

# Предметы

## Планшет предметов

У каждого игрока есть свой планшет, отмечающий наличие предметов, их состояния и характеристики. Один раз в ход вы можете приобрести предмет, потратив на это  $\blacklozenge$  равное цене, указанной на планшете. Чтобы отметить приобретение, разместите на планшете жетон своего цвета поверх указанной цены.

Есть предметы, имеющие несколько ступеней улучшения. Улучшение также считается покупкой, поэтому нельзя делать два улучшения или улучшение и покупку в рамках одного хода. Для предметов, которые можно улучшать, указано несколько значений параметров. В том числе и параметра "Цена". При улучшении предмета заплатите цену следующей ступени и накройте ее жетоном (не двигайте предыдущий жетон, а добавьте еще один). Применяя предмет не забывайте использовать значения, соответствующие улучшению (расположенные под последней закрытой ценой).

Иногда правила предписывают сбросить предмет. В таком случае уберите все связанные с ним жетоны с планшета. В дальнейшем вы можете снова купить этот предмет.

## Боевые предметы

**Энергетическая пушка** позволяет во время своего хода атаковать другого игрока, который находится в одном узле с вами. Это обойдется вам в кол-во  $\blacklozenge$  равное значению параметра "Расход", а жертва теряет кол-во  $\blacklozenge$ , равное значению параметра "Урон". Вы можете атаковать только раз за ход.

**Генератор щита** в отличие от энергетической пушки, работает за счет энергии континуума, то-есть вам не придется платить за его использование. Каждый раз, когда вас атакуют, вы теряете меньше  $\blacklozenge$ . Параметра "Защита" показывает, на сколько именно меньше  $\blacklozenge$  вы будете терять.

## Инструменты

**Ускоритель** увеличивает скорость персонажа. Вам все еще придется платить 1  $\blacklozenge$  за каждое движение, но ускоритель позволит совершать 3, 4 или даже 5 движений за один ход.

**Кинетический накопитель** - устройство накапливающее в себе энергию при вашем перемещении. Правда изъять ее можно только всю сразу и после этого накопитель придет в негодность. После покупки предмета, кладите на его поле с пометкой энергии по 1  $\blacklozenge$  каждый раз, когда ваша фишка перемещается по полю. В любой момент своего хода вы можете достать все  $\blacklozenge$  из предмета, но при этом придется его сбросить. Накопитель работает при любом перемещении, а не только когда вы совершаете движение. Энергия в накопителе копится не бесконечно - максимум в нем может быть 65  $\blacklozenge$ .

**Усилитель связей**, как можно догадаться из названия, позволяет усилить связи. Купив этот предмет, положите на него  $\blacklozenge$  - это заряды усилителя. В свой ход вы можете усилить любую связь, идущую в узел, в котором вы находитесь или из него. Для этого расположите жетон усиления связи на нужной границе, одинарной стрелкой вверх так, чтобы она вела от более раннего узла к более позднему. При этом уберите 1  $\blacklozenge$  с усилителя связей. За ход делать это можно не более 3 раз. Если был сброшен последний жетон  $\blacklozenge$  сбросьте и сам усилитель. Сброс предмета не сбрасывает счетчик использований за ход.

Сокращайте жетоны - если на одной границе лежит два жетона с одинарной стрелкой, переверните один из них двойной стрелкой вверх а второй уберите. Обратите внимание, что нельзя усиливать связи, сила которых 4 или более.

## Пример

Ниже изображен планшет фиолетового игрока с предметами:

1. Энергетическая пушка (II). Цена улучшения 7, урон 18, выстав 5.
2. Генератор щита (I). Цена улучшения 4, защита 4.
3. Ускоритель (III). Скорость игрока 5.
4. Кинетический накопитель. Куплен и заряжен на 26  $\blacklozenge$ .
5. Усилитель связей. Куплен и имеет еще 3 заряда.




<b>Энергетическая пушка</b>	<b>Кинетический накопитель</b>
Цена $\blacklozenge$ $\blacklozenge$ 7	Цена $\blacklozenge$
Урон 12 18 24	10 1 с.
Расход $\blacklozenge$ 4 5 6	
<b>Генератор щита</b>	<b>Усилитель связей</b>
Цена $\blacklozenge$ 4 4	Цена $\blacklozenge$
Защита 4 6 8	Заряды 5
<b>Ускоритель</b>	За ход 3
Цена $\blacklozenge$ $\blacklozenge$ $\blacklozenge$	Макс. сила 4
Скорость 3 4 5	

## Артефакты

Артефакты - редкие предметы, запутавшиеся в пространство-времени осколки исчезнувших временных линий. В некотором роде это останки других персонажей, так как переписывание временных линий происходит постоянно. Получить артефакт можно организовав событие с соответствующей отметкой в центре, если уже наступил период доступности артефактов: с 6 раунда и до конца партии (отмечен фиолетовой полосой с шестеренкой на треке горизонта). Артефакт получается именно в момент организации события, а не в момент реализации. При его получении, игрок берет в закрытую себе в руку верхнюю карту из соответствующей колоды.

В любой момент своего хода игрок может разыграть артефакт из своей руки выложив его на стол. Нельзя разыгрывать артефакт, если игрок уже имеет такой же на столе. Также артефакт из руки можно разрядить, чтобы получить содержащуюся в нем энергию. Игрок получает 22  $\blacklozenge$ , а артефакт уходит в отбой. Игрок обязан показать какой именно предмет он сбросил. Артефакт можно получить, разыграть и использовать в рамках одного хода. После того, возможности артефакта будут исчерпаны, он не сбрасывается (если иное не указано в описании). Таким образом, как правило, игрок не может использовать два одинаковых артефакта в одной игре даже поочередно.

Все артефакты разделены на три группы, которые отмечаются однотонными кругами на их картах. В течении одного хода игрок не может применять два артефакта из одной и той же группы. Артефакты принадлежащие к группе "События" (зеленая метка) нельзя разыгрывать в последнем раунде каждой фазы. Это отмечено периодом предреализации на треке горизонта. Детальное описание того, как именно работает каждый из артефактов можно найти в Каталоге Артефактов.

-  Группа «Движение»
-  Группа «Энергия»
-  Группа «События»