



БЕСТИАРИЙ
СИГИЛЛУМА:
КУЗНИЦА ХАФСА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВНИМАНИЕ, ЭТО НЕ САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА,
ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ
"БЕСТИАРИЯ СИГИЛЛУМА".

ОГЛАВЛЕНИЕ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ	•
ВСТУПЛЕНИЕ	•
КОМПОНЕНТЫ	••
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	•••
ПРОЦЕСС ИГРЫ	••••
КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ	•••••
КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ	••••••

ЭРРАТА К БАЗОВОЙ ВЕРСИИ

КОСТЯНОЙ БУМЕРАНГ

В целях корректировки баланса сила атакующей способности Редукса больше не зависит от очередности целей, а постоянна и равна единице по каждому вражескому существу в области поражения. Описание следует читать:



РЕДУКС МЕТАЕТ ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЧЕРЕП ПО КРУГОВОЙ ТРАЕКТОРИИ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ. СИЛА УМЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ЦЕЛИ ~ ЕДИНИЦА.

КОЛЮЧИЙ ДОСПЕХ

Во избежание двусмысленного толкования атакующей способности Мануса под противником нужно понимать существо, на которое направлена атака, то есть сила атаки может варьироваться от нуля до двух. Описание следует читать:



АТАКУЕТ ВРАГА СИЛОЙ РАВНОЙ КОЛИЧЕСТВУ ПОДДЕРЖИВАЮЩИХ УМЕНИЙ ЦЕЛИ В ОБЛАСТИ ПОДГОТОВКИ СИГИЛА ВРЕМЕНИ.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

«Кузница хаоса» - это первое дополнение для настольной игры «Бестиарий Сигиллума». Оно открывает перед игроками дополнительные возможности: новые персонажи с оригинальными способностями, новые эффекты умений и впервые введенный в игру фактор случайности.

Уникальный генератор случайных чисел - механизм хаоса - позволяет случайным образом определять результативность некоторых действий игрока. Его крутящийся диск определяет силу атакующих умений персонажей дополнения, а также вводит в игру случайные события, которые влияют на выбор приоритетов при планировании действий существа, позволяя нанести замку противника больше повреждений.

Новая идеология управляемой вероятности позволяет влиять на результат, выдаваемый механизмом хаоса, так как он содержит ряд изменяемых игровыми действиями настроек, которые увеличивают или уменьшают шансы на положительный исход вращения диска. К тому же, комбинируя воинов из базовой версии, персонажи которой не зависят от случая, и из дополнения, где сила атаки корректируется хаосом, можно регулировать влияние фактора случайности на исход сражения. А для игроков, привыкших рассчитывать лишь на свои силы, не надеясь на удачу, предусмотрен конвертер хаоса, который позволяет играть персонажами дополнения без использования механизма хаоса, то есть без влияния фактора случайности, как это было в базовой версии.

“ЛИШЬ САМЫЙ ИСКУСНЫЙ МАГ
СПОСОБЕН ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
ХАОС ПОТУСТОРОННЕГО МИРА”.

ГОЭЦИЙ

ВСТУПЛЕНИЕ

Хаос, как основа потустороннего мира, внес свои коррективы в магические практики верховного мага Гоэция. С каждым новым вызовом сущностей в обыденный мир ритуал становился все менее контролируемым. Влияние хаотической нестабильности на поведение призванных лишь увеличивалось, а произносимые заклинания управления часто не приносили нужного результата.

Гоэций провел не одну бессонную ночь, пытаясь понять логику хаоса. От своих учеников он часто слышал слова о тщетности поиска причинно-следственных связей в природе хаоса, которая, по их мнению, абсолютно случайна, но продолжал свой труд.

Время шло, и картина закономерностей все отчетливее вырисовывалась в сознании мага. Совершенствуя заклинания, Гоэций смог увеличить вероятность получения нужного ему результата. И лишь на закате жизни Гоэцию удалось взять под полный контроль хаос потустороннего мира. Именно тогда на одной из страниц его рукописи «Бестиарий Сигиллума» появился сигил преобразования хаоса.



КОМПОНЕНТЫ

МЕХАНИЗМ ХАОСА

«Кузница хаоса» - механизм, определяющий влияние хаоса, как фактора случайности, на некоторые аспекты игры. Визуально поделен пополам на две части: «молот» и «наковальню».

«Молот» случайным образом определяет результативность атакующих умений персонажей дополнения, а «наковальня» вводит в игру случайные события, которые влияют на выбор приоритетов при планировании действий существ. После свободного вращения диск хаоса указывает в одной части на сектор силы атаки, а в другой - на сектор события, которое ставит определенную игровую задачу. Игрок, первый выполнивший ее условия, нанесет дополнительные повреждения замку противника.



КАРТОЧКИ И ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Новые персонажи вносят разнообразие в игровой процесс, заставляя игроков еще тщательнее подходить к стадии вызова существ на поле боя. Многократно возросло количество эффективных связок различных персонажей и возможностей по уменьшению потенциала подобной синергии у противника.

ФИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ И МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ

Новые способности и их эффекты позволяют влиять на результат вращения диска хаоса, изменять время подготовки умений, уменьшать область их применения, делать персонажей невосприимчивыми к негативным эффектам и даже давать численное превосходство при захвате и удержании осадных башен.

МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Новые деревянные маркеры повреждений делают процесс манипуляции ими более комфортным.

9 КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ

18 ФИШЕК СПОСОБНОСТЕЙ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ

- Объедините компоненты базовой версии и дополнения.
- Расположите игровое поле. Рядом с ним со стороны сигила пространства поместите механизм хаоса.
- 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.
- Определите игрока, который будет обладать правом первого хода, далее «первый игрок». При серии игр первым становится тот, кто в предыдущей партии был вторым.

СТАДИЯ ВЫБОРА ЗАМКОВ

Первый игрок выбирает одну из сторон противостояния: Пустошь, чей замок окружен равнинами, или Предлесье с цитаделью около леса. Второму игроку достается оставшийся замок.

СТАДИЯ АКТИВАЦИИ ХАОСА

Игроки могут регулировать влияние случая на игровой процесс, исключая механику хаоса частично или полностью.

Сначала игроки объявляют о своем желании использовать «наковальню». Если оба игрока согласны, эта механика вводится в игру:

- Движением руки раскрутите диск хаоса. После остановки стрелка, изображенная на нем, укажет на один из секторов событий.
- Поместите маркер повреждения на изображение выпавшего события, оно становится активным. После завершения стадии вызова существ этот маркер можно заменить перевернутой фишкой способности любого не вызванного существа.

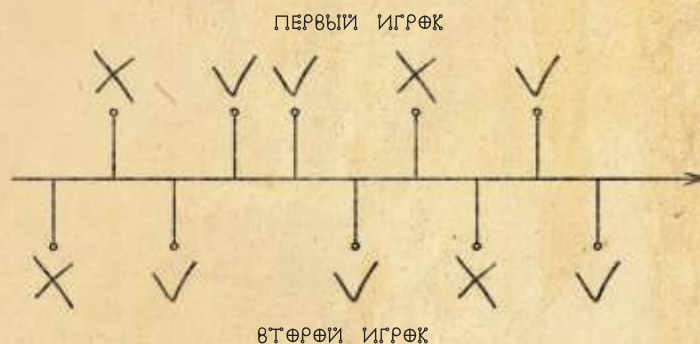
Если хотя бы один из игроков отказался от «наковальни», в игре не будут происходить события хаоса.

Затем игроки объявляют о своем желании использовать «молот». Механика вводится в игру отдельно для каждого игрока, например, один может ее использовать, а другой играть без нее. Отказавшийся от «молота» для определения силы атаки умений хаоса будет использовать конвертер хаоса вместо механизма.

От «молота» можно отказаться только в эту стадию, нельзя менять механику хаоса по ходу партии. То есть либо игрок всю игру крутит диск для определения силы умений хаоса, либо он не делает этого вовсе.

СТАДИЯ ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

Стадия начинается с запрета вторым игроком одного существа, которое становится недоступным для вызова в этой партии, затем первый игрок также отправляет в бан одного персонажа. По ходу стадии каждый игрок по указанной ниже очереди запретит по два существа и вызовет по три. Вызов существ на поле боя происходит по правилам базовой версии.



СТАДИЯ ШТРАФА

В дополнении предусмотрен штраф за вызов существ одинакового класса. Каждый игрок перемещает маркер повреждения на своей шкале разрушения замка на два деления за каждый отсутствующий класс в его армии.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Отличие игрового процесса дополнения от базовой версии заключается лишь в возможности использования механизма хаоса в фазу осады и в фазу нападения.

НАКОВАЛЬНЯ

Если во время подготовки к игре на стадии активации хаоса оба игрока изъявили желание использовать механику «наковальни», тогда в фазу осады после проверки контроля осадных башен и перемещения маркера на шкале разрушения вражеского замка на одно деление за каждую захваченную башню совершите следующие действия:

- Объявите о завершении активного события хаоса, если его условия были выполнены.

Примечание: событие остается активным до тех пор, пока один из игроков не объявит о завершении при выполнении соответствующих условий.

- Переместите маркер на шкале разрушения вражеского замка на столько делений, сколько предполагает событие.

- Раскрутите диск хаоса для определения следующего события хаоса.

- Переместите фишку из сектора заверщенного события в сектор, на который указывает стрелка диска хаоса. Указанное в нем событие становится активным. Если стрелка указала на сектор, в котором уже находится фишка, переместите ее в следующий сектор в направлении по часовой стрелке.

Исходя из вышесказанного, вероятность наступления события, расположенного по часовой стрелке сразу за сектором активного события, всегда выше и равна сумме вероятностей выпадения двух секторов.

Например, если активным событием является «Месторождение», то с вероятностью 50% следующим активным событием станет «Циклон».

Используйте эту особенность при планировании перемещений своих и вражеских существ.

СОБЫТИЯ ХАОСА



ЦИКЛОН

ВЗДУШНЫЕ МАССЫ С ДВУХ СОСЕДНИХ ГОР УСТРЕМИЛИСЬ В ДОЛИНУ, ЧТОБЫ, СТОЛКНУВШИСЬ, ВНЕВЬ ВЗМЕТНУТЬ ВВЕРХ, УВЕЛИЧИВАЯ СКОРОСТЬ ВЫЛЕТАЮЩИХ ИЗ БАШНИ ВАЛУНОВ.

Нанесите вражескому замку одно повреждение, если контролируете башню на равнине.



МЕСТОРОЖДЕНИЕ

В НЕДРАХ ГОРЫ, НА КОТОРОЙ РАСПОЛОЖЕНА БАШНЯ, КАМЕНОТЕСЫ НАШЛИ ЗАЛЕВИ РУДЫ, И ТЕПЕРЬ ОСАДНОЕ ОРУЖИЕ СМОЖЕТ МЕТАТЬ ВАЛУНЫ С ВКРАПЛЕНИЕМ МЕТАЛЛА.

Нанесите вражескому замку одно повреждение, если контролируете башню на горе.



КРАКЕН

ЛЕГЕНДА ГЛАСИТ, ЧТО НА ДНЕ ОЗЕРА ДРЕМЛЕТ ОГРОМНЫЙ КРАКЕН. НАСТАЛА ПОРА РАЗБУДИТЬ ЧУДОВИЩЕ И НАПРАВИТЬ ЕГО РАЗРУШИТЕЛЬНУЮ СИЛУ НА ПРОТИВНИКА.

Нанесите вражескому замку два повреждения, если все три ваших персонажа находятся на гексах воды.



ПРОЗРАЧНАЯ НОЧЬ

НАСТАЛ ПЕРИОД ПРОЗРАЧНЫХ НОЧЕЙ, КОГДА МАГИЧЕСКОЕ СИЯНИЕ ОТКРЫВАЕТ ВЗОРУ РАНЕЕ СКРЫТЫЕ ХОДЫ В ЗАМКИ, ТЕПЕРЬ ДАЖЕ ОДИН ВОИН СПОСОБЕН ОСЛАБИТЬ ОБОРОНУ ВРАГА.

Нанесите замку противника два повреждения, если хотя бы один из ваших персонажей находится на соседнем с вражеским замком гексе.



ШТУРМ

РАЗВЕДЧИКИ ДОЛЖИЛИ О СЛАБОЙ ОБОРОНЕ ПРОТИВНИКА В ТЫЛУ, НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ МОМЕНТ, ЧТОБЫ ПРЕДПРИНЯТЬ РЕШИТЕЛЬНУЮ ПОПЫТКУ ШТУРМА ЗАМКА.

Нанесите замку противника два повреждения, если все три ваших персонажа находятся в области штурма вражеского замка, то есть в пределах двух гексов от него.

МОЛОТ

Если во время подготовки к игре на стадии активации хаоса игрок изъявил желание использовать механику «молота», тогда в фазу нападения при совершении атаки умением хаоса совершите следующие действия:

- Объявите атакующее умение хаоса, которое собираетесь использовать.

- Объявите цель или цели в области применения способности, на которые она будет направлена.

- Если сила хаоса способности не постоянна, а зависит от определенных факторов, рассчитайте ее. Сила хаоса способности также увеличивается на единицу за каждый эффект «Усиление хаоса» и уменьшается за «Ослабление хаоса». Хаос не может быть меньше единицы и больше четырех. Если этот показатель выходит за рамки этих чисел, то он считается равным ближайшему дозволению значению.

- Поверните указатель хаоса механизма таким образом, чтобы он был направлен на значение силы хаоса способности. При этом полностью станут видимыми четыре сектора силы атаки.

- Движением руки раскрутите диск хаоса. После остановки стрелка, изображенная на нем, укажет на один из секторов силы, а изображенное в нем значение и будет силой атаки способности в текущем периоде для всех целей объявленного умения.

- Исходя из полученной силы атаки, рассчитайте урон индивидуально для каждой цели. Как и в базовой версии, урон равен разности между силой атаки и показателем защиты.

- Поместите маркеры повреждений на карточку цели в количестве, равном рассчитанному урону. Если количество маркеров становится равным или превышает показатель жизненных сил цели, она объявляется уничтоженной, после чего сразу же возрождается в замке: с ее карточки убираются все маркеры ранений и эффектов, фишка персонажа перемещается на гекс замка, а маркер на шкале разрушения замка оппонента перемещается на два деления.

ВЕРОЯТНОСТЬ АТАКИ

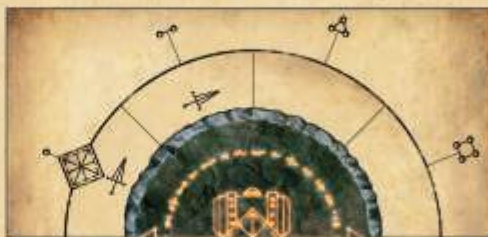
«Молот» может выдать один из трех вариантов силы атаки:

- Премах. Пустой сектор.

- Сила равна единице. Сектор с одним клинком.

- Сила равна двум. Сектор с двумя клинками.

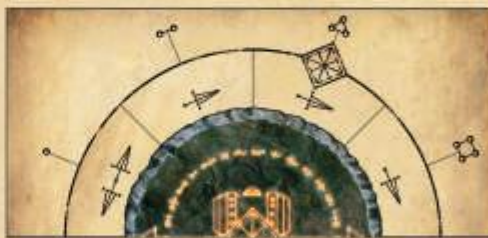
Чем выше сила хаоса умения, тем больше вероятность выпадения сектора с силой атаки единица или два.



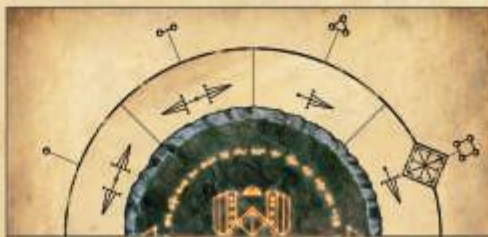
СИЛА ХАОСА 1
ПРЕМАХ ~ 50%
СИЛА 1 ~ 50%
СИЛА 2 ~ 0%



СИЛА ХАОСА 2
ПРЕМАХ ~ 25%
СИЛА 1 ~ 75%
СИЛА 2 ~ 0%



СИЛА ХАОСА 3
ПРЕМАХ ~ 0%
СИЛА 1 ~ 75%
СИЛА 2 ~ 25%



СИЛА ХАОСА 4
ПРЕМАХ ~ 0%
СИЛА 1 ~ 50%
СИЛА 2 ~ 50%



КОНВЕРТЕР ХАОСА

Если во время подготовки к игре на стадии активации хаоса игрок отказался использовать механику «молота», тогда в фазу нападения при совершении атаки умением хаоса игрок не вращает диск, а конвертирует силу хаоса в силу атаки с помощью конвертера.

СИЛА ХАОСА	СИЛА АТАКИ
•	⊕
—	1
△	1
□	2

СИГИЛ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ХАОСА,
НАЧЕРТАННЫЙ ГӨЭЦИЕМ



ПРИМЕРЫ РАСЧЕТА СИЛЫ АТАКИ



КИРКИ ЯРОСТИ

ПРЕВОСХОДНО ВЛАДЕЕТ СРАЗУ ДВУМЯ КИРКАМИ, ПИРАШАЯ ДВУХ ВРАГОВ НА СОСЕДНИХ ГЕКСАХ. СИЛА ХАОСА — ЕДИНИЦА И УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА ОДИН ЗА КАЖДУЮ РАНУ ИРАТУСА.

Иратус, имеющий одно ранение, атакует умением «Кирки ярости» две соседние цели, на одной из которых наложен эффект «Усиление защиты». На Иратуса наложен один эффект «Усиление хаоса».

С «молотом»:

Сила хаоса равна трем. После вращения диска стрелка указала на сектор с силой два. Первая цель получает два ранения, а вторая (защищенная) лишь одно.

Без «молота»:

Сила хаоса равна трем. Хаос конвертируется в силу атаки, равную единице. Первая цель получает одно ранение, а вторая (защищенная) ни одного.



МАЯТНИК

ТЕМПУС НАНОСИТ СОСЕДНЕМУ ВРАГУ УДАР ТЯЖЕЛЫМ МАЯТНИКОМ. СИЛА ХАОСА — ЧЕТЫРЕ.

Темпус атакует умением «Маятник» соседнюю незащищенную цель. На Темпуса наложен эффект «Двойная атака».

С «молотом»:

Сила хаоса равна четырем. После вращения диска стрелка указала на сектор с одним клинком. Цель получает одно ранение. Так как эффект «Двойная атака» позволяет провести вторую атаку, игрок вращает диск еще раз, выпадает сектор с силой два. В качестве цели выбрано все то же существо, которое получает еще два ранения.

Без «молота»:

Сила хаоса равна четырем. Хаос конвертируется в силу атаки, равную двум. Цель получает два ранения. Так как эффект позволяет провести еще одну атаку, игрок выбирает все ту же цель, которая получает еще два ранения.



КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

СИЛА

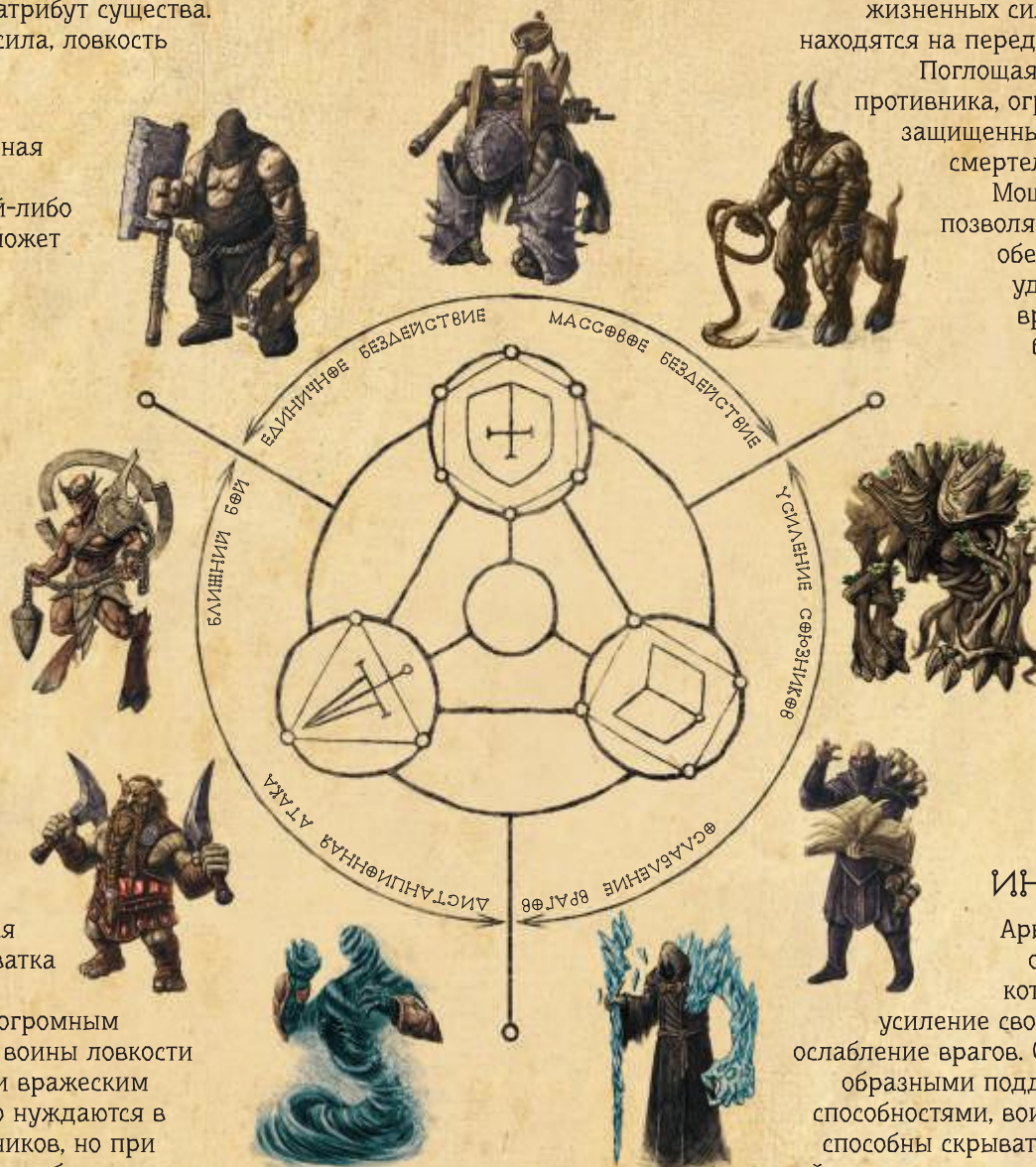
В основе классификации лежит доминирующий атрибут существа. Это может быть сила, ловкость или интеллект.

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

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.



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.

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.



КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

В базовую классификацию умений помимо типа, времени подготовки, продолжительности эффекта и количества целей добавлен еще один признак: вероятность применения.

ПО ТИПУ

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

ПО ВЕРОЯТНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ

Все атакующие способности по вероятности применения делятся на умения хаоса и умения порядка.

Сила атаки умений хаоса заранее не известна. Она определяется случайно механизмом хаоса исходя из силы хаоса способности и может варьироваться от нуля до двух. Поэтому в описании таких умений отсутствует показатель силы атаки, есть только сила хаоса. И чем она выше, тем с большей вероятностью персонаж нанесет больше урона. Все персонажи дополнения имеют атакующие способности хаоса.

Умения порядка не зависят от влияния случая, их показатель силы атаки известен заранее и указан в описании. Все персонажи базовой версии имеют атакующие способности порядка.

Если во время подготовки к игре на стадии активации хаоса игрок отказался использовать механику «молота», то все способности хаоса его существ будут преобразованы в умения порядка посредством конвертера хаоса.

ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ

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

В дополнении появились продолжительные эффекты, которые могут увеличивать или уменьшать время подготовки способностей существ.

ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

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

К двум моментальным эффектам базовой версии - атаке и перемещению - в дополнении добавилось еще одно - очищение, которое моментально убирает с вражеской цели все маркеры положительных эффектов или с дружественной все отрицательные.



СВИТОК ПРАВОСУДИЯ

ПАЛАЧ СПОСОБЕН КАК КАРАТЬ, ТАК И МИЛОВАТЬ. СНИМАЕТ ВСЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ С ВРАГА ИЛИ ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ С СЮЗНИКА.

В дополнении появились три новые поддерживающие способности с моментальным эффектом перемещения:



РИТУАЛ ПРИЗЫВА

ПРИЗЫВАЕТ СУЩЕСТВИЙ ПОТУСТЕРЕННОГО МИРА. ПЕРЕМЕЩАЕТ СЮЗНИКА ИЗ ЛЮБОГО МЕСТА НА СОСЕДНИЙ С ГЕОЦИЕМ СВОБОДНЫЙ ГЕКС.

Примечание: не может перемещать врагов.



ЛДССФ

СВЯЗЫВАЕТ ВРАГА И ТАШИТ ЗА СЕБОЙ. ДВИГАЕТСЯ НА СОСЕДНИЙ СВОБОДНЫЙ ГЕКС В НАПРАВЛЕНИИ ОТ ЦЕЛИ, ПЕРЕМЕЩАЯ ТУ НА РАННЕ ЗАНИМАЕМЫЙ КАБАЛЛУСОМ ГЕКС И НАКЛАДЫВАЯ ЭФФЕКТ "БЕЗДЕЙСТВИЕ".

Примечание: соседнюю цель перемещает на гекс, на котором находится Кабаллус, сам двигается на один из трех соседних гексов, которые не граничили с первоначальным местоположением цели.



ЗФВ ЛЕСА

ШЕПОТ ЛИСТВЫ МАНИТ В ЧАШУ ЛЕСА. ПЕРЕМЕЩАЕТ ПРОТИВНИКА ИЛИ СЮЗНИКА ИЗ СОСЕДНЕГО С ЛЕСОМ ГЕКСА В ЭТОТ ЛЕС.

Примечание: перемещает цель из любого гекса игрового поля кроме замка Пустоши и самих лесов в соседний свободный гекс леса.



Помимо уже существующих в базовой версии продолжительных эффектов в дополнении игроков ждут восемь новых:



УСИЛЕНИЕ ХАФСА

УВЕЛИЧИВАЕТ СИЛУ ХАФСА СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ.



УМЕНЬШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

УМЕНЬШАЕТ ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ СПОСОБНОСТЕЙ НА ЕДИНИЦУ.



СОПРОТИВЛЕНИЕ

НА СУЩЕСТВО НЕ МОГУТ БЫТЬ НАЛОЖЕНЫ НЕГАТИВНЫЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, НО НА НЕГО ПРОДОЛЖАЮТ ДЕЙСТВОВАТЬ АТАКА, ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ОЧИЩЕНИЕ.



УСИЛЕНИЕ ОБОРОНЫ

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



ДВОЙНАЯ АТАКА

ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ СОВЕРШИТЬ ДВЕ АТАКИ В ФАЗУ НАПАДЕНИЯ. ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕХАНИКИ "МОЛТА" ВРАЩЕНИЕ ДИСКА ХАФСА ПРОИСХОДИТ ПРИ КАЖДОЙ АТАКЕ. СУЩЕСТВО СОВЕРШАЕТ ЛИБО ДВЕ АТАКИ, ЛИБО ОДИН МАНЕВР.



ОСЛАБЛЕНИЕ ХАФСА

УМЕНЬШАЕТ СИЛУ ХАФСА СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ.



УВЕЛИЧЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

УВЕЛИЧИВАЕТ ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ СПОСОБНОСТЕЙ НА ЕДИНИЦУ.



ОГРАНИЧЕННАЯ ВИДИМОСТЬ

ОГРАНИЧИВАЕТ ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ВСЕХ СПОСОБНОСТЕЙ СУЩЕСТВА СОСЕДНИМИ ГЕКСАМИ. ЕСЛИ ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТИ НЕ ВКЛЮЧАЕТ ГЕКС, НА КОТОРОМ РАСПОЛОЖЕН САМ ВОИН, И СОСЕДНИЕ С НИМ ГЕКСЫ, СПОСОБНОСТЬ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНА. ЕСЛИ ОБЛАСТЬ ВКЛЮЧАЕТ ЛИШЬ ЧАСТЬ ТАКИХ ГЕКСОВ, ТО ОНА МОЖЕТ БЫТЬ ПРИМЕНЕНА ТОЛЬКО НА НИХ.

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 бывают пяти видов:



УМЕНИЕ НАПРАВЛЁНО НА СЕБЯ



НА СОСЕДНИЙ ГЕКС



НА СЕБЯ ИЛИ СОСЕДНИЙ ГЕКС



НА ЛЮБИ ГЕКС ПО ПРЯМОЙ

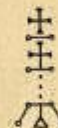


НА ЛЮБИ ГЕКС

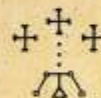
Массовые умения персонажей дополнения одновременно направлены на несколько целей и в зависимости от области применения бывают шести видов:



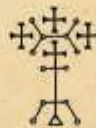
НА ДВА СОСЕДНИХ СМЕЖНЫХ ГЕКСА



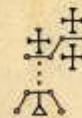
НА ЛЮБЫЕ ДВА СОСЕДНИХ ГЕКСА ПО ПРЯМОЙ



НА ТРИ ЛЮБЫХ ГЕКСА ЛЕСА

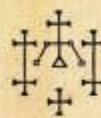


НА ЧЕТЫРЕ ГЕКСА ЧЕРЕЗ ОДИН ГЕКС



НА ТРИ ГЕКСА ПО ЦЕПОЧКЕ:

ПЕРВЫЙ ГЕКС – ЛЮБИ ПО ПРЯМОЙ,
ВТОРОЙ – ЛЮБИ СОСЕДНИЙ С ПЕРВЫМ,
ТРЕТИЙ – ЛЮБИ СОСЕДНИЙ С ВТОРЫМ,
НО НЕ ПЕРВЫМ.



НА ШЕСТЬ СОСЕДНИХ ГЕКСОВ

Развернутые комментарии к умениям существ читайте на сайте www.intaglyph.ru в разделе Каталог игр/Учебник.





© 2015 ООО "ИНТАГЛИФ"
WWW.INTAGLYPH.RU