

Режим охотника



Считается, что фамильяр находится в режиме охотника, если он не находится в одной комнате с призвавшим его магом.

В режиме охотника фамильяр действует как обычное воплощение и подчиняется стандартным правилам воплощений, за исключением получения урона (см. вставку справа). В фазе воплощений маг с фамильяром в режиме защитника может в свой ход изменить режим фамильяра и немедленно его активировать.

Побеждённый маг и его фамильяр

Маг не может быть побеждён, пока жив его фамильяр.



Когда маг с фамильяром побеждён, его трофей получает противник, нанёсший ему последний урон, независимо от того, на кого он пришёлся — на мага или на его фамильяра. Однако при распределении очков за побеждённого мага учитывается только урон, находящийся на его планшете. Когда фамильяр становится побеждённым, он возвращается в запас подобно обычному воплощению.

Важно: вы не можете одновременно использовать фамильяров и необязательное правило по избытку урона.



Урон: будучи в этом режиме, фамильяр получает урон и становится целью эффектов как обычное воплощение. Также, если маг получает больше урона, чем его здоровье, а его фамильяр находится в режиме охотника, он должен назначить излишки урона этому фамильяру, даже если тот не находится в комнате с магом.

Фамильяры: Грифоны



Клювокрыл

Плоли

Лирот

© Ludus Magnus Studio - 2022
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com

 LUDUS MAGNUS
STUDIO

© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

Фамильяры: Грифоны



Фамильяры — это особые воплощения, которые игроки могут использовать двумя различными способами, в зависимости от выбранного режима.

1. **Режим защитника:** используется, когда фамильяр находится в одной комнате со своим магом.
2. **Режим охотника:** используется, когда фамильяр не находится в одной комнате со своим магом.

Подготовка

1. Поместите комнату призыва фамильяров вместо одной из комнат ложи соответствующего цвета.
2. Поместите карты воплощений фамильяров и жетоны действий фамильяров в пределах досягаемости всех игроков.

Призыв фамильяра

Чтобы призвать фамильяра, маг должен активировать комнату призыва этого фамильяра. Для этого нужно выполнить следующие шаги:

1. **Проверить наличие:** маг не может призвать нового фамильяра, если запас фамильяров пуст.
2. **Выбрать объект:** призывающий маг выбирает одного свободного фамильяра в запасе, берёт соответствующий ему жетон действия и карту и кладёт её на свой планшет как обычно.
3. **Разместить фигурку:** маг помещает фигурку фамильяра так, чтобы она присоединялась к подставке его фигурки. Теперь маг и его фамильяр считаются единой фигуркой. Только что призванный фамильяр находится в режиме защитника.
4. **Проверить предел:** среди воплощений мага может находиться только 1 фамильяр.



Карта фамильяра

- A. Изображение и имя фамильяра, а также его архетип.
- B. Характеристики фамильяра, которые он получает в режиме охотника (передвижение, урон и дополнительные эффекты).
- B. Ячейка для жетона действия фамильяра (физического действия), который маг может использовать, если фамильяр находится в режиме защитника. При использовании жетон действия превращается как обычный жетон физического действия.
- Г. Здоровье фамильяра и ячейки для ран.



Режим защитника



Считается, что фамильяр находится в режиме защитника в следующих случаях.

- Маг только что призвал его.
 - В конце своей активации этот фамильяр находится в одной комнате с магом, призвавшим его.
 - В конце действия маг находится в одной комнате со своим фамильяром.
 - Если при передвижении маг входит в комнату, где находится его фамильяр, он может немедленно вернуть этого фамильяра в режим защитника и передвигаться дальше вместе с ним до конца своего передвижения. Также при передвижении маг может оставить своего фамильяра в комнате в режиме охотника и продолжить передвижение без него.
- Фамильяр в режиме защитника сам по себе не считается фигуркой, но образует особую фигурку вместе с магом при передвижении и применении эффектов. Если фамильяр находится в этом режиме, призвавший его маг может с помощью одного из своих действий использовать жетон фамильяра, чтобы выполнить следующее.
- Активировать действие фамильяра.
 - Перевести фамильяра в режим охотника и немедленно его активировать. В этом случае, если после завершения действия фамильяр по-прежнему находится в комнате с призвавшим его магом, он вернётся в режим защитника.

Урон: находясь в этом режиме, фамильяр не может стать отдельной целью. Однако когда маг получает урон, он может распределить весь полученный урон между собой и своим фамильяром по своему усмотрению.