

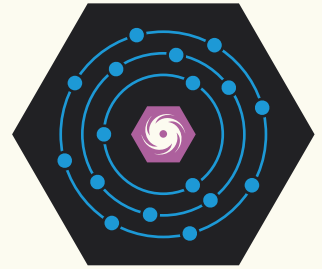
# Каталог артефактов

## Генератор свертывания

Артефакт сворачивающий континуум так, что сфера путешествия может за одно движение переместиться в любой узел, включая V616 Mon. V616 Mon это двойная звезда в созвездии Единорога на расстоянии 3000 св. лет от Солнца. Первый компонент - обычная звезда, второй компонент - невидимый объект с огромной массой (вероятно черная дыра). Масса второго компонента достаточна, для создания искажения пространство-времени, подобного искажению, в котором работают сферы путешествия. Были рассчитаны координаты одной точки, в которой, теоретически, должна работать сфера путешествия. В этом узле невозможно организовать событие, но можно добывать энергию (17  $\mathcal{N}$  за раз). Генератор свертывания имеет ограниченное число зарядов.

Разыграв артефакт расположите узел V616 Mon рядом с полем, но так, чтобы он не контактировал с узлами континуума. Попасты этот узел можно только используя артефакт. Положите 4  $\mathcal{N}$  из банка на карту предмета. Каждый раз используя артефакт убирайте с нее 1  $\mathcal{N}$  и тратьте 1  $\mathcal{N}$  из своего запаса, чтобы совершить движение в любой нереализованный узел. При перемещении в V616Mon расположите жетон червоточины в узле, который покидаете. Любой владелец генератора свертывания (даже если он не имеет зарядов) может перейти из этого узла в V616Mon или обратно как при обычном движении (оплатив  $\mathcal{N}$  и не тратя заряды артефакта). Но после этого червоточина закрывается - будьте аккуратны, чтобы не оказаться в ловушке V616Mon навечно. Движение через уже созданные червоточины не считается использованием артефакта.

Генератор свертывания единственный артефакт, который относится к группе «Движение» (желтая)



Узел V616Mon



Жетон червоточины

## Дыра в коробке

Самый сложный, из известных артефактов. Позволяет получать  $\mathcal{N}$  "в долг". При генерации энергии, внутри артефакта возникает антизаряд, который вызывает рост напряженности до тех пор, пока энергия не будет возвращена. Предполагается, что устройство работает за счет миниатюрной черной дыры и эффекта излучения Хокинга, но это только догадка. **Аккуратно! Возможно саморазрушение!**

Разыграв артефакт расположите жетон  $\mathcal{N}$  на нулевом делении шкалы напряженности. В течении своего хода можете брать из банка до 10  $\mathcal{N}$  и класть столько же  $\mathcal{N}$  из банка на поле "Антизаряд", которое отмечает ваш долг. Максимально возможный антизаряд - 32, при его достижении занимать  $\mathcal{N}$  больше нельзя. Также в любой момент своего хода можете потратить любое кол-во  $\mathcal{N}$  чтобы на столько же снизить антизаряд (это не считается использованием артефакта). После завершения хода передвиньте жетон на шкале напряженности в соответствии с антизарядом (таблица справа от поля антизаряда). Чем больше антизаряд тем быстрее растет напряженность.

Если маркер напряженности должен двинуться за пределы шкалы, артефакт сразу же аннигилирует. Из-за чего создается поле, поглощающее энергию игроков. Первым под действие поля попадает сам владелец, затем остальные игроки начиная с тех, кто находится ближе к владельцу. Если несколько игроков находятся на одном расстоянии от владельца он сам решает в какой последовательности они пострадают. Игрок попавший под действие поля теряет столько  $\mathcal{N}$ , сколько осталось антизаряда. Если он имеет меньше  $\mathcal{N}$ , то теряет все и его сфера перестает работать. За каждый  $\mathcal{N}$  потерянный игроками убирайте 1  $\mathcal{N}$  с поля "Антизаряд". Как только оно опустеет уберите артефакт в коробку и продолжайте игру.

Дыра в коробке относится к группе «Энергия» (синяя)



Текущий антизаряд равен 25, а значит игрок может занять еще максимум 7  $\mathcal{N}$ . 25 попадает в красный интервал (21~32), значит после конца хода напряженность вырастет на 4 - с 3 до 7. При условии, что игрок не будет возвращать  $\mathcal{N}$ .

## Игла Лахесис

Артефакт позволяет соединять причинно-следственными связями пару узлов расположенную на расстояние до 2. Расстояние измеряется напрямую (без обхода реализованных узлов) и без учета самих соединяемых узлов. Разыграв артефакт возьмите 3 пары маркеров источника и цели. Маркеры одной пары имеют одинаковые метки в виде точек. В свой ход можете выложить эти маркеры на два узла связав их. Маркер источника кладется на узел из которого направлена связь, а маркер цели на узел в который она направлена. Источником всегда становится тот узел, в котором находится игрок в момент использования артефакта. Разные стороны маркеров позволяют указать тип связи (причина/помеха). Иглу можно применить только если источник располагается раньше цели во времени и эти два узла еще не связаны между собой.

Если маркер был установлен в пустой узел, а позже в нем было организовано событие, оно становится источником/целью связи. Во время реализации источника не нужно убирать с него маркер. Для удобства можно повернуть маркеры так, чтобы они указывали друг на друга. Связи созданные с помощью Иглы Лахесис имеют такую же силу, что и обычные связи.

Игла Лахесис относится к группе «События» (зеленая)



Парные жетоны (точки снизу) прямой связи (зеленый фон) левый цели, правый источника (положение стрелок)