

СЕПТИМА

Трансформация и Знамения

ВСТУПЛЕНИЕ

Это дополнение для Септимы содержит два самостоятельных модуля, которые можно соединять и использовать для **Полной версии** игры в Септиму. **ТРАНСФОРМАЦИЯ** приносит полностью новую динамику в игровой аспект выбора действия. Теперь Лидеры смогут трансформироваться в Животных, существенно изменяя то, как вы играете и выбираете свои Действия. Каждый цвет игрока имеет две уникальных Формы Животного. **ЗНАМЕНИЯ** приносит некоторые случайные и влиятельные события, которые могут быть позитивными или негативными в зависимости от уровня Подозрения игроков. Перечень компонентов для Знамений вы найдете на стр. 5.

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Играется только с Полной версией игры.

Трансформация является одной из наиболее продвинутых техник, которыми владеют Лидеры Шабашей, она предоставляет им большую гибкость в вопросе избегания Подозрения.

КОМПОНЕНТЫ

В цвете игрока



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Подготовьтесь к Полной игре, затем:

1. Добавьте карту Действия *Трансформация* себе на руку и верните в коробку карту Действия *Напав*.



2. Поместите две фигурки Лидеров-животных своего цвета в свой запас.

3. Поместите два тайла Животных вашего цвета в свой запас:


а) зеленый игрок: Змея и Жаба

б) оранжевый игрок: Лиса и Белка

с) фиолетовый игрок: Кошка и Сова

д) серый игрок: Коза и Заяц.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Наряду с картой Действия Трансформации в игру добавляется новый концепт: теперь каждый игрок обладает фигуркой **Лидера-человека** и две различных фигурки **Лидеров-животных**. Когда бы в тексте ни появлялась иконка  или какой-либо текст ни упоминал Лидера, это предполагает как Лидера-человека, так и Лидера-животного, даже если иконка и содержит человеческую форму.




ТРАНСФОРМАЦИЯ

Основная способность: превратите своего Лидера в Животного и верните все сброшенные карты Действия себе в руку.

Бонус Совпадения: также понизьте свое Подозрение на 1.

Когда вы трансформируетесь в Животного, вы можете выбрать одного из двух доступных вам Животных.

1. Поместите тайл Животного поверх одного из тайлов Ведьмы. Способность накрытой Ведьмы тут же становится недоступной для вас.
2. Замените вашего Лидера-человека на Игровом поле Лидером-животным, соответствующим выбранному вами тайлу.
3. Когда вы играете *Трансформацию*, также верните все сброшенные карты Действия себе в руку. По завершении своего хода также верните на руку и карту *Трансформации*. Это значит, что в конце хода после розыгрыша *Трансформации* в вашей стопке сброса не останется карт Действия.

Трансформация обладает той же иконкой , что и *Напев* в базовой игре. Любая способность, что ссылается на *Напев*, применяется, когда вы разыгрываете *Трансформацию*.

При получении Совпадения не повышайте за это Подозрение.



ПРАВИЛА ФОРМЫ ЖИВОТНОГО

Когда вы начинаете Фазу Луны в форме Животного, к вам применяются иные правила:

- ❖ вы можете выбирать и разыгрывать только те 4 карты Действия, которые указаны на тайле Животного;
- ❖ вы не можете использовать способность Ведьмы, чей тайл вы накрыли тайлом Животного;
- ❖ вы можете использовать способность тайла Животного при розыгрыше крайнего левого Действия.



Находясь в форме Животного, вы **не можете повышать свое Подозрение** каким-либо образом и имеете возможности для ее снижения:

- ❖ если вы не получили Совпадение Действия, понизьте свое Подозрение на 1;
- ❖ если вы получили Совпадение для Действия игрока или Септимы, не повышайте свое Подозрение;
- ❖ вы **не можете использовать эффекты или способности**, которые требовали бы от вас **повысить ваше Подозрение**.





ПРИМЕР: Зеленый игрок находится в форме Жабы (a). Способность Жабы может быть использована с действием Зельеварения (b), позволяя игроку сварить Зелье без использования Грибов при нахождении по соседству с зоной с рекой (c). Игрок выполняет Действие Зельеварения (d), расходуя 1 Ягоду, чтобы сварить 1 Летучую Мазь (получая 3 Мудрости), 1 Траву, чтобы сварить 1 Лекарство от Инфекции, и 1 Ягоду с 1 Корнем, чтобы сварить Лекарство от Паралича.

ПРИНЯТИЕ ФОРМЫ ЧЕЛОВЕКА

В конце каждого хода каждый игрок, имеющий форму Животного, может трансформироваться обратно в Человека. Если он решает так поступить, он должен заменить своего Лидера-животного на Игровом поле своим Лидером-человеком и убрать соответствующий тайл Животного из своего Шабаша.

КОНЕЦ СЕЗОНА

Вы **всегда должны пропускать 4 этап** Конца Сезона (вне зависимости от того, в какой форме находится ваш Лидер), что значит, что в этот момент вы не возвращаете себе на руку свои сброшенные карты Действия. Если вы хотите вернуть карты Действия себе на руку, единственная возможность для этого – розыгрыш карты *Трансформации*. Заметьте, что, если вам нужны ваши сброшенные карты Действия, вы можете вернуться обратно в форму Человека в конце того же хода, в который вы разыграли Действие *Трансформации*.

ЗНАМЕНΙΑ



Играется только с Полной версией игры.

Знамения представляют собой мистические события, которые существенно влияют на весь Сезон и представлены картами Знамений.

КОМПОНЕНТЫ

18х карт Знамений




ПОДГОТОВКА




ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Подготовьтесь к Полной игре, затем приготовьте колоду Знамений:

1. Найдите карту Знамения Шабаш Ведьм (Witches' Sabbath) (единственная карта с  в углу) и поместите ее лицом вверх рядом с Игровым полем;
2. Замешайте остальные карты Знамений, затем случайным образом выберите 3 лежащие лицом вниз карты, сформировав из них колоду. Переверните эту колоду лицом вверх (так, чтобы нижняя карта колоды стала раскрытой) и поместите колоду поверх карты Знамения *Шабаш Ведьм*.
3. Верните в коробку оставшиеся карты Знамений.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В каждом Сезоне игры будет активной различная карта Знамения, за исключением Сезона Осени (1st ) , в котором такой карты не будет. Активное Знамение всегда размещается под Игровым полем так, чтобы была видна только ее половина: либо **позитивный** эффект (светлая сторона карты), либо **негативный** эффект (темная сторона карты), каждый из

которых применяется ко всем игрокам. Позитивные эффекты предоставляются каждому игроку **на его выбор**, негативные – **обязательны** для всех на протяжении всего Сезона.

Новые Знамения вступают в силу с негативным или позитивным эффектом в качестве последнего этапа каждого **Конца Сезона**. Для определения такого эффекта подсчитайте сумму Подозрения всех игроков: если она равна 8/12/16 при игре 2/3/4 игроков, тогда к следующему Сезону применяется негативный эффект (темная сторона карты), в противном случае применяться будет позитивный эффект (светлая сторона карты).

Сбросьте предыдущее Знамение (если оно имеется) из-под Игрового поля и поместите туда новое Знамение так, чтобы была видна его верная половина. Заметьте, что предстоящее Знамение сверху колоды всегда лежит лицом вверх.

Нижнее Знамение, **Ведьмин Шабаш**, – особенное: оно становится активным на первом этапе подсчета очков Конца игры, и вы сразу же применяете его пользу/штраф.



ПРИМЕР: в игре втроем в Конце Сезона Оранжевый игрок имеет 5 Подозрения, Зеленый – 3 и Серый – 4. Общая сумма составляет: $5+3+4=12$. Это значит, что общее Подозрение игроков слишком высоко, так что в следующем Сезоне к ним будет применяться негативный эффект Знамения. Они сбрасывают текущее Знамение из-под Игрового поля, затем берут лежащую лицом вверх карту Знамения из их колоды и помещают ее под Игровым полем лицом вверх так, чтобы была видна ее часть с негативным эффектом.

ПРАВИЛА ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

При розыгрыше *Трансформации* для Вдовы не имеет значение, какую форму вы принимаете, и она не меняет ни свою форму, ни своих Пауков. Она будет продолжать преследовать вас вне зависимости от формы Животного, какую вы приняли. При подготовке к игре Вдова не заменяет свою карту Действия *Напева на Трансформацию*, и ее карта *Напева* будет совпадать с вашей *Трансформацией*. Тем не менее если вы обладаете мастерством Трансформации это устанавливает более высокие требования для вашей победы: теперь вам понадобится справиться с **семью** из восьми Невзгод.

При игре со **Знамениями** Черная Вдова не получает от них пользу и на нее не действуют их пагубные эффекты. Тем не менее учитывайте ее Подозрение для определения, какой эффект Знамения будет применяться в следующем Сезоне, положительный или негативный: пороговый уровень в Соло-игре составляет 8.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЗНАМЕНЕНИЯ

Данный раздел содержит разъяснения тех эффектов Знамений, которые требуют дополнительного объяснения. Разъяснения имеют смысл только при их прочтении вместе с эффектом соответствующей карты Знамения.

Дар Алхимика (The Alchemist's Gift)

Это означает, что вы можете сварить Любовное Зелье, используя 3 любых Ингредиента, и все остальные Зелья, используя 2 любых Ингредиента. Если вы используете способность Жабы, то Лекарство от Инфекции, Летучая Мазь и Любовное Зелье стоит на 1 Ингредиент меньше.

Нарушенные воспоминания (Broken Memories)

Змея не может использовать свою способность, поскольку оно требует розыгрыша Действия *Помни*.

Спутанные воспоминания (Confused Memories)

Вы также не можете использовать никакую способность. Тем не менее при помощи Заклинания *Волшебное Зеркало* вы можете использовать способность Ведьмы, поскольку она не находится в вашем Шабаше.

Созвездие внутренней силы (Empowering Constellation)

Если вы делаете готовым Заклинание в качестве Выбора Толпы после Суда, вы не можете сделать готовым еще одно.

Эра Эпидемий (Era of Epidemic)

Чтобы отследить, какую Ведьму вы выбрали, переверните ее тайл в вашем Шабаше лицом вниз. Когда вы изгоняете ее, верните тайл в коробку.

Эра Лечения (Era of Healing)

Когда вы излечиваете Пациента при помощи другого Лекарства, а не обычного, вы можете продвинуться только по тому треку Пациента, который соответствует жетону Пациента, а не Лекарству (за исключением *Эдиты*).

Золотой котелок (Golden Cauldron)

Если вы в свой ход сварите 3 Зелья, вы все еще можете получить дополнительное (бесплатное) Практическое Зелье в качестве 4-го.

Гулянье Гильдий (Festival of Guilds)

Вы **не** можете использовать способности залежей Кристалла и Святилищ без нахождения рядом с ними.

Дружелюбный отшельник (Friendly Hermit)

"Подношение духам" – это Ингредиент, который вы должны потратить для продвижения на ленточку на треке Ритуала.

Паранойя (Paranoia)

Понижение вашего Подозрения сразу же после повышения его не отменяет этот эффект, так что вы все равно должны потерять 2 Мудрости.

Ордер на Обыск (Search Warrant)

Это не влияет на Выбор Толпы во время Фаз Луны – только после Суда(ов). Если при обычных условиях вы могли бы выполнить 0 или 1 действие Выбора Толпы, то вы не можете выполнить ни одно.

Духовная связь (Spiritual Link)

Если *Драгомир* подвергнут Первому Суду, все игроки (не только Победитель Суда) могут использовать его способность понижения Подозрения.

Если Суду подвергнута *Джоанна*, игроки не могут использовать ее способность сразу после ее Суда, поскольку она удалена из Палаты к тому моменту, когда способность могла бы возыметь эффект.

Если суду подвергнут *Брин* и Победитель Суда решает сбросить его, Победитель Суда может использовать первую часть его способности (отзыв только 1 Лояльного горожанина), но не вторую (неотзыв Лояльного горожанина после своего Выбора Толпы).

Подозрительные союзники (Suspicious Allies)

Напоминание: повышение вашего Подозрения сактивирует бросок Охотника или его Релокация позже в этом ходу.

Мстительный отшельник (Vengeful Hermit)

"Подношение духам" – это Ингредиент, который вы должны потратить для продвижения на ленточку на треке Ритуала.

Волна симпатии (Wave of Sympathy)

Это не влияет на Выбор Толпы во время Фаз Луны – только после Суда(ов). Вы не можете выполнить более 4 действий Выбора Толпы.

Ведьмин Шабаш (Witches' Sabbath)

Применимо к обоим Судам.