


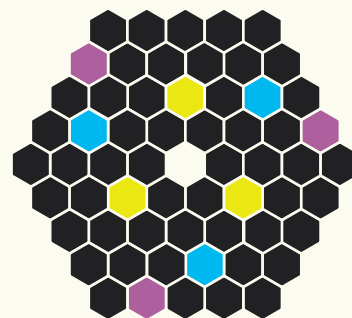
Каталог артефактов

Симметричный стабилизатор

Симметричный стабилизатор позволяет создать искажение, которое оказывает воздействие на события, находящиеся в симметричных узлах. Истоки его названия, не соответствующие сути, скрыты в глубинах прошлого. Разыграв артефакт положите на него 2 , которые будут обозначать его заряды. В свой ход вы можете использовать артефакт, потратив один его заряд, чтобы оказать 3 воздействия на событие, в том узле, в котором находитесь. Вы сами решаете, будет ли воздействие положительным или отрицательным. При этом воздействие такой же направленности и силы будет оказано на 2 симметричных узла в том же радиусе. Воздействие артефакта отмечается и работает точно так же как и воздействие, оказанное игроками напрямую.




Если воздействие (основное или симметричное) оказывается на узел, в котором нет события, отметьте это специальными жетонами отложенного воздействия. При организации события в этом узле, отложенное воздействие должно быть сразу же применено к нему (как обычное воздействие).

Симметричный стабилизатор относится к группе «События» (зеленая)



Несколько примеров симметричных узлов. Каждая симметричная группа окрашена в различный цвет.



Модуль «Коллектор»




Модуль «Коллектор» усиливает возможности сферы путешествий в области добычи энергии. Он позволяет при добыче энергии использовать бонус не только того события, в узле которого находится игрок, но и всех соседних *нереализованных* событий (бонусы складываются). Эффект артефакта распространяется только на бонусы добычи, указанные непосредственно на картах событий (синие круги). Модуль в любом случае добывает для игрока хотя бы 5 дополнительных , даже если рядом нет ни одного события. Но вместе с этим артефакт не может принять и передать игроку больше 13 дополнительных  за одну добычу. Модуль имеет 3 заряда, которые отмечаются с помощью жетонов  на его карте. При добыче энергии игрок сам решает, будет ли он применять артефакт. Относится к группе «Энергия» (синяя)



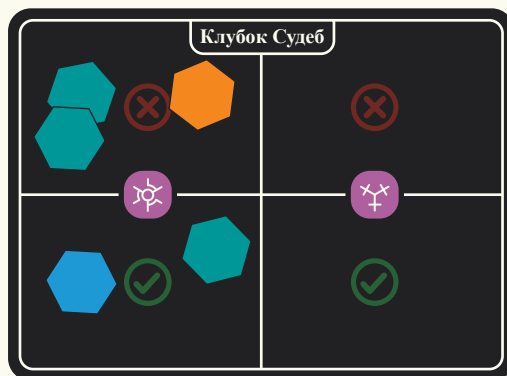
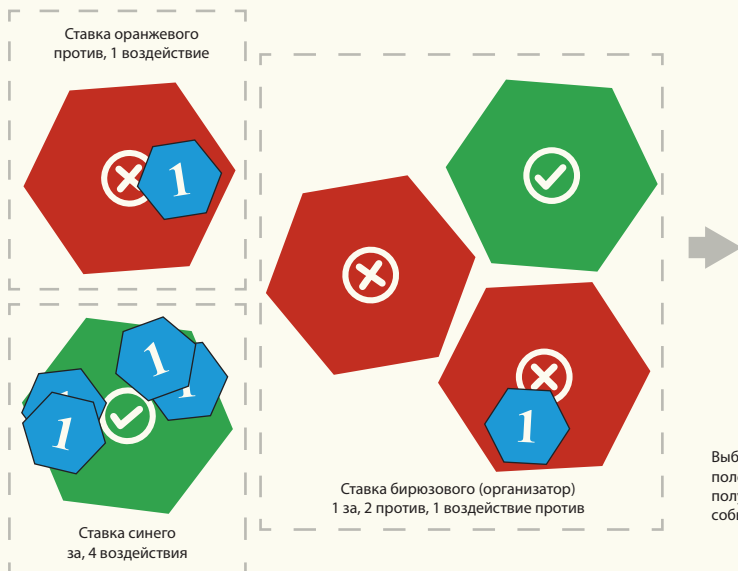
Жетоны отложенного воздействия. Слева 3 против, справа 3 за.



Клубок судеб

Небольшая сфера, позволяющая организовать событие, которое оказывает влияние на все версии будущего. Это артефакт невозможно выложить на стол как другие артефакты - при использовании он сразу же выкладывается на поле как событие (без затрат ЕА и ). Клубок Судеб располагается в узле, в котором находится владелец артефакта, и не может быть разыгран если в этом узле уже есть событие. После розыгрыша расположите планшет ставок около игрового поля. Каждый игрок берет по одному жетону реализации, а владелец Клубка берет 3 жетона. Затем каждый игрок в закрытую переворачивает свой жетон по своему усмотрению - это будет ставка игрока на то, произойдет событие или нет. Также игроки могут добавлять на жетоны реализации  из своего запаса, это будет эквивалентно оказанию воздействия. Удобно делать все это на столе, и затем накрыть рукой.

Когда все игроки готовы, ставки открываются - сторона жетона реализации выбранная игроком определяет при каком варианте реализации Клубка Судеб он получит очки. Это отмечается жетоном цвета игрока на планшете ставок. А все  с жетона реализации переносятся на соответствующую половину Клубка Судеб в виде воздействий. При этом игрок должен скинуть 7  из своего запаса за каждое воздействие. Ставка владельца артефакта содержит 3 жетона реализации, каждый из которых сбавывает точно так же как и у остальных (цветной жетон на планшет,  на воздействия, доплата за воздействия в сброс). Игрок, разыгрывающий артефакт, не обязан выкладывать все жетоны реализации в своей ставке одной стороной. Таким образом он может рискнуть поставив 3 жетона на один исход реализации события, либо сыграть более осторожно и расположить 2 жетона с одной стороны и 1 с другой.

В колоде присутствует два Клубка Судеб и планшет ставок разделен на две части. Чтобы не путать ставки, обратите внимание на символы в центре событий и в центре секций на планшете. Клубок судеб относится к группе «События» (зеленая)



Выбор игроков отмечается на планшете ставок жетонами их цвета. Используется половина с тем же знаком, что и в центре карты. Если событие произойдет оранжевый получит 1 очко, а бирюзовые 2. Иначе голубой и бирюзовый получат по 1 очку. На карту события помещается 2 воздействия **за** (сокращенно от 4 за и 2 против). Оранжевый и бирюзовый скидывают по 7  за свои воздействия, а синий скидывает 28 .