

Хоумрул от автора игры Евгения Никитина

(что не вошло в официальные правила игры).

Один раз за ход игрок может положить или забрать, одну или две маны с углового Форта. Но только на тех Фортах, что соседствуют с кварталом, на котором игрок находится. В Форте не может быть более одной маны.



Ритуалы Артефакты:

Накопитель - его сила (0-3) равна количеству открытых источников этого цвета, применяется один раз в любой момент игры, как заклинание.

Преобразователь - аннулирует свойство одного врага. Если это постоянное свойство, то положите под карту врага карту преобразователя (маркер). Применяется один раз в любой момент игры.

Заклинания:

Пламя - Можно использовать в чужой ход, помогая другому игроку, но только если он сражается с врагом в том же квартале, в котором находитесь и вы.

Стрела - Использовать её совместно с заклинанием Пламя, можно в чужой ход.

Рокировка - Можно использовать в чужой ход.

Телепорт - Можно использовать в чужой ход.

Копия - В какое заклинание превращаете, так оно и действует.

Рандомый налет!

Уберите из Основной колоды вслепую 8 карт. Добавьте все Легендарные отряды (если не страшно). Выберите из Вспомогательных отрядов 12-16 карт – от того, сколько и какие будут карты, зависит уровень сложности.

Универсальное Правило передвижения врагов:

1. Дальняя карта идет против часовой стрелки до препятствия.
2. Если перед картой сразу стоит препятствие, то перепрыгиваем сплошные карты, а дальше по свободному пространству до препятствия.

P.S. Препятствием является карта врага, и ворота бастиона.