



БЕС+ИДРИЙ СИГИЛЛУМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ФОЛДАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПЛЕЙ

КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

ЧИСЛЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ЧИСЛЫ СПОСОБНОСТЕЙ

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ СПОСОБНОСТЕЙ

МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПРОЦЕСС ИГРЫ

РАЗА ФАСАДЫ

РАЗА НАПАДЕНИЯ

РАЗА ПОДГОТОВКИ

РАЗА ПОДДЕРЖКИ

КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

СИЛА

ЛЮБОСТЬ

ИНТЕЛЛЕКТ

КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

ПО ТИПУ

ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ

ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ

ЗНАКИ МИРА СИГИЛЛУМА

ЦИФРЫ: · - Δ + * * ■ ■

БУКВЫ: А Б В Г Д Е Ж З И К Л М Н Φ Π Ρ Σ + Υ Ι Χ Τ Κ Σ Ζ Ζ Υ Ζ Ε Η Ζ

БСТУПЛЕНИЕ

"В МИРЕ СИГИЛУМА ГРАНЬ МЕНДУ ПОЧУСТОРЕННЫМ И
ОБЫДЕННЫМ НАСТОЛЬКО ФОНКА. ЧТО ОСТРИЕ УСИЛИИ
ИСКУСНОГО МАГА СПОСОБНО ПРОНЗИТЬ ЭТУ НЕПРЕЧНУЮ
ТКАНЬ МИРФОРМА".

ГЕЭЦИЙ

КОРФЛЬ ЭКВИЛИБРИУС УМЕР. ВМЕСТЕ С НИМ КАНУЛ В ЛЕТУ ПРИВЫЧНЫЙ ХОД СОБЫТИЙ. ПРЕТЕНДЕНТЫ НА ТРОН В БОРЬБЕ ЗА АБСОЛЮТНЫЕ
ВЛАСТИ ВВЕРГЛИ КОРФЛЕВСТВО ДВУХ ЗАМКОВ В ХАОС. ТЫСЯЧИ ВЕИННОВ, БРОШЕННЫЕ НА НЕПРИСТУПНЫЕ СТЕНЫ ЗАМКОВ ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИХ
СТОРОН, ПАЛИ ЖЕРТВАМИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ АЛЧНОСТИ. ДОЛГОЕ ВРЕМЯ НИКОМУ НЕ УДАВАЛОСЬ ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ. ДАБЫ СКЛОНИТЬ ЧАШУ ВЕСОВ
В СВОЮ ПОЛЗУ ПРЕТЕНДЕНТЫ БРОСИЛИСЬ НА ПОИСКИ МИФИЧЕСКОГО МАНУСКРИПТА "БЕСТИАРИИ СИГИЛУМА", МАГИЯ КОТОРОГО СПОСОБНА
ПРИЗЫВАТЬ В ЭТОТ МИР ДУШИ МОГУЩЕСТВЕННЫХ СУЩЕСТВ И ЛЕГЕНДАРНЫХ ВЕИННОВ, КЕГДА-ТО ЕГО НАСЕЛЯВШИХ.

ПО ЛЕГЕНДЕ, МОГУЩЕСТВЕННЫЙ МАГ ГЕЭЦИЙ ДЕСТИГ ВПЕЧАТЛЯЮЩИХ РЕЗУЛЬТАТОВ В ПРАКТИКЕ ВЫЗОВА СУЩНОСТЕЙ ИЗ ПОЧУСТОРЕННОГО
МИРА. ОН СОБРАЛ ДЕТАЛЬНЫЕ ОПИСАНИЯ МАГИЧЕСКИХ РИТУАЛОВ В СВОЕЙ РУКОПИСИ "БЕСТИАРИИ СИГИЛУМА". Но ОСОБЕННО ВСЮ СИЛУ И
МОГУЩЕСТВО ЭТОГО ЗНАНИЯ И ТО, ЧТО КНИГА МОЖЕТ ПОПАСТЬ НЕ В ТЕ РУКИ. ПОПЫТАЛСЯ ЕЕ УНИЧТОЖИТЬ. ФАНАКО БЫЛ ОДИН ПОЗДНЕЙ:
ИСПЕШЕННЫЕ ТАИНСТВАМИ СТРАНИЦЫ СЛЕВО НИЛИ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ, ПРОТИВЯСЬ ЛИБОМУ ВОЗДЕЙСТВИЮ. ТОГДА ГЕЭЦИЙ,
РАЗДЕЛИВ КНИГУ НА ЧАСТИ, СПРЯТАЛ СТРАНИЦЫ В РАЗНЫХ УГЛЯХ СИГИЛУМА В НАДЕЖДЕ, ЧТО ПОКРОВ ТАИНЫ С НИХ НИКОГДА НЕ
БУДЕТ СНЯТ.

НО ВРЕМЯ НЕ ЛУЧШИЙ ПОМОЩНИК ТЕХ, КТО ПЫТАЕТСЯ ЧТО-ТО СКРЫТЬ. НЕ ТАК ДАСНО ПОСЛЕДНЯЯ СТРАНИЦА "БЕСТИАРИИ" БЫЛА
ОБНАРУЖЕНА НА НИЖНИХ ЭТАЖАХ ЛЕКТИВСКОЙ БИБЛИОТЕКИ. И ТЕПЕРЬ ВСЯ МОШЬ, ВЕКАМИ ЗАКАРЧЕННАЯ В КНИГЕ, ГОТОВА ВЫРВАТЬСЯ НА
ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ СИГИЛУМА.

СПОСОБНЫ ЛИ ВЫ ВЪЯТЬ ЕЕ ПОД КОНТРОЛЬ?

КРДТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

"БЕСТИАРИИ СИГИЛУМА" СОДЕРЖИТ ПЕРЕЧЕНЬ МАГИЧЕСКИХ ОПИСАНИЙ И
КОМПЛЕКСНЫХ ИСПОЛЗУЮЩИХ КОМПЛЕКСЫ, ИСПОЛЗУЮЩИЕ ДЛЯ ПРЕТЕНДЕНТА НА ТРОН ПРИЗЫВАЮЩИЕ
В СВОЮ АРМИЮ ЛЕГЕНДАРНЫХ СУЩЕСТВ, ЧТОБЫ С ИХ ПОМОЩЬЮ РАЗРУШИТЬ
ЗАМКИ ПРОТИВНИКА.

НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО ПРОЧИНОСТЬ КАМНЕЙ И МАГИЯ ХРАНИТЕЛЕЙ ДЕЛАЮТ
ЗАМКИ НЕПРИСТУПНЫМИ ДАЖЕ ДЛЯ САМЫХ СИЛЬНЫХ ВЕИННОВ, ИХ СТЕНЫ НЕ
СПОСОБНЫ ПРОТИВОСТОЯТЬ МОЩНЫМ ВЫСТРЕЛАМ КАТАПУЛЬТ, РАЗМЕЩЕННЫХ
В ПРИГРАНИЧНЫХ БАШНЯХ. ОНИ БЫЛИ ВОЗВЕДЕНЫ НА ГРАНИЦЕ РАЗДЕЛЕННОГО
КОРФЛЕВСТВА. КОГДА РОСТКИ КОНТИЛКТА ЛИШЬ ПРОРАСТАЛИ В УМАХ
ПОСЧИТАВШИХ СЕБЯ ДЕСЯТИНОШИМИ, С ПОМОЩЬЮ УНИКАЛЬНЫХ
СПОСОБНОСТЕЙ ВЕИНЫ ДОЛЖНЫ ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖИВАТЬ БАШНИ.
ФРЕКАЯ СТЕНЫ ВРАЖЕСКОГО ЗАМКА НА НЕМНИМУЕМЫЕ РАЗРУШЕНИЯ.

ИЗ-ЗА СВОЕЙ ПОЧУСТОРЕННОСТИ ПРИРОДЫ ПРИЗВАННЫХ СУЩЕСТВ НЕЛЬЗЯ
УНИЧТОЖИТЬ, НО, НАНЕСЯ ДЕСЯТЫЧНОЕ РАНЕНИЕ, ИХ МОЖНО НА ВРЕМЯ
ИЗГНАТЬ ИЗ ОБЫДЕННОГО МИРА. ЧТО ОБЛЕГЧАЕТ УДЕРЖАНИЕ
ОСАДНЫХ ФОРУДИЙ. К ТОМУ НЕ ЧАСТЬ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ,
ЗАЩИЩАЮЩЕЙ ЗАМКИ, БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАНА ДЛЯ ПОВТОРНОГО
ПРИЗЫВА ИЗГНАННОГО ВЕИНА. ЧТО ТАКИЕ ФОРМЫ НА
ПРОЧИНОСТИ СТЕН.

ИТАК, ЧТОБЫ ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ, НУЖНО РАЗРУШИТЬ ЗАМКИ
ПРОТИВНИКА. ДЛЯ ЭТОГО СНАЧАЛА НЕОБХОДИМО ГРАМОТНО
ВЫЗВАТЬ ТРЕХ ВЕИННОВ НА ПОЛЕ БОЯ: ТАК ЧТОБЫ ИХ УМЕНИЯ,
ДОПОЛНЯЯ ДРУГ ДРУГА, МАКСИМАЛЬНО ЭФФЕКТИВНО
ПРОТИВОСТОЯЛИ СПОСОБНОСТИМ ПРОТИВНИКА. А ЗАТЕМ
УСПЕШНО КООРДИНИРОВАТЬ ДЕЙСТВИЯ ПРИЗВАННЫХ ПО
ЗАХВАТУ И УДЕРЖАНИЮ БАШЕН.



КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПЛЕЙ

ПЛЕЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕБОЙ РАЗВЕРТОК КНИГИ "БЕСТИАРИИ СИГИЛЛУМА". НА ОДНОЙ ИЗ СТРАНИЦ КОФЕРОЙ НАЧЕРТАН СИГИЛ ПРОСТРАНСТВА, А НА ДРУГОЙ СИГИЛ ВРЕМЕНИ.

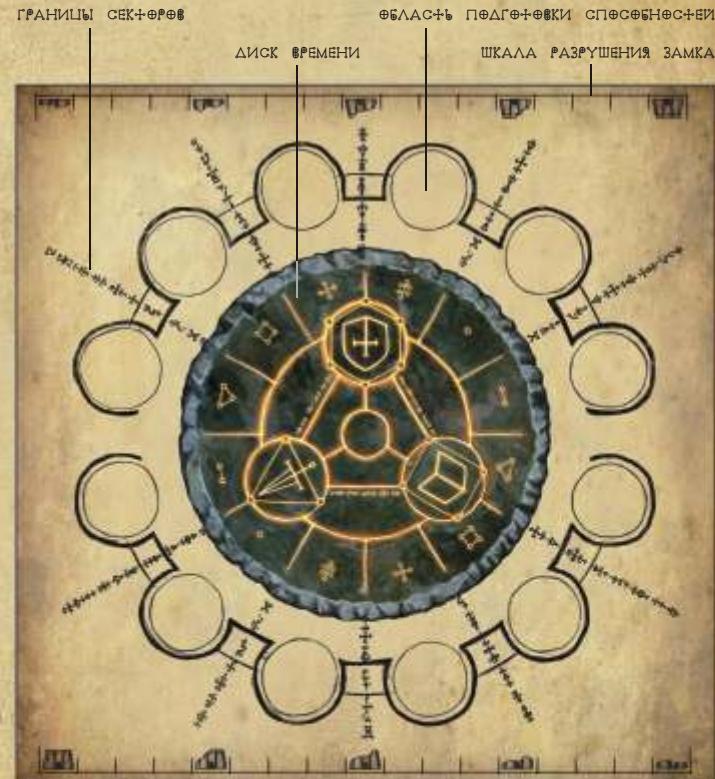
СИГИЛ – СИМВОЛ ИЛИ КОМБИНАЦИЯ НЕСКОЛЬКИХ СИМВОЛОВ, ОБЛАДАЮЩИХ МАГИЧЕСКОЙ СИЛЕЙ. СИГИЛЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ МАГАМИ ДЛЯ ВЫЗОВА И УПРАВЛЕНИЯ ДУХАМИ.

СИГИЛ ПРОСТРАНСТВА – ГРАФИЧЕСКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ КОФЕЛЕВСИЯ. ПРЕДНАЗНАЧЕННОЕ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯМИ СУЩЕСТВ И ИХ ВЗАЙМОДЕЙСТВИЯ ДРУГ С ДРУГОМ. СИГИЛ РАЗДЕЛЕН НА ДВЕДАЧАТЬ ЛЕКСОВ – ШЕСТИУГЛЬНИКОВ, НА КОФЕРЫХ ПЕММЕ ФЛУХ ЗАМКОВ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РАЗЛИЧНЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ. КОФЕРЫ ВЛИЯЮТ НА НЕКОТОРЫЕ УМЕНИЯ СУЩЕСТВ. УСИЛИВАЯ ИЛИ ОСЛАБЛЯЯ ИХ, ЗАМКИ СЛУЖАТ СТАРТОВЫМ ОБЛАСТЬЮ И ОПЛОДОТВОРЕНЬИЕ: ФРАГ НЕ МОЖЕТ ПРОНИКНУТЬ ЗА ЕГО ПРОЧНЫЕ СТЕНЫ И СУЩЕСТВА, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГЕКСЕ ЗАМКА, НЕ ПОЛУЧАЮТ УРОН. НАНЕСТИ ПОВРЕЖДЕНИЯ ЗАМКУ МОГУТ ЛИШЬ БОКСОВЫЕ ОСАДНЫЕ БАШНИ, ОДНА НА РАВНИНЕ, ДРУГАЯ НА ГОРЕ. ЕСЛИ ИХ КОНФРОНТИРУЕТ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ.



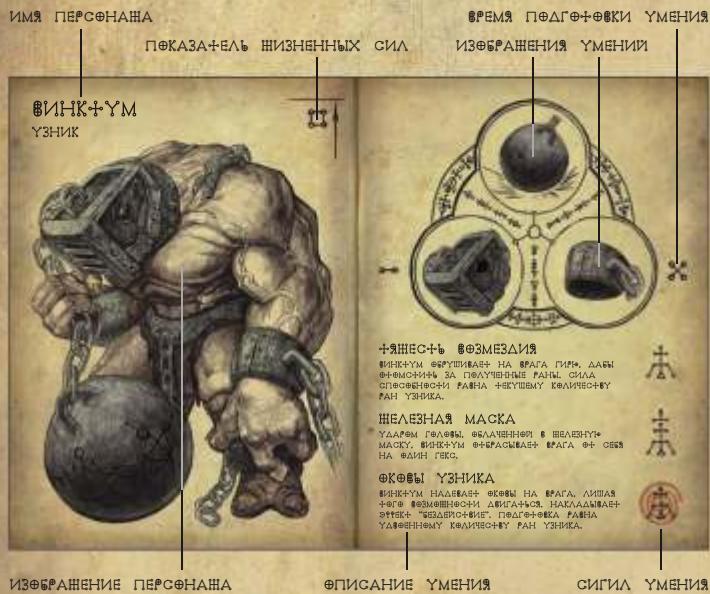
СИГИЛ ВРЕМЕНИ – МЕХАНИЗМ, ИЛЛЮСТРИРУЮЩИЙ ПОДВЕДЕНИЕ ВРЕМЕНИ В МИРЕ СИГИЛЛУМА. С ЕГО ПОМОЩЬЮ ФОСУШЕСТВЛЯЕТСЯ УПРАВЛЕНИЕ СПЕСЕБНОСТЯМИ ГЕРФОВ: ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЧАСТЬТА ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. ВРЕМЯ В МИРЕ СИГИЛЛУМА ИЗМЕРЯЕТСЯ ЦИКЛАМИ. КАЖДЫЙ ЦИКЛ СОСТОИТ ИЗ ШЕСТИ ПЕРИОДОВ. СЕКТОР С СИМВОЛОМ "Ф" ЯВЛЯЕТСЯ УКАЗАТЕЛЕМ ТЕКУЩЕГО ПЕРИОДА.

СИГИЛ ВРЕМЕНИ ПОДЕЛЕН НА ДВЕ ЧАСТИ, ПОКАЗЫВАЮЩИЕ ХОД ВРЕМЕНИ ПАРАЛЛЕЛЬНО ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА. ТО ЕСТЬ ПРИ РАЗВЕРТКЕ ПОВЕРХНОСТИ ДИСКА ВРЕМЕНИ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, НАСТУПАЕТ СЛЕДУЮЩИЙ ПЕРИОД СРАЗУ ДЛЯ ОБОИХ ИГРОКОВ.



КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

КАРТЧКА ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ РАЗВРОТ КНИГИ "БЕСТИАРИЙ СИГИЛУМА". НА ФДНКИ ИЗ СТРАНИЦ КОФЕРКИ ИЗОБРАЖЕН ПЕРСОНАМ, А НА ДРУГИЙ ЕГЭ СПЕСЕБНОСТИ. СЛУЖИТ ДЛЯ ФИКСАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ ПАРАМЕТРОВ ВЕНИА И ЕГЭ СПЕСЕБНОСТЕЙ.



ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

РИШКА ПЕРСФНАНА — МАГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ, С ПОМОЩЬЮ КОФ-ФРФГ Ф ПРИЗЫВАЕЛЬ КОНФ-ФРАЛИРУЕТ ПРЕДВИЖЕНИЕ СФР-ФЕС+С+УЧИШЕФ УФИНА НА ПФЛЕ БФЯ.



ФИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ

ФИШКА СПЛЕСЕННОСТИ - МАГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ. С ПОМЕШЬЮ
КОФЕРОГА ПРИЗЫВАЕЛЬ УПРАВЛЯЕТ ПОДДЕРЖИВАЮЩИМИ
СПЛЕСЕННОСТЯМИ СУЩЕСТВ.



МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ СПОСОБНОСТЕЙ

НЕКОТОРЫЕ СПЕСИФИЧЕСКИЕ НАКЛАДЫВАЮТ НА ЦЕЛЬ ПРОДАЧИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ КАК ФСЛАБЛЯЮЩИЙ СУШЕСТВО. ТАК И УСИЛИВАЮЩИЙ ЕГО. ДЛЯ ТИКАЦИИ ИЗМЕНЕННОГО СОСТОЯНИЯ ПРИМЕНЯЮТСЯ МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ. ПРОДАЧЕЕ ОБ ЭФФЕКТАХ В РАЗДЕЛЕ "КЛАССИФИКАЦИЯ СПЕСИФИЧЕСКИЕ".



МАРКЕРЫ ПОЧЕРЕНДЕНИЙ

МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ СЛУЖАТ ДЛЯ ФИКСАЦИИ НАНЕСЕННЫХ СУШЕСТВУЮЩИХ РАНЕНИЙ И ПРИЧИНЕННЫХ ЗАМКАМ РАЗРУШЕНИЙ.



ПОДГТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЕ ПЛЕЙ

Выберите подхоДящую поверхность для размещения всех игровых компонентов. Разложите игровые поля в центре выбранной поверхности. Положение диска времени при этом не имеет значения, важно лишь совпадение границ секторов.

МАРКЕРЫ

рядом с игровым полем разместите маркеры эффектов способностей, группируя одинаковые маркеры в стопки. И маркеры размещения, установленные по одному в начале каждой шкалы разрушения замка.



ПЕРСОНАЖИ

Определите игрока. Котофый будет обладать правом первого хода. Далее "первый игрок". Это можно сделать броском монеты или любым другим способом.

Игрок, обладающий правом первого хода, выбирает либо воина и вызывает его на поле боя. Для этого он:

• выкладывает карточку персонажа рядом с игровым полем;

• размещает тишки двух поддерживавших способностей вызванного существа на соответствующих изображениях умений карточки персонажа;

• размещает тишку воина на игровое поле в гексе своего замка.

Важно: одновременно на одном гексе может находиться не более одной тишки. Исключение составляют гексы замков.

Затем наступает черед второго игрока. Он выбирает одно из оставшихся в бестиарии существ и, как и первый игрок, вызывает его на поле боя, после чего очередь снова переходит к первому игроку. Котофый призывает на свое сопрано следующего воина. Так оба игрока по очереди вызывают по три воина.

Примечание: вызов существ не приводит стадия подготовки к игре, это часть игры. Он тоже, каких воинов вы призовете на поле боя, в итоге зависит успех сражения.



ПРОЦЕСС ИГРЫ



БИТВА В МИРЕ СИГИЛЛУМА СОСТОИТ ИЗ ПЕРИОДОВ. КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ НАЧИНАЕТСЯ С ТОГО, ЧТО ИГРОК, ОБЛАДАЮЩИЙ ПРАВОМ ПЕРВОГО ХОДА, ПОВЕРНУВ ДИСК ВРЕМЕНИ ПО ЧАСОВОЙ СТРелКЕ НА ОДИН СЕКУНДУ. ПЕРИОД СОСТОИТ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ФАЗ. КОТОРЫЕ ВЫПОЛНЯЮТСЯ КАЖДЫМ ИГРОКОМ ПО ЧЕРЕДИ В СТРЕНГЕИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ:

- ЕСЛИ ВЫ ПЕРВЫЙ ИГРОК, ПОВЕРНУВШИЙ ДИСК ВРЕМЕНИ ПО ЧАСОВОЙ СТРелКЕ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ.

ВАЖНО: ВТОРОЙ ИГРОК НИКОГДА НЕ ПОВЕРНУВШИЙ ДИСК ВРЕМЕНИ, ЭТО ДЕЛАЕТ ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ИГРОК.



ФАЗА ФОРСАДЫ

КАЖДАЯ ЗАХВАЧЕННАЯ ИГРОКОМ БАШНЯ НАНЕСИТ ОДНО ПОВРЕЖДЕНИЕ ЗАМКУ ПРОТИВНИКА. БАШНЯ СЧИТАЕТСЯ ЗАХВАЧЕННОЙ ИГРОКОМ, ЕСЛИ НА ГЕКСЕ БАШНИ И СМЕШНЫХ ГЕКСАХ ПРЕОБЛАДАЮТ ВОИНЫ ЭТОГО ИГРОКА. ПРИ РАВНОМ СОСТОЯНИИ БАШНЯ СЧИТАЕТСЯ НЕИДРУГИМИ И НЕ ПРОИЗВОДИТ ВЫСТРЕЛОВ.

- ПЕРЕМЕСТИТЕ МАРКЕР НА ШКАЛЕ РАЗРУШЕНИЯ ВРАЖЕСКОГО ЗАМКА НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ ЗА КАЖДУЮ ЗАХВАЧЕННУЮ Вами БАШНЮ.

- ОБЪЯВИТЕ О СВОЕЙ ПОБЕДЕ, ЕСЛИ МАРКЕР ПЕРЕМЕСТИЛСЯ НА ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛЕНИЕ ШКАЛЫ РАЗРУШЕНИЯ ЗАМКА.



ФАЗА НАПАДЕНИЯ

В ЭТУ ФАЗУ ИГРОК МОЖЕТ СОВЕРШИТЬ КАЖДЫМ СУЩЕСТВОМ, НЕ НАХОДЯЩИМСЯ ПОД ЭФФЕКТОМ "БЕЗДЕЙСТВИЕ", ОДНО ИЗ ДЕЙСТВИЙ: АТАКА ИЛИ МАНЕВР.

АТАКА.

- ОБЪЯВИТЕ АТАКУЮЩЕЕ УМЕНИЕ, КОТОРОЕ ВЫ СОБИРАЕТЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ.
- ОБЪЯВИТЕ ЦЕЛЬ ИЛИ ЦЕЛИ В ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТИ, НА КОТОРЫЕ ОНО БУДЕТ НАПРАВЛЕНО.
- ЕСЛИ СИЛА СПОСОБНОСТИ НЕ ПОСТОЯННА, А ЗАВИСИТ ОТ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ФАКТОРОВ, РАССЧИТАЙТЕ СИЛУ СПОСОБНОСТИ. СИЛА АТАКИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА ЕДИНИЦУ ЗА КАЖДЫЙ ЭФФЕКТ "УСИЛЕНИЕ АТАКИ", И УМЕНЬШАЕТСЯ ЗА "ОСЛАБЛЕНИЕ АТАКИ".



• РАССЧИТАЙТЕ УРОН ИНДИВИДУАЛЬНО ДЛЯ КАЖДОЙ ЦЕЛИ. УРОН РАВЕН РАЗНОСТИ МЕЖДУ СИЛЫ АТАКУЮЩЕЙ СПОСОБНОСТИ И ПОКАЗАТЕЛЕМ ЗАШИФТЫ ЦЕЛИ. КОЕВРАЯ ИЗНАЧАЛЬНО У ВСЕХ СУЩЕСТВ РАВНА НОЛЮ. НО МОЖЕТ БЫТЬ КАК УВЕЛИЧЕНА, ТАК И УМЕНЬШЕНА НЕКОТОРЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ. ЗАШИФТ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ФРИЦАТЕЛЬНОЙ, ТО ЕСТЬ, ЕСЛИ НА СУЩЕСТВО НАЛОЖЕНО БОЛЬШЕ ЭФФЕКТОВ "ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАШИФТЫ", ЧЕМ "УСИЛЕНИЕ ЗАШИФТЫ", ЭТО ПОКАЗАТЕЛЬ СЧИТАЕТСЯ РАВНЫМ НОЛЮ.

ПРИМЕР. ЦЕРБЕРУС АТАКУЕТ УМЕНИЕМ "ФРЕХЛАВЫЙ УКУС" ДЛЯ СОСЕДНИХ ЦЕЛЕЙ, НА ОДНОЙ ИЗ КОЕВРАХ НАЛОЖЕН ЭФФЕКТ "УСИЛЕНИЕ ЗАШИФТЫ". ТАК КАК СИЛА СПОСОБНОСТИ РАВНА БАНИЦЕ, ПЕРВАЯ ЦЕЛЬ ПОЛУЧИТ ОДНО РАНЕНИЕ, А ВТОРАЯ ЗАШИФОВАННАЯ ОСТАНЕТСЯ НЕВРЕДИМЫЙ.

• ПОМЕСТИТЕ МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ НА КАРДОЧКУ ЦЕЛИ В КОЛИЧЕСТВЕ, РАВНОМ РАССЧИТАННОМУ УРОНУ. ЕСЛИ КОЛИЧЕСТВО МАРКЕРОВ РАНЕНИЙ СТАНОВИТСЯ РАВНЫМ ИЛИ ПРЕВЫШАЕТ ПОКАЗАТЕЛЬ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ ЦЕЛИ, ОНА ОБЪЯВЛЯЕТСЯ УНИЧТОЖЕННОЙ, ПОСЛЕ ЧЕГО СРАЗУ ЖЕ ВОЗРОДИДАЕТСЯ ВО ВРАЖЕСКОМ ЗАМКЕ С ЕЕ КАРДОЧКИ УБИРАЮТСЯ ВСЕ МАРКЕРЫ РАНЕНИЙ И ЭФФЕКТОВ. ТИШКА ПЕРСОНАЖА ПЕРЕМЕШАЕТСЯ НА ГЕКС ЗАМКА, А МАРКЕР НА ШКАЛЕ РАЗРУШЕНИЯ ЗАМКА ОППОЗИЦИИ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ. ОБЪЯВЛЯЕТСЯ О СВОЕИ ПОБЕДЕ. ЕСЛИ МАРКЕР ПЕРЕМЕСТИЛСЯ НА ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛЕНИЕ ШКАЛЫ РАЗРУШЕНИЯ ЗАМКА.

МАНЕВР

• ПЕРЕМЕСТИТЕ ТИШКУ ПЕРСОНАЖА НА ЛЮБОЙ СОСЕДНИЙ НЕЗАИНДИКАТИВНЫЙ ГЕКС.

ИГРЁК МОЖЕТ ПРОФУСТИТЬ ТАЗУ АТАКИ. НЕ ИСПОЛЬЗОВАВ УМЕНИЯ НИ ОДНОГО ИЗ ВЕНИКОВ, ЛИБО ПРИМЕНИТЬ ЛИШЬ ЧАСТЬ ИЗ НИХ КАК ПО СВОЕИ ИНИЦИАТИВЕ, ТАК И ПРИ ФОСУЧСТВИИ ВОЗМОЖНОСТИ. ЕСЛИ ВЕНИЫ "БЕЗДЕЙСТВУЮТ".

ФАЗА ПОДГОТОВКИ



• ПЕРЕНЕСИТЕ ТИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ ИЗ ОБЛАСТИ ПОДГОТОВКИ. НА КОЕВРУЮ УКАЗЫВАЕТ СЕКТОР "*" ДИСКА ВРЕМЕНИ. НА СФЕВЕСТВУЮЩИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ НА КАРДОЧКАХ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ. КАЖДЫЙ ИГРЁК МАНИПУЛИРУЕТ ТИШКАМИ +ФОРКО НА СВОЕИ ПОЛОСТИ СИГИЛА ВРЕМЕНИ.

• УБЕРИТЕ ВСЕ МАРКЕРЫ ПОЛОННИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ С КАРДОЧЕК СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ И ВСЕ МАРКЕРЫ ФРИЦАТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ С КАРДОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ ПРОТИВНИКА И ПОМЕСТИТЕ ИХ РЯДОМ С ИГРЁСТЫМ ПОЛЕМ. ГРУППИРУЮЩИЕ ОДИНАКОВЫЕ МАРКЕРЫ В СФЕПКИ.

ФАЗА ПОДДЕРЖКИ



ИГРЁК ВЫБИРАЕТ, КАКИЕ ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ ВЕНИВ БУДУТ ПРИМЕНЕНЫ В +БЕКУШЕЙ ФАЗЕ. ОН МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛЮБЫЕ ДОСТУПНЫЕ УМЕНИЯ. ТИШКИ КОЕВРАХ РАСПРОЛЖЕНЫ В ДАННЫЙ МОМЕНТ НА КАРДОЧКАХ ПЕРСОНАЖЕЙ. ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЕТ ЛИШЬ УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, НАХОДЯЩИХСЯ ПОД ЭФФЕКТОМ "БЕЗДЕЙСТВИЕ". ПРИМЕНЯТЬ СПОСОБНОСТИ МОЖНО В ЛЮБОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ. НАПРИМЕР, ИСПОЛЬЗОВАВ ПОДДЕРЖИВАЮЩУЮ СПОСОБНОСТЬ ОДНОГО СУЩЕСТВА, ПЕРЕЙТИ К УМЕНИЮ ДРУГОГО ПЕРСОНАЖА, А ЗАТЕМ ВНОВЬ ВЕРНУТЬСЯ К ОСТАВШЕМУСЯ УМЕНИЮ ПРЕДЫДУЩЕГО ВЕНИА.

• ОБЪЯВИТЕ ПОДДЕРЖИВАЮЩЕЕ УМЕНИЕ, КОЕВРОЕ ВЫ СОБИРАЕТЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

• ОБЪЯВИТЕ ЦЕЛЬ ИЛИ ЦЕЛИ В ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТИ. НА КОЕВРЫ ОНО БУДЕТ НАПРАВЛЕНО.

• ЕСЛИ СПОСОБНОСТЬ ОКАЗЫВАЕТ МОМЕНТАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ, РЕАЛИЗУЙТЕ СФЕВЕСТВУЮЩИЙ ЭФФЕКТ.

• ЕСЛИ СПОСОБНОСТИ ОКАЗЫВАЕТ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ, ПОМЕСТИТЕ МАРКЕР СФЕВЕСТВУЮЩЕГО ЭФФЕКТА НА КАРДОЧКУ ЦЕЛИ.

• ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ПОДДЕРЖИВАЮЩЕЙ СПОСОБНОСТИ ВЕНИУ +РЕБУЕТСЯ ВРЕМЯ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ ДЛЯ ЕГО ПОЕВРНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. ПОМЕСТИТЕ ТИШКУ УМЕНИЯ В ОБЛАСТЬ ПОДГОТОВКИ СВОИХ ПОЛОСТИ СИГИЛА ВРЕМЕНИ В СЕКТОР РАВНЫХ ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ СПОСОБНОСТИ.

ИГРЁК МОЖЕТ ПРОФУСТИТЬ ТАЗУ ПОДГОТОВКИ. НЕ ИСПОЛЬЗОВАВ УМЕНИЯ НИ ОДНОГО ИЗ ВЕНИКОВ, ЛИБО ПРИМЕНИТЬ ЛИШЬ ЧАСТЬ ИЗ ДОСТУПНЫХ В +БЕКУШЕМ ПЕРИОДЕ СПОСОБНОСТЕЙ КАК ПО СВОЕИ ИНИЦИАТИВЕ, ТАК И ПРИ ФОСУЧСТВИИ ВОЗМОЖНОСТИ. ЕСЛИ ВЕНИЫ "БЕЗДЕЙСТВУЮТ".

ПОСЛЕ ЗАВЕШЕНИЯ ПЕРВЫМ ИГРЁКОМ ТАЗЫ ПОДГОТОВКИ, ХОД ПЕРЕХОДИТ КО ВТОРОМУ ИГРЁКУ. ДЛЯ КОЕВРНОГО НАСТУПАЕТ ФАЗА ОСАДЫ. КОГДА ОБА ИГРЁКА ЗАВЕРШИЛИ ДЕЙСТВИЯ, ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ВСЕМИ ФАЗАМИ, +БЕКУШИЙ ПЕРИОД ЗАКАНЧИВАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ С ПОВОРОТНОМ ПЕРВЫМ ИГРЁКОМ ДИСКА ВРЕМЕНИ.



КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

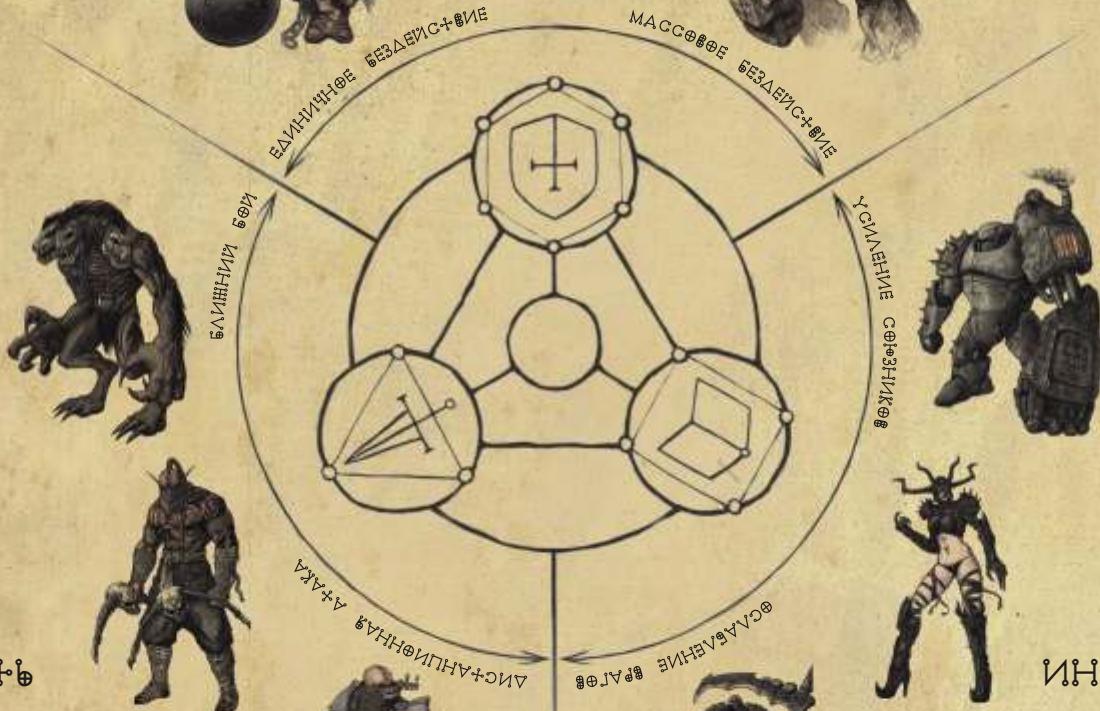
СИЛА

В ОСНОВЕ КЛАССИФИКАЦИИ ЛЕЖИТ ДФЕМИНИРУЮЩИЙ АТРИБУТ СУЩЕСТВА. ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ СИЛА, ЛОВКОСТЬ ИЛИ ИНТЕЛЛЕКТ.

СИЛА: НЕСБАЛАНСИРОВАННАЯ АРМИЯ.
В КОТЕФОИ ФУСУЧСТВУЕТ КАКОЙ-ЛИБО КЛАСС СУЩЕСТВ, МОЖЕТ СТАТЬ ПРИЧИНОЙ ПОРЯДКА.



ФЕЛАДАЯ ПОВЫШЕННЫМ ЗАПАСОМ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ, ЭТИ СУЩЕСТВА НАХОДЯТСЯ НА ПЕРЕДОВОЙ СРАЖЕНИЯ. ПОГЛЕДАЯ ОСНОВНОЙ УРОН ПРОТИВНИКА, ФЕЛАДАЯ МЕНЕЕ ЗАЩИЩЕННЫХ СОЮЗНИКОВ И СМЕРТЕЛЬНЫХ РАНЕНИЙ. МОЖЬ ВОИНЫ СИЛЫ ПОЗВОЛЯЮТ ИМ НАНОСИТЬ ФЕБЕЗДВИНИВАЮЩИЕ УДАРЫ, ЗАСТАВЛЯЯ ВРАГОВ ВРЕМЕННО БЕЗДЕЙСТВОВАТЬ.



АТРИБУКТОВЫ

ОСНОВНАЯ УДАРНАЯ СИЛА АРМИИ: НЕХВАТКА ЖИЗНЕННЫХ СИЛ КОМПЕНСИРУЕТСЯ ФРГМЕНТНЫМ УРОНОМ, КОТОРЫЙ ВОИНЫ ЛОВКОСТИ СПОСОБНЫ НАНЕСТИ ВРАНЧЕСКИМ СУЩЕСТВАМ. ФСТРН НУЖДАЮТСЯ В ПОДДЕРЖКЕ СОЮЗНИКОВ, НО ПРИ УМЕЛОИ ЗАЩИТЕ СПОСОБНЫ РЕШИТЬ ИСХОД СРАЖЕНИЯ В СВОЕ ПОЛЗУ.



ИНТЕЛЛЕКТ

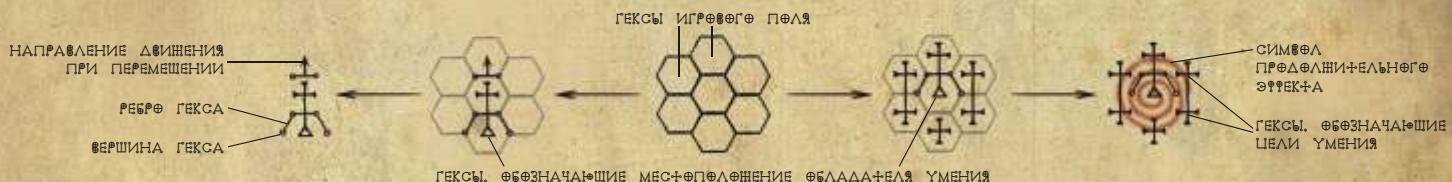
АРЬЕРГАРД АРМИИ. ОСНОВНОЙ ЦЕЛЬ КОТЕФОГА ЯВЛЯЕТСЯ УСИЛЕНИЕ СВОИХ СОЮЗНИКОВ И ОСЛАБЛЕНИЕ ВРАГОВ. ФЕЛАДАЯ РАЗНОФОРМНЫМИ ПОДДЕРЖИВАЮЩИМИ СПОСОБНОСТЯМИ, ВОИНЫ ИНТЕЛЛЕКТА СПОСОБНЫ СКРЫВАТЬ СЛАБЫЕ МЕСТА СВОЕЙ АРМИИ И НИВЕЛИРОВАТЬ СИЛЫ СФЕРНЫХ ПРОТИВНИКА.

КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

КАЖДЫЙ УРОН ИМЕЕТ СВОИ УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ, КОТОРЫЕ МОГУТ НАНЕСТИ УРОН, НАКЛАДЫВАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ СОСТОЯНИЯ И МЕНЯТЬ ПОЗИЦИИ СУЩЕСТВ НА ПОЛЕ БОЯ.

В ОСНОВУ КЛАССИФИКАЦИИ УМЕНИЙ ПОЛУЧЕНО НЕСКОЛЬКО ПРИЗНАКОВ: ТИП УМЕНИЯ, ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ЭФФЕКТА И КОЛЛИЧЕСТВО ЦЕЛЕЙ. ВСЕ ЭТИ ПРИЗНАКИ ФОРМИРУЮТСЯ ГРАФИЧЕСКИ В СИГИЛАХ СПОСОБНОСТЕЙ, КОТОРЫЕ НАЧЕРТАНЫ РЯДОМ С ОПИСАНИЯМИ СОВОДЯЩИХ УМЕНИЙ НА КАРТЧКАХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

СИГИЛ УМЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕБЯ СХЕМАТИЧЕСКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ИГРОВОГО ПЛАНА С ОТМЕЧЕННЫМИ ГЕКСАМИ, НА КОТОРЫЕ НАПРАВЛЕНО ДЕЙСТВИЕ УМЕНИЯ. И, ПРИ НАЛИЧИИ, СИМВОЛАМИ НАКЛАДЫВАЕМЫХ ЭФФЕКТОВ.



ПО ТИПУ

ПО ТИПУ УМЕНИЯ ДЕЛЯТСЯ НА АТАКУЮЩИЕ И ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ.

КАЖДОЕ СУЩЕСТВО ОБЛАДАЕТ ОДНИМ АТАКУЮЩИМ УМЕНИЕМ. КОТОРЫЕ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ТОЛЬКО В ТАЗУ НАПАДЕНИЯ ДЛЯ НАНЕСЕНИЯ УРОНА. И ДВУМЯ ПОДДЕРЖИВАЮЩИМИ. КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ В ТАЗУ ПОДДЕРЖКИ ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ.

АТАКУЮЩЕЕ УМЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНО НА ВЕРШИНЕ ТРИАДЫ СПОСОБНОСТЕЙ, ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ЖЕ В ЕЕ ОСНОВАНИИ.

АТАКУЮЩЕЕ УМЕНИЕ НЕ ИМЕЕТ ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ И МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ В КАЖДОМ ПЕРИОДЕ. ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ЖЕ СПОСОБНОСТИ ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРЕБУЮТСЯ ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ. ДЛЯ ФОРСИРОВАНИЯ КОТОРЫХ ПРИМЕНЯЮТСЯ ЧИСЛА, РАЗМЕЩАЕМЫЕ В ОБЛАСТЬ ПОДГОТОВКИ СИГИЛА ВРЕМЕНИ.

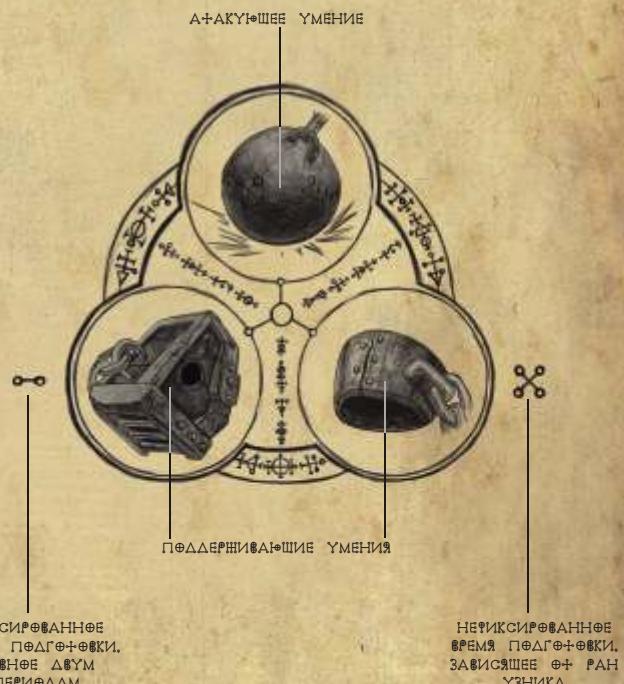
ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ

ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ УМЕНИЯ ДЕЛЯТСЯ НА СПОСОБНОСТИ С ТИКСИРОВАННЫМ ВРЕМЕНЕМ ПОДГОТОВКИ И С НЕТИКСИРОВАННЫМ.

БОЛЬШИНСТВО ПОДДЕРЖИВАЮЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ ИМЕЕТ ПОСТОЯННОЕ ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ. КОТОРЫЕ ВАРЬИРУЮТСЯ В ОСНОВНОМ ОТ ДВУХ СЕБЯСТРАЯ ПОДГОТОВКА ДО ЧЕТЫРЕХ САМОГЛАСНОЙ ПОДГОТОВКА ПЕРИОДОВ. НО СУЩЕСТВУЮТ УМЕНИЯ, ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ КОТОРЫХ ЗАВИСИТ ОТ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ТАКТОРОВ И МОЖЕТ БЫТЬ РАЗНЫМ. ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ НЕТИКСИРОВАННОГО ВРЕМЕНИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СИМВОЛ "X".

ПРИМЕР. ПОДГОТОВКА УМЕНИЯ "ОКЕВЫ УЗНИКА" ВИНКУМА РАВНА УДВОЕННОМУ КОЛИЧЕСТВУ ЕГО ЧЕКУЩИХ РАН.

ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ УМЕНИЯ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ МЕНЬШЕ ЕДИНИЦЫ И БОЛЬШЕ ШЕСТИ. ЕСЛИ ЭТОТ ПОКАЗАТЕЛЬ ОБХОДИТ ЗА РАМКИ ЭТИХ ЧИСЕЛ, ТО ОН СЧИТАЕТСЯ РАВНЫМ БЛИЖАИШЕМУ ДОЗВОЛЕННОМУ ЗНАЧЕНИЮ.



ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА УМЕНИЯ ДЕЛЯТСЯ НА МОМЕНТАЛЬНЫЕ И ИМЕЮЩИЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ.

НЕКОТОРЫЕ СПОСОБНОСТИ НАКЛАДЫВАЮТ НА ЦЕЛЬ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ. КОТОРЫЙ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ЛИШЬ В СЛЕДУЮЩЕМ ПЕРИОДЕ, И МОЖЕТ КАК УСИЛИВАТЬСЯ СФЕРЗНИКЕМ, ТАК И ОСЛАБЛЯТЬСЯ ВРАГОМ. НАПРИМЕР, ПОВЫСИВ ЗАЩИТУ СВОЕГО СУЩЕСТВА, ПРОТИВНИКУ В ЕГО ХОД БУДЕТ СЛОЖНЕЕ НАНЕСТИ ЭФФЕКТУ УРОВНУ УРОВНУ. ДЛЯ РИКСАЦИИ ИЗМЕНЕННЫХ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВА ПРИМЕНЯЮТСЯ МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ.

СУЩЕСТВУЮТ ПЯТЬ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ, КОТОРЫЕ НАКЛАДЫВАЮТСЯ ТОЛЬКО ПОДДЕРЖИВАЮЩИМИ СПОСОБНОСТЯМИ:



БЕЗДЕЙСТВИЕ ~ ЛИШАЕТ СУЩЕСТВО ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЯТЬ СПОСОБНОСТИ И СОВЕРШАТЬ МАНЕВР



ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ ~ УМЕНЬШАЕТ ЗАЩИТУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ



ОСЛАБЛЕНИЕ АТАКИ ~ УМЕНЬШАЕТ СИЛУ АТАКУЮЩЕГО СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ



УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ ~ УВЕЛИЧИВАЕТ ЗАЩИТУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ



УСИЛЕНИЕ АТАКИ ~ УВЕЛИЧИВАЕТ СИЛУ АТАКУЮЩЕГО СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ

МОМЕНТАЛЬНЫЕ ИЕ СПОСОБНОСТИ НЕ ИМЕЮТ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ, А ИХ РЕЗУЛЬТАТ РИКСИРУЕТСЯ В ТЕКУЩЕЙ ФАЗЕ. МОМЕНТАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ ДВА ~ АТАКА И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. ПЕРВЫМ ОБЛАДАЮТ ВСЕ УМЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО ТИПА. РАСЧЕТ УРОВНЯ ОТ КОТОРЫХ ПРИИСХОДИТ В ФАЗУ НАПАДЕНИЯ: ВТОРЫМ ~ ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ УМЕНИЯ. С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ МЕНЯЕТСЯ РАСПРОЛЯЖЕНИЕ СУЩЕСТВА НА ПОЛЕ БОЯ.

СПОСОБНОСТИ С ЭФФЕКТОМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

ЖЕЛЕЗНАЯ МАСКА ~ ОТТАЛКИВАЕТ СОСЕДНЕГО ВРАГА ОТ СЕБЯ НА ЕДИН ГЕКС.

ИСКУШЕНИЕ ~ ПЕРЕМЕШАЕТ ВРАГА. РАСПРОЛЯЖЕНИЕ НЕГО ЧЕРЕЗ ГЕКС. НА ГЕКС МЕЖДУ СУЩЕСТВОМ И ЦЕЛЬЮ ЕГО УМЕНИЯ.

ЛИКИ СМЕРТИ ~ ПЕРЕМЕШАЕТ ВРАГА. РАСПРОЛЯЖЕНИЕ НЕГО НА ЛЮБОМ ГЕКСЕ ЛЕСА. НА СОСЕДНИЙ С ЭТИМ ЛЕСОМ СВОБОДНЫЙ ГЕКС.

МЕХАНИЗМ НАЧИНЕНИЯ ~ ОТТАЛКИВАЕТ ВРАГА. РАСПРОЛЯЖЕНИЕ НЕГО ЧЕРЕЗ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ГЕКСОВ, НА ЕДИН ГЕКС В НАПРАВЛЕНИИ ОТ СЕБЯ.

МЕХАНИЧЕСКАЯ КИСТЬ ~ ПЕРЕМЕШАЕТ ВРАГА ИЛИ СФЕРЗНИКА. РАСПРОЛЯЖЕНИЕ НЕГО ЧЕРЕЗ ГЕКС. НА ГЕКС МЕЖДУ СУЩЕСТВОМ И ЦЕЛЬЮ ЕГО УМЕНИЯ.

МОЛДА ~ ПЕРЕМЕШАЕТ СОСЕДНЕГО ВРАГА НА СМЕШНЫЙ ГЕКС ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ИЛИ ПРОТИВО.

СФЕРИЧЕСТВО ~ СУЩЕСТВО САМОЕ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ НА ЛЮБОЙ СОСЕДНИЙ СВОБОДНЫЙ ГЕКС, АНАЛОГИЧНО МАНЕВРУ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО НА СВОБОДНЫЙ ГЕКС. ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЮТ ГЕКСЫ ЗАМКОВ, ГДЕ МОГУТ НАХОДИТЬСЯ НЕСКОЛЬКО СУЩЕСТВ.

ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ

ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ УМЕНИЯ ДЕЛЯТСЯ НА ЕДИНИЧНЫЕ И МАССОВЫЕ.

ЕДИНИЧНЫЕ УМЕНИЯ ПРИМЕНЯЮТСЯ НА ОДНУ ЦЕЛЬ И В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЕЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ ПЯТИ ВИДОВ:

УМЕНИЕ НАПРАВЛЕННОЕ НА СЕБЯ

НА СОСЕДНИЙ ГЕКС

ЧЕРЕЗ ЕДИН ГЕКС

ЧЕРЕЗ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ГЕКСОВ ПО ПРЯМОЙ

НА ЛЮБОЙ ГЕКС



МАССОВЫЕ УМЕНИЯ ОДНОВРЕМЕННО НАПРАВЛЕНЫ НА НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ И В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ ТАКИЕ ПЯТИ ВИДОВ:

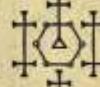
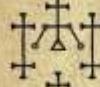
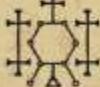
УМЕНИЕ НАПРАВЛЕННОЕ НА ФРИ СОСЕДНИХ СМЕШНЫХ ГЕКСА

НА ФРИ ЛЮБЫХ ГЕКСА

НА ПЯТЬ ГЕКСОВ ВОКРУГ СОСЕДНЕГО ГЕКСА

НА ШЕСТЬ СОСЕДНИХ ГЕКСОВ

НА СЕМЬ ГЕКСОВ: ШЕСТЬ СОСЕДНИХ И СЕБЯ



ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ В СИГИЛЕ СПОСОБНОСТИ ВСЕ ГРАНИ И ВЕРШИНЫ ГЕКСА, ОБозначающего МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ОБЛАДАТЕЛЯ УМЕНИЯ, ПРИРИСОВАНЫ, ОНО СУЩЕСТВУЕТ ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТУ УМЕНИЯ НА СЕБЯ.





© 2014 ООО "ИН+АГЛИР"
WWW.IN+AGLYR.RU