

Дополнение «Сила расы»

Автор дополнения: Андрей Мичко



Древние силы расы пробуждаются у героев – защитников Леса, когда они находятся на краю гибели. Эти силы помогают героям, которые идут рука об руку и отважно сражаются с монстрами, заполонившими округи Цитадели.



Гномы могут принимать повреждения от монстров или Мантикоры вместо других игроков, только в том случае, если им грозит гибель. При этом Гному наносится столько повреждений, сколько было бы нанесено герою другой расы в битве (все по результатам боя),

при этом герой остается с запасом жизненных сил равным 1.

Воины, если они уже имеют раны, полученные в предыдущих боях, могут входить в раж, то есть нанести себе 2 единицы повреждений и прибавить 1 к атаке с мечом или из лука. Об использовании этой силы расы игрок заявляет после выбора вида атаки (не зависимо от того, был ли выбор самостоятельным или проводился карточкой случайного боя).



Ельфы, вместо перехода по территории без дороги за 3 очка инициативы и последующей атаки монстра или Мантикоры, могут выбрать возможность нападения через эту клетку (без дороги) на 1 клетку от себя за 3 очка инициативы, чтобы избежать первой контратаки от монстра или Мантикоры, скрываясь в

лесной чаще.



Маги, в случае гибели, могут передать часть своей кармы ближайшему игроку на карте. Маг может передать 1 очко усовершенствования и 1 артефакт на свой выбор, при этом игрок, получивший это очко усовершенствования использует его для улучшения того же навыка, который передал ему Маг.

Мантукора, после успешной контратаки или простой атаки, которая завершилась в пользу Мантукоры, бросает кубик и в случае выпадения чётного числа, восстанавливает себе жизненные силы эквивалентно числу повреждений, которые она нанесла.



Интересных и приятных игр!

С уважением, команда БомбатГейм.

*Покупайте в интернет-магазине производителя:
www.bombatgame.com*