

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ

• Антигона

Военная способность. Когда Антигона участвует в битве, если на кубике выпало значение «0», считайте его равным «3».

Способность самопожертвования. Сбросьте жетоны процветания с 3 рогами изобилия в сумме из одной или нескольких контролируемых вами областей суши или моря, чтобы построить метрополию.

• Ахилл

Военная способность. Если соперник проигрывает этап битвы, он должен немедленно отступить, если возможно, иначе все его отряды и герои уничтожаются.

Способность самопожертвования. Постройте 2 основных здания по вашему выбору на 2 пустых ячейках строительства в одной области суши, которую вы контролируете.

Если в одной вашей области суши нет достаточного количества пустых ячеек, вы должны уничтожить одно или два из своих основных зданий в этой области, чтобы построить полученные здания.

• Ипполита

Военная способность. Каждый ваш порт и каждая ваша крепость в области суши, где происходит наземная битва с участием Ипполиты, обладают свойствами и порта, и крепости одновременно. То же самое происходит во время морского сражения в области моря, соседней с областью суши, где находится Ипполита. Эти свойства учитываются только для определения боевой силы и не могут быть использованы для строительства метрополии.

Способность самопожертвования. Если вы контролируете ещё 2 героев, помимо Ипполиты, постройте метрополию.

• Лето

Военная способность. Даже выбрав Апполона, Лето всё равно может свершить героический поход, заплатив соответствующую стоимость, или использовать способность самопожертвования.

Способность самопожертвования. Если вы контролируете 2 мифических существа, расположенных на игровом поле, постройте метрополию.

• Пенелопа

Военная способность. Во время сражения в области моря, соседней с областью суши, где находится Пенелопа, вы получаете +2 к вашей боевой силе.

Способность самопожертвования. Если вы контролируете 6 областей моря, постройте метрополию.

• Перикл

Военная способность. Любой героический поход, совершаемый Периклом, стоит 1 жетон.

Пример. Игрок совершает 3-й героический поход с Периклом и платит 1 жетон вместо стандартных 3. Следующий поход с Периклом будет стоить также 1 жетон, а с другим героем 4 жетона.

Способность самопожертвования. Если все 8 ваших основных отрядов на игровом поле, постройте метрополию.

Примечание. Если способность самопожертвования героя позволяет вам построить метрополию, положите жетон метрополии в пустую ячейку строительства в контролируемой вами области. Если подходящей пустой ячейки нет, вы должны убрать одно из ваших основных зданий и построить метрополию на его месте.

• Геракл

Военная способность. Перемещаясь через область, где находится существо, или останавливаясь в такой области, Геракл уничтожает это существо. Фигурка существа убирается с игрового поля, а карта существа размещается под картой Геракла.

Примечание. Если существо было размещено в области, где находится Геракл, оно не уничтожается. Когда Геракл покидает такую область, существо также не уничтожается. Только перемещение Геракла в область с существом приводит к его уничтожению.

Способность самопожертвования. Если под картой Геракла лежит как минимум 2 карты существ, постройте метрополию.

Примечание. Когда карта Геракла помещается в сброс, карты существ под ней также сбрасываются.

БОНУСЫ МЕТРОПОЛИЙ



Зарезервируйте мифическое существо

Разместите один из ваших жетонов контроля на карте любого существа по вашему выбору на планшете судьбы. Только вы сможете купить это существо, пока карта находится на планшете.



Постройте основное здание

Возьмите любое основное здание из общего запаса и разместите его на свободной ячейке строительства в области суши, которую вы контролируете.



Получите 1 основной отряд и 1 флотилию

Возьмите 1 ваш основной отряд и 1 вашу флотилию и поставьте их в любые контролируемые вами области (не обязательно в область, где вы построили метрополию, или в соседнюю с ней).

ЛЮДОВИК МОБЛАН

БРУНО КАТАЛА

МАЛЬСТРЁМ ДОПОЛНЕНИЕ

Художник: МИГЕЛЬ КОИМБРА

Тифон, прародитель чудовищ, и Нереиды, смертоносные нимфы с чарующими голосами, поднимаются из морских глубин, чтобы разрушить человеческие метрополии. Их ярости противостоят легендарные герои, такие как молниеносный Ахилл и неукротимый Геракл. Только храбрейшим покорятся бушующие моря у берегов Киклад!

СОСТАВ ИГРЫ

14 фигурок с подставками (по 7 фигурок героев и мифических существ)



7 карт героев

13 карт мифических существ (часть из них с фигурками)

9 жетонов метрополий (по 3 жетона с 3 разными бонусами)

ОПИСАНИЕ СУЩЕСТВ



■ Гиппалектрион

Поменяйте 2 ваших наёмных отряда на 1 жетон процветания, или 1 карту жрицы, или 1 карту философа, вернув эти отряды в общий запас.

Разместите полученный жетон процветания стороной с 1 рогом изобилия вверх в любой области на ваш выбор.

Вы можете совершить обмен любое количество раз, пока у вас хватает наёмных отрядов.

Примечание. Способность Гиппалектриона можно применять к наёмным отрядам, находящимся в области с Медузой. Обмен отрядов не считается уничтожением, поэтому не позволяет Герioniу накопить



■ Гиппокампус

Поменяйте любое количество своих флотилий в 1 области моря, которую вы контролируете, на такое же количество наёмных отрядов из общего запаса. Разместите полученные отряды в 1 или нескольких областях суши под вашим контролем, а обремененные флотилии верните в свой личный запас.

Примечание. Обмен флотилий не считается уничтожением, поэтому не позволяет Герioniу накопить



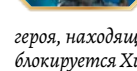
■ Ехидна

Украсьте 1 карту существа у другого игрока и разместите перед своей ширмой. Затем вы можете переместить соответствующую фигурку существа в любую область (суши или моря), указанную на карте существа как допустимую.



■ Мантикора

Уничтожьте 1 любое существо или 1 героя. Уничтоженная фигурка возвращается в общий запас, а карта помещается в соответствующий сброс.



Примечание. Мантикора может уничтожить героя, находящегося в области Медузы, но её способность полностью блокируется Хироном.



■ Тритон

Украсьте у другого игрока 1 жетон основного здания и разместите его в пустой ячейке строительства в любой области суши, которую вы контролируете. Если у вас нет подходящей пустой ячейки, вы ДОЛЖНЫ уничтожить одно из своих основных зданий, чтобы построить украденное здание.



■ Эмпуса

Выполните ещё раз бесплатные обязательные действия бога, которому вы сделали подношение в текущем раунде.



■ Эринии

Переместите 1 жетон процветания (с 1 рогом изобилия) в любую другую область суши или моря. Перемещаемый жетон может принадлежать любому игроку.

Примечание. Если выбранный жетон лежит стороной с 2 рогами изобилия вверх, сперва замените его на 2 жетона с 1 рогом, а затем переместите один из этих жетонов.

СУЩЕСТВА С ФИГУРКАМИ



■ Герион

Поместите это существо в область суши.

Каждый раз, когда уничтожается любой основной отряд, наёмный отряд или флотилия любого игрока, кладите в область с Герионом по 1 из общего запаса. В фазе «2. Доход» игрок, контролирующий область, где лежат , забирает их в свой личный запас. При перемещении Гериона остаются на месте.

Примечание. Выполняя способность Грай, игрок получает накопленные Герионом, если контролирует область, в которой они лежат.



■ Калидонский вепрь

Поместите это существо в область суши.

Эта область теперь недостижима для героев и отрядов игроков. Ни герои, ни отряды не могут находиться в области с этим существом, перемещаться в неё любым способом или через неё. Игрок, контролирующий область с Калидонским вепрем, также не может размещать нанимаемые отряды и героев в этой области.

Если в области находятся герои или отряды, игрок, контролирующий Калидонского вепря, перемещает их в 1 соседнюю область (нельзя выбрать отдалённую достижимую область) так, чтобы не вызвать наземную битву (с отрядами или Минотавром другого игрока), но контроль над областью сохраняется за игроком, отряды которого её покинули. Такое перемещение возможно в область, где расположен только жетон контроля другого игрока, и в этом случае игрок, чьи отряды переместились, обретает контроль над областью. Если перемещение невозможно, отряды и герои уничтожаются. При этом основные отряды возвращаются в личный запас игрока, наёмные отряды – в общий запас, фигурки героев также возвращаются в общий запас, а соответствующие карты помещаются в сброс.



■ Нереида

Поместите это существо в область моря.

Пока вы контролируете это существо, во время фазы «2. Доход» доход за область, в которой находится Нереида, получаете вы, а не игрок, контролирующий эту область.

Примечание. Способность Нереиды применяется при выполнении способности Грай.



■ Сцилла и Харибда

Поместите этих существ в 2 разные области моря.

Эти 2 морские области считаются соседними для ваших флотилий. Игрок может переместить свои флотилии из области с Харибдой в область со Сциллой и наоборот, а флотилии, находящиеся в этих областях, образуют цепочку, по которой могут перемещаться отряды и герои игрока.



■ Тифон

Поместите это существо в область моря.

Все основные здания, построенные на границе с областью моря, где размещён Тифон, теряют свои свойства и не могут быть использованы для строительства метрополии.

Метрополии, построенные на границе с областью моря, где находится Тифон, также теряют свои свойства (порта, крепости и храма), но по-прежнему учитываются для определения победителя.

Примечание. Свойство Тифона не влияет на здания и метрополии, если они не находятся непосредственно на границе с областью моря, где размещён Тифон.



■ Хирон

Поместите это существо в область суши.

Другие игроки не могут перемещать существ в область с Хироном и не могут выбирать эту область, а также всё, что в ней находится (Хирон, жетоны процветания, отряды и т.д.), целиком для способностей существ.