

БЕСТИАРИЙ
СИГИЛЛУМА:
ЧЕТЫРЕХПУТЬЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Краткое описание игры	2
Вступление	2
Компоненты	3
Подготовка к игре	4
Темп игры	5
Процесс игры	5
Классификация существ	7
Классификация способностей	9

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Четырехпутье» - это второе дополнение для настольной игры «Бестиарий Сигиллума». В отличие от «Кузницы хаоса» оно зиждется на принципах полной информации, характерных для базовой игры. Здесь нет игровых действий, результат которых определяется случайным образом.

Основным новшеством дополнения является обновленное и расширенное игровое поле, которое позволяет играть вчетвером. Теперь игроки могут окунуться в командное противостояние два на два. Количество осадных башен удвоено, существ на поле боя тоже стало больше: сражение проходит между двумя армиями по четыре воина в каждой. Дуэльная же партия на поле «Четырехпутье», когда каждый игрок управляет четырьмя персонажами, поднимает противостояние на новый интеллектуальный уровень.

Игровой процесс с объединенной фазой нападения и поддержки увеличивает темп игры. Союзники по очереди применяют любые умения своих персонажей, что дает дополнительные возможности для нанесения урона, будь то перемещение вражеских существ под удар или наложение продолжительных эффектов непосредственно перед совершением атаки.

Девять новых персонажей разнообразят как стратегическую составляющую игры, увеличивая вариативность связок на стадии вызова существ, так и тактическую, повышая синергию и потенциал контрдействий в процессе применения способностей.

ВСТУПЛЕНИЕ

Никто уже и не вспомнит, сколько циклов прошло с тех пор, как хаос и разрушения войны обрушились на некогда процветавшее королевство Двух Замков. Вспыхнувшая когда-то искра конфликта привела к пожару, который со временем лишь разрастался, втягивая все новые и новые земли. Пожелавшие обрести могущество посылали свои войска на штурм стен Предлесья и Пустоши, где хранились рукописи «Бестиария Сигиллума».

Развалины тех замков уже давно поросли травой, но никто так и не смог сконцентрировать в одних руках всю мощь манускрипта. Равновесие было установлено между четырьмя полюсами, вдоль границ которых выросли новые фортификационные сооружения. Казалось, что текущее положение останется неизменным на протяжении многих циклов, ведь тот, кто попытается изменить баланс сил в свою пользу, неминуемо встретит сопротивление остальных.

Однако начавшиеся тайные переговоры о скрытых альянсах могли разрушить устоявшееся равновесие. Сигиллум стоял на распутье, которое позже назовут «Четырехпутьем».

“КОГДА-НИБУДЬ НА
БЕЛФМКАХ ЭТОГӨ
МИРА БУДЕТ
ВОЗДВИГНУТ
НОВЫЙ”.

АРХИТЕКТУС



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ

- Объедините компоненты базовой игры и дополнения.
- Выберите игровое поле, на котором будет проходить сражение: базовое «Два замка» для игры вдвоем или «Четырехпутье» для игры вчетвером. В первом случае подготовка и процесс игры проходит по правилам базовой версии, во втором - по правилам, описанным ниже.
- Расположите игровое поле базовой версии. На сигил пространства положите игровое поле дополнения.
- Поместите маркеры эффектов способностей дополнения и базы рядом с игровым полем, группируя одинаковые маркеры в стопки.
- Поместите маркеры повреждений рядом с игровым полем. По одному маркеру установите в начало каждой шкалы разрушения замка.

Примечание: без дополнения «Кузница хаоса», в комплект которого входит еще один набор деревянных маркеров повреждений, возможна их временная нехватка при игре восемью персонажами. В таком случае в качестве маркеров можно использовать любые подручные средства, например, монеты или шестигранные кубики, переворачивая их при ранениях нужной гранью вверх.

- Разделитесь на две команды по два игрока в каждой.
- Определите команду, которая будет обладать правом первого хода, далее «первая команда». При серии игр первой становится та, которая в предыдущей партии была второй. В первой команде определите хранителя времени - игрока, отвечающего за поворот диска времени.

“ЧЕТЫРЕХПУТЬЕ” И “КУЗНИЦА ХАОСА”

Игроки могут использовать персонажей дополнения «Кузница хаоса» на карте «Четырехпутье». На стадии вызова существ при выборе персонажа «Кузницы хаоса» игрок объявляет о своем желании использовать «молот». Механика вводится в игру отдельно для каждого игрока,

СТАДИЯ ВЫБОРА ЗАМКА

Первая команда занимает два любых замка на игровом поле. Второй команде достаются оставшиеся два замка.

СТАДИЯ ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

Стадия начинается с круга запрета: каждый игрок, начиная с хранителя времени, по очереди в направлении по часовой стрелке запрещает по одному существу, которое становится недоступным для вызова в этой партии. После того, как четыре персонажа запрещены, происходит два последовательных круга вызова: каждый игрок, начиная с хранителя времени, по очереди в направлении по часовой стрелке вызывает по одному существу. Вызов происходит по правилам базовой игры. Стадия заканчивается, когда каждый игрок вызвал на поле боя в свой замок по два персонажа.

СТАДИЯ ШТРАФА

При игре вчетвером штраф за вызов существ одинакового класса отсутствует.

ДУЭЛЬ НА “ЧЕТЫРЕХПУТЬЕ”

Дуэльная игра на карте «Четырехпутье» тоже возможна, в таком случае каждый игрок будет управлять четырьмя персонажами по правилам игры вчетвером, где в роли команды выступает один игрок.

Примечание: соперники не могут вызывать более двух воинов в каждый из своих замков. После смерти существо может возродиться в любом из двух замков, где находится менее двух персонажей.

ТЕМП ИГРЫ

Базовые правила с порядком фаз - осада, нападение, подготовка, поддержка - предполагают медленный темп игры, при котором у игрока есть возможность ответить на действия соперника. Например, если оппонент увеличит силу атаки своего персонажа, нанести им урон он сможет только в начале своего следующего хода, то есть у игрока будет возможность защититься или покинуть область атаки.

Чтобы сместить акцент с позиционной игры на комбинационную, в дополнении «Четырехпутье» темп увеличен за счет объединения фазы нападения и поддержки. Игровой процесс, при котором союзники по очереди применяют любые умения своих персонажей, обеспечивает дополнительные возможности для успешной атаки, будь то перемещение вражеских существ под удар или наложение продолжительных эффектов перед совершением атаки.

Быстрый темп с объединенной фазой нападения и поддержки может быть использован и при игре вдвоем на карте «Два замка». Чтобы в рамках дуэли обеспечить такую возможность, после подготовительной стадии следует пройти стадию выбора темпа игры. При этом быстрый темп является приоритетным, а медленный используется, только если оба игрока на это согласны.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игровой процесс «Четырехпутья» состоит из периодов, каждый из которых начинается с того, что хранитель времени поворачивает диск времени в направлении по часовой стрелке на один сектор. Период состоит из трех фаз, которые выполняются командами по очереди в строгой последовательности: сначала первая команда совершает все фазы, затем вторая.

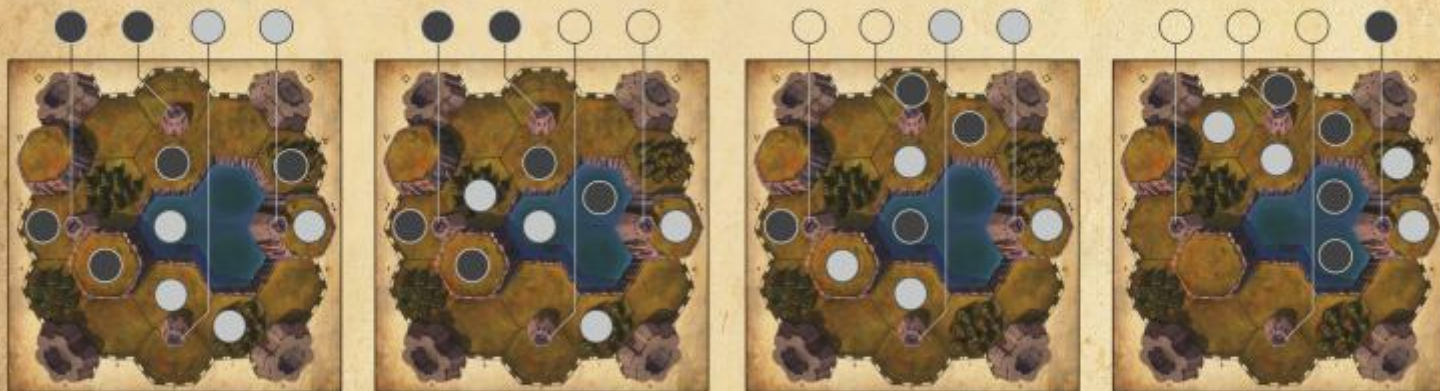
- Если Вы хранитель времени, поверните диск времени в направлении по часовой стрелке на один сектор.

ФАЗА ОСАДЫ

Каждая захваченная командой башня наносит одно повреждение любому замку противника. Башня считается захваченной той командой, суммарный параметр обороны воинов которой, включая бездействующих, больше. При равном соотношении башня считается нейтральной и не стреляет. Изначально параметр обороны у всех существ равен единице, но может быть изменен поддерживающими способностями с эффектами «Усиление обороны» и «Ослабление обороны».

Шкала разрушения замка является общей для союзников, поэтому не имеет значения, какой замок атаковать в фазу осады.

ПРИМЕРЫ КОНТРОЛЯ БАШЕН



Примечание: в случае расположения цитаделей союзников на разных сторонах игрового поля относительно шкалы разрушения замков, у первой команды она будет находиться на стороне хранителя времени, как и общая для союзников область подготовки сигила времени.

- Переместите маркер на шкале разрушения вражеских замков на одно деление за каждую захваченную Вашей командой башню.
- Объявите о победе, если маркер при этом переместился на последнее деление шкалы.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

- Перенесите все фишки способностей из области подготовки сигила времени, на которую направлен указатель текущего хода, на соответствующие изображения способностей на карточках персонажей Вашей команды.
- Уберите все маркеры положительных эффектов с карточек персонажей Вашей команды и все маркеры отрицательных эффектов с карточек противников. Если на игровом поле находятся маркеры эффектов, созданных воинами Вашей команды, например, «Преграда» Архитектуса, также уберите их.

ФАЗА НАПАДЕНИЯ И ПОДДЕРЖКИ

В эту фазу оба игрока одной команды по очереди применяют подконтрольными им существами, не находящимися под действием эффекта «Бездействия», любые доступные умения.

- Обсудив с союзником, определите, кто будет ходить первым в этом периоде. В следующем периоде начать применять умения может другой игрок.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЙ В ФАЗУ НАПАДЕНИЯ И ПОДДЕРЖКИ

Союзники договорились атаковать Саксума с эффектом «Усиление защиты», предварительно ослабив ее:

1. Мессум использует «Немощность», накладывая на Саксума эффект «Ослабление защиты».
2. Баллистариус применяет «Механизм натяжения», чтобы

- Объявите умение, которое Вы собираетесь использовать.
- Совершите действия, предусмотренные выбранным умением, следуя правилам базовой игры. Несмотря на то, что Вы управляете только своими двумя воинами, эффекты их поддерживающих способностей распространяются и на персонажей, подконтрольных союзнику.

Вместо атакующей способности можно совершить маневр.

Примечание: для удобства можно помечать воинов, уже совершивших атаку или маневр, размещая перевернутые фишки умений неиспользуемых персонажей на изображения атакующих способностей, а в фазу подготовки убирать их.

Поддерживающие умения союзников при подготовке размещаются на одну и ту же половину сигила времени в сектор равный времени подготовки способности. В одном секторе может быть размещено несколько фишек умений союзников, они просто группируются в стопку.

- Применив одно умение, передайте ход союзнику по команде, который после использования одного из умений своих существ, вновь передаст ход Вам.
- Объявите пас, если Вы больше не планируете применять умения. Союзник может продолжать использовать способности своих существ до тех пор, пока тоже не объявит пас. Когда оба игрока команды спасовали, ход переходит к другой команде, которая также, как и первая, проходит все фазы в строгой последовательности, начиная с осады.

Когда обе команды завершили действия, предусмотренные тремя фазами, текущий период заканчивается и начинается новый с поворота диска времени.

оттолкнуть Саксума с соседнего гекса.

1. Мессум использует «Лики смерти», чтобы еще дальше отодвинуть Саксума от Баллистариуса, тем самым увеличив силу атаки последнего по монолиту до двух.
2. Баллистариус атакует Саксума, нанося два ранения...

КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

В основе классификации лежит доминирующий атрибут существа. Это может быть сила, ловкость или интеллект.

Важно: несбалансированная армия, в которой отсутствует какой-либо класс существ, может стать причиной поражения.

ЛОВКОСТЬ

Основная ударная сила армии, нехватка жизненных сил компенсируется огромным уроном, который воины ловкости способны нанести вражеским существам. Остро нуждаются в поддержке союзников, но при умелой защите способны решить исход сражения в свою пользу.

СИЛА

Обладая повышенным запасом жизненных сил, эти существа находятся на передовой сражения. Поглощая основной урон противника, ограждают менее защищенных союзников от смертельных ранений. Мощь воинов силы позволяет им наносить обездвиживающие удары, заставляя врагов временно бездействовать.

ИНТЕЛЛЕКТ

Арьергард армии, основной целью которого является усиление своих союзников и ослабление врагов. Обладая разнообразными поддерживающими способностями, воины интеллекта способны скрывать слабые места своей армии и нивелировать сильные стороны противника.



Помимо основного атрибута воины классифицируются по признаку дальности и массовости атаки.

В зависимости от области применения атакующей способности все существа делятся на воинов ближнего боя и дальнего, а также воинов с единичной атакой и массовой.

Воины ближнего боя могут атаковать только цели, расположенные на соседних гексах, в то время, как персонажи дальнего боя на более отдаленных гексах.

Существа с единичной атакой могут нападать только на одну цель, в то время, как персонажи с массовой на несколько.

Такая классификация необходима для использования поддерживающих способностей Игнифера.

Примечание: несмотря на то, что умение Лигнума «Марионетка» направлено на одно соседнее существо, атаковать он может несколько отдаленных целей.



КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый воин имеет свои уникальные способности, которые могут наносить урон, накладывать различные состояния и менять позиции существ на поле боя.

В основу классификации умений положено несколько признаков: тип умения, вероятность применения, время подготовки, продолжительность эффекта и количество целей.

ПО ТИПУ

Умения персонажей дополнения, как и базовой игры, по типу делятся на атакующие и поддерживающие.

ПО ВЕРОЯТНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ

В отличие от персонажей дополнения «Кузница хаоса» все атакующие способности персонажей дополнения «Четырехпутье», как и базовой игры, по вероятности примене-

ния являются умениями порядка. Они не зависят от влияния случая, их показатель силы атаки известен заранее и указан в описании.

ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ

Все поддерживающие умения персонажей дополнения, как и базовой игры, по времени подготовки делятся на способности с фиксированным временем подготовки и с нефиксированным.

ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

По продолжительности эффекта умения персонажей дополнения, как и базовой игры, делятся на моментальные и имеющие продолжительный эффект.

К моментальным эффектам базовой версии – атаке и пере-

КОММЕНТАРИИ К АТАКУЮЩИМ СПОСОБНОСТЯМ



Залп осадных башен. Из-за увеличенного количества осадных башен умение получает единицу штрафа к силе атаки на карте «Четырехпутье», то есть при контроле одной башни сила атаки равна нолю, при контроле двух – единице и так далее.



Острый молот. Игнорирует защиту цели, если она находится под действием эффекта «Бездействие», то есть Маллеус нанесет единицу урона бездействующему врагу даже с эффектом «Усиление защиты».



Удар щитом. Наносит удар силой единица соседнему врагу.



Жажда крови. Неприменимо, если цель не имеет ранений. Соседние враги с полным запасом жизненных сил не могут быть атакованы, даже если Мортум находится под действием эффекта «Усиление атаки».



Пике. Действует на всех врагов, расположенных от Корнибуса по выбранной прямой.



Яд. Действует глобально. Атакует каждого отравленного врага силой, равной количеству эффектов «Яд», под действием которых он находится. Урон от умения может быть уменьшен «Усилением защиты».



Возмездие. Действует только на тех врагов, расположенных от Фидеи по выбранной прямой, которые находятся под действием хотя бы одного любого негативного эффекта.



Марионетка. Все эффекты взятой под управление цели продолжают действовать, соответственно бездействующий персонаж не сможет атаковать, а воин с «Усилением атаки» нанесет больше урона. Сама цель урон не получает.



Сжигающий доспех. Применяется только на цель, которая находится под действием хотя бы одного эффекта «Усиление защиты», сила атаки равна количеству таких эффектов. Урон равен силе атаки, так как Игнифер игнорирует защиту цели.

мещению – в дополнении добавилось еще одно – восстановление, которое позволяет увеличивать текущий показатель жизненных сил существ или прочности замка.



РЕКОНСТРУКЦИЯ

ВОССТАНАВЛИВАЕТ СВОИ ЗАМОК, УМЕНЬШАЯ РАЗРУШЕНИЯ НА ЕДИНИЦУ. ПОДГОТОВКА – ШЕСТЬ И УМЕНЬШАЕТСЯ НА ЕДИНИЦУ ЗА КАЖДОГО СОЮЗНИКА, ВКЛЮЧАЯ ЭОДЧЕГО, НА ГЕКСЕ ГЕРЫ.

Переместите маркер повреждения на одно деление назад на шкале разрушения своего замка.



ВОСКРЕШЕНИЕ

ИСЦЕЛЯЕТ ОДНО РАНЕНИЕ СОЮЗНИКУ, НАХОДЯЩЕМУСЯ НА ГРАНИ СМЕРТИ. ПРИМЕНИМО ТОЛЬКО НА ЦЕЛЬ, ТЕКУЩИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ КОТОРОЙ РАВЕН ЕДИНИЦЕ.

Уберите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа, текущий показатель жизненных сил которого равен единице. Фидея не может применить умение на себя.



НИТИ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ

ВОССТАНАВЛИВАЕТ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ ЦЕЛИ ЗА СЧЕТ СОЮЗНИКА. ПЕРЕНОСИТ ОДНУ РАНУ С ОДНОГО ПЕРСОНАЖА НА ДРУГОГО.

Возьмите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа, в том числе Лигнума, и положите на карточку любого другого союзного персонажа.



ВАМПИРИЗМ

АТАКИ СПОСОБНЫ ВОСПЛНЯТЬ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ. НАКЛАДЫВАЕТ НА СЕБЯ ИЛИ СОЮЗНИКА ЭФФЕКТ "ВАМПИРИЗМ". ПОДГОТОВКА – ПЯТЬ, А ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НА СЕБЯ – ТРИ.

Атака под действием продолжительного эффекта «Вампиризм» позволяет восстанавливать жизненные силы. Подробнее в классификации умений по продолжительности эффекта.

В дополнении появились три летающих персонажа, которым доступен полет – перемещение на любой свободный гекс по выбранной прямой. У Мортума и Корнибуса – это поддерживающие способности с моментальным эффектом перемещения, а у Фидеи – продолжительный эффект,

который позволяет хранильнице или ее союзнику во время маневра совершить полет.



СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

МОРТУМ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СТАЮ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ ПОЛЕТ. ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ЛЮБОЙ СВОБОДНЫЙ ГЕКС ПО ПРЯМОЙ.

Переместите фишку Мортума на любой свободный гекс по выбранной прямой.



ПОЛЕТ

РАСПРАВЛЯЕТ КАМЕННЫЕ КРЫЛЬЯ, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ ПОЛЕТ. ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ЛЮБОЙ СВОБОДНЫЙ ГЕКС ПО ПРЯМОЙ.

Переместите фишку Корнибуса на любой свободный гекс по выбранной прямой.



ОКРЫЛЕНИЕ

НА КРЫЛЬЯХ ВЕРЫ В ПУЧИНУ БИТВЫ. НАКЛАДЫВАЕТ НА СЕБЯ ИЛИ СОСЕДНЕГО СОЮЗНИКА ЭФФЕКТ "ПОЛЕТ".

Поместите маркер эффекта «Полет» на карточку цели, чтобы дать возможность существу вместо маневра совершить полет.

Помимо уже существующих в базовой версии продолжительных эффектов в дополнении игроков ждут восемь новых, некоторые из которых уже встречались в первом дополнении «Кузница хаоса»:



ПРЕГРАДА

В ОТЛИЧИЕ ОТ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ РАЗМЕЩАЕТСЯ НЕ НА КАРТОЧКЕ ПЕРСОНАЖА, А НА СВОБОДНОМ ГЕКСЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ, ДЕЛАЯ ЕГО НЕПРОХОДИМЫМ КАК ДЛЯ ВРАГОВ, ТАК И СОЮЗНИКОВ.

Примечание: при расчете силы атаки способности «Баллиста» Баллистариуса гекс с преградой считается занятым.



ЯД

ЯД НЕ ИМЕЕТ ПРЯМОГО ДЕЙСТВИЯ, НО ВЛИЯЕТ НА СИЛУ АТАКИ ТОКСИКУМА И КАК НЕГАТИВНЫЙ ЭФФЕКТ НА НЕКОТОРЫЕ СПОСОБНОСТИ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, НАПРИМЕР, АТАКУ КАРНИТЕКСА ИЛИ ФИДЕИ.

ОСЛАБЛЕНИЕ ФӨӨРӨНЬ



УМЕНЬШАЕТ ФӨӨРӨНУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ. ИЗНАЧАЛЬНО У КАЖДОГО СУЩЕСТВА ПОКАЗАТЕЛЬ ФӨӨРӨНЬ, КОТОРЫЙ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ КОНТРОЛЯ БАШЕН В ФАЗУ ОСАДЫ, РАВЕН ЕДИНИЦЕ. ТО ЕСТЬ ВОИН С ЭФФЕКТОМ "ОСЛАБЛЕНИЕ ФӨӨРӨНЬ", НАХОДЯЩИЙСЯ В ЗОНЕ КОНТРОЛЯ БАШНИ, НЕ ОКАЗЫВАЕТ ВЛИЯНИЯ НА ЕЕ КОНТРОЛЬ.

УСИЛЕНИЕ ФӨӨРӨНЬ



УВЕЛИЧИВАЕТ ФӨӨРӨНУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ. ИЗНАЧАЛЬНО У КАЖДОГО СУЩЕСТВА ПОКАЗАТЕЛЬ ФӨӨРӨНЬ, КОТОРЫЙ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ КОНТРОЛЯ БАШЕН В ФАЗУ ОСАДЫ, РАВЕН ЕДИНИЦЕ. ТО ЕСТЬ ВОИН С ЭФФЕКТОМ ФӨӨРӨНЬ, НАХОДЯЩИЙСЯ В ЗОНЕ КОНТРОЛЯ БАШНИ, ЗАЧИТЫВАЕТСЯ ЗА ДВА СУЩЕСТВА.

ВАМПИРИЗМ



ПОЗВОЛЯЕТ ВОССТАНАВЛИВАТЬ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ АТАКУЮЩЕГО СУЩЕСТВА. ВОССТАНАВЛИВАЕТ ЕДИНИЦУ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ, ЕСЛИ АТАКА НАНЕСЛА НЕ МЕНЕЕ ДВУХ РАНЕНИЙ. ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МАССОВОГО АТАКУЮЩЕГО УМЕНИЯ, НАПРАВЛЕННОГО НА НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ, РАНЕНИЯ, НАНЕСЕННЫЕ КАЖДОМУ ВРАГУ, СУММИРУЮТСЯ.

Примечание: речь идет о ранениях, а не уроне, например, нанеся две единицы урона цели с единицей жизненной силы, восстановления не произойдет.

СОПРОТИВЛЕНИЕ



СУЩЕСТВО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЦЕЛЬЮ ПОДДЕРЖИВАЮЩИХ УМЕНИЙ ПРОТИВНИКА. ТО ЕСТЬ ВРАГ НЕ СМОЖЕТ НАЛОЖИТЬ НЕГАТИВНЫЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, ПЕРЕМЕСТИТЬ ИЛИ ПРИМЕНИТЬ ОЧИЩЕНИЕ.

Примечание: в дополнении «Четырехпутье» эффект подвергся улучшению, теперь он защищает существо от всех поддерживающих способностей противника, а не только от негативных продолжительных эффектов.

ПОЛЕТ



УВЕЛИЧИВАЕТ ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВО ВРЕМЯ МАНЕВРА. ПОЗВОЛЯЕТ СОВЕРШИТЬ МАНЕВР НА ЛЮБОЙ СВОБОДНЫЙ ГЕКС ПО ПРЯМОЙ. ЦЕРБЕРУС, ИСПОЛЬЗУЯ "СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ", МОЖЕТ СОВЕРШИТЬ ПОЛЕТ.

УСКОРЕНИЕ



ПОЗВОЛЯЕТ СУЩЕСТВУ СОВЕРШИТЬ В ОДИН ХӨД И АТАКУ, И МАНЕВР.

Пары продолжительных эффектов, в названии которых присутствует «Усиление» или «Ослабление», нивелируют друг друга. Например, если на карточке персонажа лежат три маркера «Усиление защиты» и один «Ослабление защиты», то его защита будет равна двум.

К таким эффектам также относятся «Ускорение» и «Замедление». Последний эффект доступен у альтернативного Мануса, промо-карта которого входит в комплект настольной игры «Длань Мануса». Например, если на карточке персонажа лежат один маркер «Ускорение» и один «Замедление», то в фазу нападения он может совершить либо атаку, либо маневр. Если маркеров «Замедление» больше, то только атаку, если же больше маркеров «Ускорение», то и атаку, и маневр.

ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ

Умения персонажей дополнения, как и базовой версии, по количеству целей делятся на единичные и массовые.

Единичные умения персонажей дополнения применяются на одну цель и в зависимости от ее местоположения могут быть семи видов:



Массовые умения персонажей дополнения одновременно направлены на несколько целей и в зависимости от области применения могут быть четырех видов:





© 2008 "ИНТАГЛИП"
WWW.INTAGLYPH.RU