стартового расклада, перетасуйте синюю колоду Квестов из дополнения. Вытяните из синей колоды 3 верхних Квеста, и положите лицом вверх рядом с другими вытянутыми Квестами.

• Тасуя колоду Событий в 12 действии стартового расклада, добавьте в нее новые карты Событий из дополнения.

• В новом, 13 действии стартового расклада, подготовьте карты Судьбы, из дополнения:

Во-первых, оставьте 6 карт владык, которые будут соответствовать выбранному владыке этой игры, и удалите карты других владык.

Во-вторых, перетасуйте колоду Судьбы, возьмите верхнюю карту и введите ее в игру, положив лицом вверх рядом с игровой доской.

Наконец, в зависимости от числа в нижнем левом углу вытянутой карты, с символом песочных часов, либо немедленно выполните карту Судьбы либо поместите жетон пробоя на дорожку ходов (см. страницы 6-7).

Правила Дополнения

Следующие правила рассказывают о новых деталях этого дополнения.

Новые Силы и Таланты

The SHADOW OF WAR добавляет 10 новых карт Сил и 10 новых карт Талантов, для каждого из этих 9 классов. Эти новые Силы и Таланты подчиняются тем же правилам и ограничениям, как и те, что и в основной игре.

Ввод карт Сил вне шага прокачки персонажа

Одна из особенностей новых карт Класса в том, что многие из них разрешается вводить, вне шага прокачки персонажа. Это делает многие из персонажей более универсальными и гибкими, так как они могут вводить карты Сил по мере необходимости, а не только в конце хода фракции.

Когда вы вводите карту Сил вне шага прокачки персонажа, или "быстро вводите" карту Сил, вы должны соблюдать все обычные правила, касающиеся ввода карт:

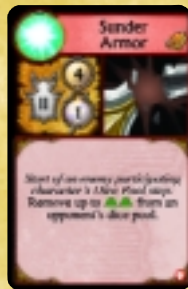
- Карта Сил должна быть в Гримуаре.
- Если вы вводите Стойкую Силу, то должны потратить цену карты в Энергии.
- Тип карты и тип карточного поля, куда она вводится, должны совпадать.

Кроме того, когда вы быстро вводите карту Сил, можете сбросить одну Силу с доски персонажа и поместить вводимую карту на ее место.

Пример: Талант Воина “Мастерство Тактики” гласит: “Начало раунда боя можете ввести одну Силу”. Вы играете за Воина Grumbaz Crowsblood, и у вас есть “Мастерство Тактики”. Персонаж Альянса только что потратил действие на объявление вам атаки и начал ПnP бой. У вас на доске персонажа “Стойка Берсеркера”, “Взбучка”, “Мощный удар” и 1 пустой слот с символом Разовой Силы. В Гримуаре лежат “Защитная Стойка” и “Возмездие”. В начале первого раунда боя, вы используете “Мастерство Тактики”, чтобы сбросить “Стойку Берсеркера” и ввести “Защитную Стойку” на ее место, платя цену Энергии “Защитной Стойки” в размере 1. В начале второго раунда боя вы снова используете “Мастерство Тактики”, на сей раз, чтобы ввести “Возмездие” в пустой слот.

Символ Гримуара

Многие из новых Карт Сил из дополнения имеют символ Гримуара в правом верхнем углу.



Символ Гримуара

Этот символ указывает на то, что вы можете быстро ввести Силу из вашего Гримуара, вначале любого из ваших действий (включая действия объявления атаки и подключение к атаке). Другими словами, трактуйте карты с символом Гримуара, как будто на них написано “Начало Вашего действия”: вы можете ввести эту Силу”. Карты используют изображение, а не текст, для того, чтобы вы могли легче отличить Силы “быстрого ввода” от других Сил в Гримуаре.

Когда вы вводите карту с символом Гримуара в начале действия вашего персонажа, вы должны также следовать всем правилам ввода карт Сил: Сила должна быть в Гримуаре, вы должны потратить цену карты в Энергии, и т.д.

Карты Бонусных вещей

Это новые карты Вещей, которые даются в основном за выполнение синих Квестов. Карты Бонусных Вещей работают, так же как и карты Вещей из других колод, но с двумя главными отличиями.

Бонусные Вещи и лимит Ранца

В основном карты Бонусных Вещей, представляют собой небольшие вещи. Поэтому на них не распространяется лимит трех Вещей в Ранце. Вместо этого **персонаж может иметь до 7 Бонусных карт, в своем Ранце, в дополнение к 3 картам не Бонусных Вещей.** Если игрок получает Бонусную карту, но уже имеет 7 Бонусных карт под его жетоном Ранца, он должен немедленно тут же положить (полученную или ту которая лежит под его жетоном Ранца) в колоду Купца, не получая никакой компенсации.

Карты Вознаграждение Опытom

Есть один специальный тип Бонусных карт: карты Вознаграждения Опытom.



Пример карты
Вознаграждения
опытом

Когда игрок получает карту Вознаграждение Опытom из колоды Бонусных Вещей, он просто получает указанное количество опыта. Если группа вытягивает карту Вознаграждение Опытom, Опыт распределяется между участниками группы согласно базовым правилам получения опыта. Карты Вознаграждение Опытom это не карта Вещей. Это важно, потому что разгромленные персонажи не могут получить

Вещи как награду, но они имеют право получить Опыт от карты Вознаграждение Опытom.

Опыт от карты Вознаграждения Опытom получается немедленно, и затем карта сбрасывается. Карты Вознаграждение Опытom не используются, как карты Вещей: они не могут быть введенными на доску персонажа, сохраненными в Ранце, проданными в колоду Торговца и т.д. Если игрок имеет 7 карт Бонусных Вещей в своем ранце и получает карту Вознаграждение Опытom, он просто получает опыт и затем сбрасывает эту карту.

Синие Квесты

Синие Квесты похожи на серые, зеленые, желтые и красные, но есть важные отличия:

- Синие Квесты не порождают существ.
- Синие Квесты не принадлежат фракции. Любая фракция может выполнить любой из 3 доступных синих Квестов.
- Синие Квесты не привязаны к определенной области на карте.
- Синие Квесты выполняются путем победы над вольными (синими) существами.

Чтобы выполнить синий Квест, персонаж или группа персонажей, должны просто победить синее существо, чей тип (Мурлок, Огр и т.д.) соответствует одному из двух типов изображенных на карте Квеста.

Условия Награды

Персонажи получают награду за Квесты только тогда, как бой полностью завершен. Так, например, если синий Квест требует победить одного синего Мурлока, и вы находитесь в бою с группой из двух синих Мурлоков, вы должны закончить бой прежде, чем вы получите награду. (Таким образом, вы не можете получить награду после убийства только первого Мурлока.) После того, как вы выполняете Синий Квест, вы получаете за него награду, затем тянете новый синий Квест.

Возможно, выполнить несколько синих Квестов за бой. Если персонаж или группа персонажей выполняют несколько Квестов одновременно, награды за все Квесты получается *только после того, как бой полностью завершен*, и новые синие Квесты тянутся *только после боя*.

***Пример 1:** В игре есть 2 синих Квеста, каждый из которых, требует победы, над синим Мурлоком. Вы объявляете атаку на группу из 2 синих Мурлоков и побеждаете обоих. После того, как бой полностью завершен, вы получаете награду за обоих синих Мурлоков. Затем сбрасываете два выполненных Квеста, тянете 2 новых синих Квеста.*

***Пример 2:** В игре есть 2 синих Квеста, каждый из которых, требует победы, над 1 синим Мурлоком. Вы объявляете атаку на 1 синего Мурлока и побеждаете его. Вы выполнили 1 синий Квест (вы можете выбрать какой). Вы получаете награду за Квест, затем сбрасываете его и тянете 1 новый синий Квест.*

***Пример 3:** В игре есть 1 синий Квест, который требует победы над синим Мурлоком. Вы объявляете атаку на группу из 2 синих Мурлоков и побеждаете обоих. Вы выполнили 1 синий Квест, который был в игре. Хотя Вы победили 2 Мурлоков, вы получаете награду только за одного из них. Вы сбрасываете синий Квест и тянете новый. Может случиться, что новый синий Квест также требует победы над Мурлоком.*

Хотя вы и победили в бою одного "дополнительного" Мурлока, Вы не можете получить награду за только что вытянутый Квест.

Урезание и Добавление Опыта

Синие Квесты не имеют собственного уровня, таким образом, их награды никогда не подвергаются урезанию или добавлению опыта.

Если вытянуты все Синие Квесты, перетасуйте сброшенные, и создайте новую синюю колоду.

Карты судьбы

Они подобны картам Событий, но, в общем, оказывают большее влияние на земли Лордэзрона. Существует одновременно всегда одна (и только одна) карта Судьбы в игре. Как только карта Судьбы выполнена, вы должны немедленно вытянуть новую карту Судьбы и поместить ее в игру.

Символ песочных часов в нижнем левом углу показывает **Число Судьбы**, которое означает сколько ходов карта остается в игре. Когда вы тянете новую карту Судьбы, посмотрите Число Судьбы и поместите жетон удара на дорожку ходов, отсчитав количество ходов от жетона хода (см. диаграмму). Как только жетон хода сдвигается на место с жетоном удара, карта Судьбы **истекает**: выполните предписание, которое вызвано истечением карты, сбросьте ее (если карта не инструктирует вас по-другому), и вытащите новую.

У некоторых карт Судьбы есть отрицательный эффект, если они не выполнены прежде, чем карта истечет, в то же время другие карты Судьбы имеют благоприятные воздействия, которые длятся несколько следующих ходов. Все карты Судьбы со словом "Босс" сбрасываются, если этот босс побежден (если карта не инструктирует вас по-другому), многие и другие карты

Управление картами Судьбы

1



1. В конце стартового расклада из колоды вытянута верхняя карта Судьбы. Это карта “Справедливый Поход.”

2



2. У “Справедливого Похода” число судьбы 4, поэтому игрок ставит жетон пробоя на дорожку ходов на четыре деления вперед от жетона хода.

3



3. В конце 4 хода фракции, жетон хода переходит на деление с номером 5. Так как он достиг деления с жетоном пробоя, то жетон пробоя снимется и карта “Справедливый Поход” истекает. “Справедливый Поход” сбрасывается и тянется новая карта Судьбы.

Судьбы могут также быть сброшенными прежде, чем они истекут: если это происходит, удалите жетон пробоя с дорожки ходов.

У некоторых карт Судьбы нарисован **полюс** на их символе песочных часов. Выполняются эти карты немедленно, после чего вытягивается новая карта Судьбы. Если “нулевая” карта Судьбы вытянута в конце стартового расклада, выполните ее немедленно и тяните новую карту Судьбы (повторите, если и другая вытянутая карта также “нулевая”).

Если эффект карты требует, чтобы вы передвинули жетон хода на несколько делений, игнорируйте символы делений через которые пройдет жетон. Это значит, не добавляйте карты Вещей в колоду Купца или не тяните новые карты Событий, если жетон хода не останавливается на делении с символом.

Когда карта Судьбы истекает, выполните ее текст, прежде чем выполнять любые другие действия связанные с делением дорожки ходов (такие как вытягивание карты Событий или добавление карт Вещей в колоду Купца).

Дополнительное Правило

Если вы вытянули синий Квест, и ни одного из требуемых синих существа нету на доске, вы можете сбросить карту Квеста и вытянуть новую. Вы можете сбросить карту Квеста только один раз.

Авторы

WORLD OF WARCRAFT: НАСТОЛЬНАЯ ИГРА Гейм-

дизайн: Кристиан Т. Петерсен

SHADOW OF WAR дополнение Гейм-дизайн: Джон

Гудено

Дополнительный дизайн: Кори Коничка и Роберт Вон

Дизайн и Разработка со стороны Blizzard: Боб Фич,

Шон Карнес и Бен Броуд

Правила и Редактура: Джеймс Торп

Редакторы Blizzard: Боб Фич, Бен Броуд и Шон

Карнес

Графика: Брайан Шомберг

Доработка карт: Карло Бокчио, Франк Валле, Бану

Андару, Тамара Грэй, Майк Каппротти, Уча Гильермо

и Джон Гудено.

Другие изображения: предоставлены BLIZZARD

ENTERTAINMENT, INC.

Производственный Менеджер: Даррелла Харди

Исполнительный Разработчик: Грег Бенэдж

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Координация и Одобрение графики со стороны

Blizzard: Бен Броуд, Крис Мецен, Гленн Рэйн, Samwise

и Глории Сото

Менеджер Разработки Blizzard: Лайза Пирс

Исполнительный Менеджер Разработки Blizzard:

Пол Сэмс

Главный Тестер: Майк Зебровски

Тестеры: Лайза Бджорнсет, Бен Броуд, Шон Карнес,

Брэд Карп, Дэн Кларк, Боб Фич, Брайан Хейч, Карл

Кент, Даниэль Клустер, Кори Коничка, Брайан

Модреский, Патрик Сетт, Франк Ла Терра, Энтони Ла

Терра, Барак Вайли и

Северная команда Blizzard.

Перевод выполнен студией «Кто если не я»

Руководитель: Р. Олег

Редактура: Р. Олег

Многие термины переведены на основе перевода базовых правил студией «Смарт».

Особая благодарность выражается К. Полине.

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Shadow of War, and Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

