

ГЕРОИ


СОЧЕТАЕМОСТЬ ФРАКЦИЙ




Здесь объясняется, как разрешить некоторые случаи взаимодействия фракций из разных коробок.

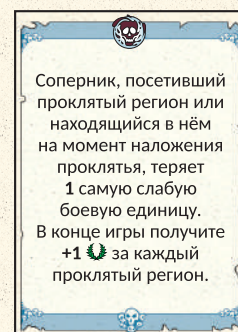
ПОРЯДОК ИГРОВЫХ ЭФФЕКТОВ

У архонтов, демонов, оборотней и элементарей есть эффекты, срабатывающие в начале раунда или после объявления действий. Вот в каком порядке их следует применять:

1. Первый игрок объявляет действия.
2. Архонты применяют эффект здания Эшафот.
3. Архонты наносят повреждения своим зданиям.
4. Оборотни могут объявить волчью ночь.
5. Демоны могут применить эффект здания Контракт.
6. Демоны применяют эффект артефакта .
7. Элементали применяют эффект здания Колпак-невидимка.
8. Все игроки выполняют первое действие.

ГРИБОЛЮДЫ + НЕЖИТЬ

Гриболоуды, останавливаясь в проклятом **нежитью** регионе, сначала получают , затем теряют 1 самую слабую боевую единицу.



ЛЮДИ + ДРУГИЕ ФРАКЦИИ


- ✦ У людей есть правило, ограничивающее эффект Башни иллюзий: «Если выбран фундамент, в котором у других игроков уже вписан уровень здания, то эти игроки не вычёркивают фундаменты и не стирают вписанные уровни». Это правило распространяется **на любые занятые фундаменты**, даже если там вписан не уровень здания, а что-то другое — например, руна у демонов.



- ✦ **Архонты** учитывают фундамент, доступный только для людей, когда применяют эффект здания Врата.
- ✦ Люди не могут выбрать крепость или артефакт, которые находятся в процессе оплетения у **тёмных эльфов**.
- ✦ Люди не могут выбрать крепость или артефакт в регионе со стадом **циклопов**.
- ✦ Люди могут выбрать крепость, с которой ранее договаривались **ящеры**, в таком случае ящеры не могут договориться с ней повторно.

ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ + ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

Артефакт, который находится в процессе оплетения, считается доступным:

- ✦ для **архонтов** по эффекту здания Эшафот;
- ✦ для **культистов** по эффекту артефакта ; если культисты получают такой артефакт, то тёмные эльфы получают 2 кокона обратно и очищают счётчик у этого артефакта. Сражаться с артефактом культистам не нужно;
- ✦ для **эльфов** по свойству грифонов. Сражаться с артефактом для этого не нужно.



ЦИКЛОПЫ + ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

Согласно правилу циклопов, соперники не могут взаимодействовать с крепостью и артефактом в регионе со стадом. Вот как это работает с разными фракциями.


- ✦ **Нежить**: на стадо никак не влияют проклятые регионы.
- ✦ **Наги**: гидра не может захватывать крепость в регионе со стадом.
- ✦ **Тёмные эльфы**: если в конце раунда стадо стоит в регионе, где должны оплестись крепость или артефакт, то объект не оплетается, а номер раунда в счётчике увеличивается на 1. Однако стадо не мешает тёмным эльфам **начать оплетение** — то есть потратить коконы и вписать номер раунда в счётчик.
- ✦ **Элементали** не могут получить копию артефакта по эффекту здания Кривое зеркало в регионе со стадом.

Если в регионе со стадом случилось **сражение между игроками**, то победитель (если это не игрок за циклопов) может отобрать артефакт у одного из проигравших, но не может получить артефакт в регионе.

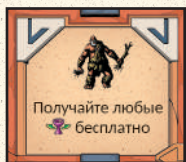
Сражение циклопов со стадом

- ✦ В партии с **ящерами** циклопы не получают голосов для Совета за сражения со стадом.
- ✦ В партии с **гриболюдами** сила стада на время сражения увеличивается на 4 , если оно находится в регионе с грибницей .

ЯЩЕРЫ + ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

В партии с тёмными эльфами ящер может договориться с крепостью, которая находится в процессе оплетения, однако количество её  увеличивается на количество коконов в войске тёмных эльфов, как обычно. После этого крепость **продолжает оплетаться**, однако ресурсы, если они там были, получают ящеры, а для остальных игроков они вычёркиваются. ПО за такую крепость получают оба игрока — и за ящеров, и за тёмных эльфов.

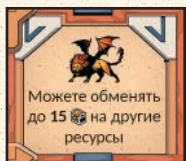
Храм и Совет





На стадо **циклопов** бонус не распространяется.




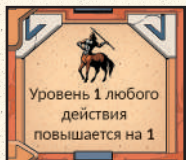
Оборотни могут получить  в любом соотношении с другими ресурсами.




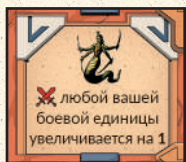
Орки не могут обменивать .


Оборотни могут обменивать .

Гриболюды не могут обменивать .














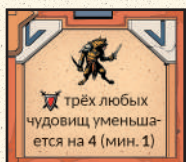
Поскольку у **механизмов** действие добычи железа  работает по-другому и связано с уровнями Серверов, то механизмы могут выбрать, повышать уровень действия добычи железа или нет.



Наги увеличивают  каждого крака на 1. Например, в бой заявлено 4 крака, сила каждого 4+1, итоговая сила войск $5 \times 4 = 20$.

Для гномов: свойство механиков применяется после применения бонуса храма.

Для других фракций: если  с модификацией, то все значения увеличиваются на 1. Например, до бонуса храма у проповедников (фракция **культистов**) было 3   4   5 . После применения бонуса храма будет 4   5   6 .



Полурослики могут суммировать этот бонус с эффектом здания Акведук, но сила чудовищ всё равно не может быть меньше 1.