



## СПРАВОЧНИК УМЕНИЙ

### Оглавление

<b>ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ УМЕНИЙ.....</b>	<b>2</b>
Атакующие способности.....	2
Подготовка способностей.....	2
Гексы замков.....	2
<b>УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ БАЗОВОГО НАБОРА.....</b>	<b>3</b>
Баллистариус. Мастер баллисты.....	3
Винктум. Узник.....	3
Иллесебра. Искусительница.....	3
Манус. Механическая длань.....	4
Мессум. Жнец душ.....	4
Редукс. Истребитель демонов.....	5
Саксум. Монолит.....	5
Феррариус. Кузнец преисподней.....	5
Церберус. Потусторонний страж.....	6
<b>УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ.....</b>	<b>6</b>
Аквус. Дух океана.....	6
Арборус. Страж леса.....	7
Гозций. Верховный маг.....	7
Иратус. Неистовый.....	7
Кабаллус. Всадник хаоса.....	8
Карнифекс. Палач.....	8
Катапультус. Истребитель великанов.....	8
Темпус. Хранитель времени.....	9
Фригус. Ледяная длань.....	9

## Основы применения умений

### Атакующие способности

- Своих существ атаковать нельзя.  
*Если воин находится в области поражения атакующей способности союзного существа, то при ее использовании он не будет атакован.*
- Одинаковые эффекты суммируются.  
*Урон равен разности между силой атакующей способности и показателем защиты цели, которая изначально у всех существ равна нулю, но может быть, как увеличена, так и уменьшена некоторыми способностями. Если на карточке персонажа лежит три маркера «Усиление защиты» и один «Ослабление защиты», то его защита равна двум.*
- Показатель защиты не может быть отрицательным числом.  
*Если на существо наложено больше эффектов «Ослабление защиты», чем «Усиление защиты», то его защита считается равной нулю.*

### Подготовка способностей

- Время подготовки умений не может быть меньше единицы и больше шести. Если этот показатель выходит за рамки этих чисел, то он считается равным ближайшему дозволению значению.  
*Например, подготовка способности «Оковы узника» Винктума равна удвоенному количеству его ран, а при отсутствии ран подготовка - единица.*
- В одном секторе в области подготовки сцигла времени может быть размещено несколько фишек умений. Они просто группируются в стопку.

### Гексы замков

- Существа не могут находиться на гексе вражеского замка.  
*Нельзя совершить маневр во вражеский замок, как и попасть туда с помощью умениями с эффектом перемещения.*
- Существо можно переместить в его замок с помощью поддерживающих умений.  
*Например, используя «Железную маску» Винктума, можно оттолкнуть противника в его замок.*
- На гексе своего замка могут находиться одновременно несколько союзных воинов.  
*Можно совершить маневр в свой замок, если там есть другие воины.*
- Существа в своем замке не могут быть целью ни атакующих, ни поддерживающих способностей противника, то есть они не могут получить урон, на них нельзя наложить отрицательные эффекты и переместить.  
*Используя, например, «Механическую кисть» Мануса, нельзя вытащить существо противника из замка.*
- Существа могут применять способности на союзников, находящихся в своем замке.  
*Используя, например, «Механическую кисть» Мануса, можно вытащить союзное существо из замка.*
- Существа могут применять способности, находясь в своем замке.

## Умения персонажей базового набора

### Баллистариус. Мастер баллисты

- **Баллиста**  
Стрелы настигнут врага, как бы далеко он не находился. Сила умения равна количеству свободных гексов между Баллистариусом и его целью.  
*Умение применяется через любое количество гексов по прямой (хоть на соседний). Гекс не считается свободным, если на нем размещена фишка врага или союзника. Однако через такой гекс возможен выстрел по находящейся за ним цели.*
- **Оптический прицел**  
Баллистариус видит самые уязвимые места врага. Накладывает на себя эффект «Усиление атаки». Подготовка на гексе горы - два, на остальных гексах - четыре.  
*Время подготовки снижается до двух, если использовать умение, находясь на гексе горы.*
- **Механизм натяжения**  
Механизм обеспечивает максимальное натяжение тетивы. Стрела летит с силой, способной оттолкнуть цель. Перемещает врага на один гекс от Баллистариуса.  
*Может применяться и на соседний гекс, и через гекс/ы с фишками. Перемещение возможно только на свободный гекс (либо в замок противника).*

### Винктум. Узник

- **Тяжесть возмездия**  
Винктум обрушивает на врага гирю, дабы отомстить за полученные раны. Сила способности равна текущему количеству ран узника.  
*При отсутствии ран Винктум не наносит урон.*
- **Железная маска**  
Ударом головы, облаченной в железную маску, Винктум отбрасывает врага от себя на один гекс.  
*Перемещение возможно только на свободный гекс (либо в замок противника).*
- **Оковы узника**  
Винктум надевает оковы на врага, лишая того возможности двигаться. Накладывает эффект «Бездействие». Подготовка равна удвоенному количеству ран узника.  
*Подготовка оков при отсутствии ран - единица, так как время подготовки умений не может быть меньше единицы и больше шести. То есть узник с получением ран реже накладывает «Бездействие», но увеличивает силу атакующей способности.*

### Иллесебра. Искусительница

- **Гипноз**  
Искусительница берет контроль над разумом всех бездействующих врагов. Сила способности - единица, если на цели есть эффект «Бездействие».  
*Атакует всех врагов, на которых есть эффект «Бездействие».*

- **Жажда жизни**  
Красота способна вернуть к жизни. Накладывает на союзника эффект «Усиление защиты». Подготовка - три и уменьшается на один за каждого врага на соседнем с Иллесброй гексе.  
*Чем больше около искусительницы врагов, тем меньше подготовка умения (не может быть меньше единицы).*
- **Искушение**  
Искусительница манит врага к себе, очаровывая своей красотой. Накладывает эффект «Бездействие».  
*Искушение действует через пустой гекс, если враг не переместился к искусительнице, он не получает эффект «Бездействие».*

### Манус. Механическая длань

- **Колючий доспех**  
Находясь рядом с Манусом, враг рискует пораниться о его шипы. Атакует врага силой равной количеству поддерживающих умений цели в области подготовки сигила времени.  
*Сила равна количеству неподготовленных поддерживающих умений противника, на которого направлена атака, то есть может быть от нуля до двух.*
- **Механическая кисть**  
Манус выстреливает механическую кисть через гекс в противника или союзника, притягивая его к себе.  
*Применяется на цель через свободный гекс. Может переместить как противника, так и союзника.*
- **Дымовая завеса**  
Манус скрывает себя и союзников под покровом дыма, уменьшая их видимость для врагов. Накладывает эффект «Усиление защиты». Подготовка на гексе леса - два, на остальных гексах - три.  
*Накладывает эффект на себя и всех союзников на соседних гексах. Время подготовки снижается до двух, если использовать умение, находясь на гексе леса.*

### Мессум. Жнец душ

- **Жатва**  
Жнец достигнет врагов, где бы те не скрывались. Сила способности - единица, но только по отдельно стоящим целям, рядом с которыми нет их союзников.  
*Умение может быть применено только на врагов, которые стоят одни (на соседних гексах нет союзников), если рядом с целью есть хотя бы один воин противника, то он не получит урон.*
- **Немощность**  
Дряхлеющее тело не лучший помощник. Накладывает на противника эффект «Ослабление защиты». Подготовка - два, если рядом с целью нет его союзников, и три, если есть хотя бы один.

*Если целью умения является воин, рядом с которым нет его союзников, время подготовки сокращается с трех до двух.*

- **Лики смерти**

Страх заставляет врага бежать прочь на соседний свободный гекс. Подготовка - два, если рядом с целью нет его союзников, и три, если есть хоть один.

*Перемещение возможно только на свободный гекс (либо в замок противника).*

*Направление перемещения выбирает Мессум.*

### Редукс. Истребитель демонов

- **Костяной бумеранг**

Редукс метает демонический череп по круговой траектории в любом направлении. Сила умения по каждой цели - единица.

*Бумеранг может летать и вокруг занятого гекса, причем не важно занятого врагом или союзником. Его траектория может проходить по гипотетическим гексам, которые находятся за пределами очерченного поля из 19 участков.*

- **Живительные ленты**

Магия лент затягивает раны. Накладывает на себя эффект «Усиление защиты». Подготовка - три и уменьшается на один за каждого врага рядом.

*Чем больше около Редукса врагов, тем меньше подготовка умения (не может быть меньше единицы).*

- **Рывок**

Редукс совершает рывок к цели. Перемещается на гекс, расположенный между ним и вражеским существом.

*Перемещение возможно только на свободный гекс.*

### Саксум. Монолит

- **Взрыв**

Саксум взрывается, поражая врагов каменными осколками. Сила способности равна текущему показателю защиты Саксума.

*Если на Саксуме нет эффектов «Усиление защиты», сила равна нулю.*

- **Каменная кожа**

Рядом с каменными глыбами монолит особенно прочен. Накладывает эффект «Усиление защиты». Подготовка на гексе горы - два, на смежных с горой - три. Неприменимо, если рядом нет горы.

- **Дрожь земли**

Саксум сотрясает землю, ошеломляя врагов на соседних гексах. Накладывает эффект «Бездействие».

### Феррариус. Кузнец преисподней

- **Горнило ада**

Феррариус раскаляет пространство вокруг себя, сжигая врагов. Сила умения - единица. Существо не получит урон, если находится на гексе воды.

*Применяя умение рядом с водой, кузнец не наносит урон врагам, которые находятся на гексах воды.*

- **Молот**

Мощным ударом молота Феррариус перемещает врага на смежный гекс.

*Смежный - соседний одновременно и с Феррариусом, и с противником гекс (таких гексов обычно два). Перемещение возможно только на свободный гекс (либо в замок противника). Направление перемещения выбирает Феррариус.*

- **Наковальня**

Феррариус бросает наковальню во врага по прямой, ошеломляя его. Накладывает эффект «Бездействие». Подготовка - три и увеличивается на один за каждый гекс между кузнецом и целью.

*Умение применяется через любое количество гексов по прямой (хоть на соседний), не важно есть ли преграды (фишки союзников/врагов). Чем дальше цель от Феррариуса, тем дольше способность будет подготавливаться для повторного использования.*

## Церберус. Потусторонний страж

- **Трехглавый укус**

Одна голова хорошо, а три лучше. Атакует три смежных гекса впереди себя. Сила способности - единица.

*Область применения способности состоит из трех гексов, которые касаются друг друга. На каждый гекс направлена атака силой единица.*

- **Стремительность**

Церберус наделен стремительностью адской гончей, получая возможность совершить маневр в фазу поддержки. Перемещается на любой соседний свободный гекс.

*Может переместиться в свой замок.*

- **Вой**

Вой Церберуса заставляет врагов замирать от страха, позабыв об атаке. Накладывает эффект «Ослабление атаки».

*Область применения способности состоит из трех гексов, которые касаются друг друга.*

## Умения персонажей дополнения

### Акваус. Дух океана

- **Сфера воды**

Океан способен накапливать силу, чтобы атаковать и цель, и находящегося сразу за ней второго врага. Сила хаоса - два и увеличивается на один за каждый позитивный эффект на Акваусе.

*Позитивный эффект «Усиление хаоса» увеличивает атаку только на единицу.*

- **Ливень**

Капли воды застилают взор противника. Накладывает на врага на любом гексе эффект «Ограниченная видимость».

*Существо с эффектом «Ограниченная видимость» может применять способности только на воинов, которые находятся на соседних с ним гексах.*

- **Текучесть**

Структура воды гасит силу ударов. На гексе воды накладывает на себя эффект «Усиление защиты».

*Подготовка позволяет накладывать «Усиление защиты» каждый ход, то только на гексе воды.*

### Арборус. Страж леса

- **Корни**

Леса Сигиллума - его союзники. Атакуют всех врагов на гексах леса. Сила хаоса - два и увеличивается на два, если Арборус находится в лесу.

*Чтобы быть атакованным враг должен находиться на гексе леса.*

- **Зов леса**

Шепот листвы манит в чащу леса. Перемещает противника или союзника из соседнего с лесом гекса в этот лес.

*Перемещение возможно только на свободный гекс леса.*

- **Защита леса**

Вековые деревья даруют защиту. На себя или союзника на любом гексе леса накладывает эффект «Усиление защиты».

### Гоэций. Верховный маг

- **Цепная молния**

Поражает врагов по цепочке. Сила хаоса - два. Первая цель - на любом расстоянии по прямой от Гоэция, Каждый последующий враг будет атакован, если находится на соседнем гексе с предыдущей целью.

*Если на Гоэция наложен эффект «Ограниченная видимость», то молния поразит только существ противника, которые расположены на соседних с Гоэцием гексах.*

- **Заклинание хаоса**

Хаос может быть управляем. Накладывает на себя или союзника на соседнем гексе эффект «Усиление хаоса».

- **Ритуал призыва**

Призывает сущностей потустороннего мира. Перемещает союзника из любого места на соседний с Гоэцием свободный гекс.

*Перемещает союзника на любой свободный соседний гекс.*

### Иратус. Неистовый

- **Кирки ярости**

Превосходно владеет сразу двумя кирками, поражая двух врагов на соседних гексах. Сила хаоса - единица и увеличивается на один за каждую рану Иратуса.

*Область применения способности состоит из двух гексов, которые касаются друг друга.*

- **Кровекамень**  
Застывшая кровь праотцов защищает от колдовства. Накладывает на себя или соседнего союзника эффект «Сопротивление».  
*В момент наложения не снимает имеющиеся отрицательные эффекты. «Сопротивление» может быть снято очищением (умение «Свиток правосудия»).*
- **Исступление**  
При виде врага ярость вскипает в Иратусе. Накладывает на себя эффект «Усиление хаоса». Подготовка - четыре и уменьшается на один за каждого врага по соседству.

### Кабаллус. Всадник хаоса

- **Плеть хаоса**  
Бьет врага массивным хлыстом. Сила хаоса - два и увеличивается на один за каждый эффект «Ослабление хаоса» на цели.
- **Лассо**  
Связывает врага и тащит за собой. Двигается на соседний свободный гекс в направлении от цели, перемещая ту на ранее занимаемый Кабаллусом гекс и накладывая эффект «Бездействие».  
*Кабаллус перемещается на один из трех гексов, не касающихся гекса цели. Гекс должен быть свободен. Цель перемещается на гекс, с которого ушел Кабаллус.*
- **Тяжелая поступь**  
Топот копыт выводит из равновесия. Накладывает на врагов вокруг эффект «Ослабление хаоса».

### Карнифекс. Палач

- **Топор**  
Обрушивает на врага на соседнем гексе свой топор. Сила хаоса - единица и увеличивается на один за каждый негативный эффект на цели.
- **Колодки**  
Заковывает жертву в деревянные колодки. Накладывает на цель на соседнем гексе эффект «Бездействие».
- **Свиток правосудия**  
Палач способен как карать, так и миловать. Снимает все положительные эффекты с врага или отрицательные с союзника.  
*Моментально убирает все маркеры положительных эффектов с карточки вражеского существа или все маркеры отрицательных эффектов с карточки союзника. Палач не может применить умение на себя.*

### Катапульта. Истребитель великанов

- **Катапульта**  
Чем крупнее цель, тем проще ее поразить. Стреляет на любое расстояние по прямой. Сила хаоса равна текущему показателю жизненных сил цели.



*Умение применяется через любое количество гексов по прямой (хоть на соседний), не важно есть ли преграды (фишки союзников/врагов).*

- **Булыжник**

Метает во врага через любое количество гексов по прямой огромный валун. Накладывает эффект «Бездействие».

*Умение применяется через любое количество гексов по прямой (хоть на соседний), не важно есть ли преграды (фишки союзников/врагов).*

- **Оборонительная позиция**

Защитная стойка облегчает удержание башни. Накладывает на себя эффект «Усиление обороны».

*Если в фазу осады фишка Катапультуса находится в области контроля башни, а на его карточке лежит маркер «Усиление обороны», то при определении контроля над этой башней Катапультус считается за два воина.*

### Темпус. Хранитель времени

- **Маятник**

Темпус наносит соседнему врагу удар тяжелым маятником. Сила хаоса - четыре.

- **Механизм времени**

Накладывает на себя или союзника эффект «Уменьшение подготовки». Целью может быть и враг, который получит эффект «Увеличение подготовки». Подготовка - три, а при использовании на себя - два.

- **Временная петля**

Может нанести в один момент времени сразу два удара. Накладывает на себя эффект «Двойная атака».

### Фригус. Ледяная длань

- **Ледяной дождь**

Фригус поражает осколками льда огромную область из четырех гексов на расстоянии одного гекса от себя. Сила хаоса - два.

- **Сковывающий холод**

Лед сковывает движения. Накладывает на соседнего врага эффект «Бездействие». Подготовка - пять, при использовании на цель на воде - три.

- **Мороз**

Создает в любом месте королевства обледенелую область пониженного хаоса. Накладывает эффект «Ослабление хаоса».

*Накладывает на любое существо противника, которое находится за пределами своего замка, эффект «Ослабление хаоса».*