

АРГЕНТ

СОВЕТ МАГОВ



ЭРРАТА



ОТ РЕДАКЦИИ

Дорогие игроки! Мы тщательно перепроверили предыдущее издание «Аргента» и внесли некоторые изменения в текст игры. Мы учли ваши вопросы по формулировкам, уточнили неоднозначные моменты у авторов и постарались исправить недочеты первого издания. Изменения, влияющие на игровой процесс, перечислены ниже.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ (С. 4)

Добавлено уточнение в раздел «Маги»: «Почти у каждого типа магов есть свои способности. У вас может быть не более 7 постоянных магов (выполняют ваши поручения в течение всей партии) и сколько угодно временных магов (в конце раунда возвращаются в общий запас)».

ГОТОВЫЕ ПЛАНЫ УНИВЕРСИТЕТА (С. 10)

Составляя план при игре вчетвером, вместо области «Общезитие» добавьте «Студенческую лавку».

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ (С. 15)

Добавлено уточнение: «Если сказано, что на вашего мага „не действуют негативные эффекты“, то никто (ни вы, ни соперники) не может переместить его, ранить, изгнать или увести в тень».



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ (С. 19)

В: Как определить победителя при равенстве за первое или второе место по очкам влияния?

Ответ на этот вопрос должен выглядеть так: «Если у всех претендентов есть письма на соответствующем члене Совета магов, то при равенстве побеждает претендент, чей жетон влияния находится ниже в стопке жетонов на одной клетке шкалы влияния».

ОПИСАНИЕ ОБЛАСТЕЙ (С. 23)



Вестибюль (А и Б)

Обновленное описание: «Выполняя обычное действие „Выставить мага“, можете выставить в эту область до 3 магов и за каждого из них разыграть ее эффект. С помощью заклинания, сторонника, способности мага и быстрого действия сюда нельзя выставить больше магов, чем обычно».

ПАМЯТКА ПО РЕСУРСАМ (С. 24)

Получить артефакты позволяет библиотека, а не зал Совета.

КАРТЫ

АРТЕФАКТЫ

«**Договор**». Обновленный текст эффекта: «Быстрое действие: получите 3 знания. Используйте их для изучения и улучшения заклинаний одного факультета».

Следующие артефакты позволяют переместить вашего мага на любую пустую ячейку, **в том числе его прежнюю ячейку**, если она пустая:

- «**Защитное зелье**». Обновленный текст эффекта: «Реакция: когда вашего мага ранили, изгнали или переместили, вместо этого переместите его на пустую ячейку в любой области».
- «**Древние доспехи**». Обновленный текст эффекта: «Реакция: когда соперник ранил или переместил вашего мага, вместо этого переместите такого вашего мага на пустую ячейку в любой области».
- «**Загадочный амулет**». Обновленный текст эффекта: «Реакция: когда соперник изгнал вашего мага или встал в его тень, переместите такого вашего мага на пустую ячейку в любой области».



ЗАКЛИНАНИЯ

«**Грядущая сила**». Обновленный текст эффекта: «Действие: используйте любой уровень своего заклинания, **даже без жетона опыта**, оплатив его стоимость».

«**Былая сила**». Обновленный текст эффекта: «Действие: бесплатно используйте свое заклинание, **даже повернутое**, на уровне ниже максимального изученного, не поворачивая его».

«**Вечная сила**». Обновленный текст эффекта: «Действие: бесплатно используйте любой уровень своего заклинания, **даже повернутого и/или без жетона опыта**, не поворачивая его».



ТАЙЛЫ ОБЛАСТЕЙ

ЛАЗАРЕТ (Б)

Обновленный текст второго поручения: «**Немедленно получите 2 маны**».



ОБСЕРВАТОРИЯ (А)

Обновленный текст первой клетки: «**1 опыт + 2 маны**».

