

# Mice and Mystics ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Версия 1.0

## Содержание

1.1.0 Предметы, Заклинания, Инвентарь

1.2.0 Враги и Сырное колесо

1.3.0 Способности персонажей

1.4.0 Открытия и Особые правила

### 1.1.0 Предметы, Заклинания и Инвентарь

**1.1.1: Когда мышонок превращается в сырный голем (cheddar golem) он по прежнему может использовать оружие и броню?**

Нет, сырный голем заменяют оружие и броню. В облике голема мышонок атакует в ближнем бою.

**1.1.2: На некоторых картах свитков (scroll) нет точного указания как они используются и когда выбывают. Так на картах свитков, на которых не сказано, что происходит после того как они использованы, их следует сбросить? И свитки требуют траты действия или можно использовать их свободно?**

Свитки - одноразовые предметы. Они используются как свободное действие (free action), если на карте не указано иное. Сбросьте карту после применения.

**1.1.3: В режиме кампании может ли мышонок отдать свое стартовое снаряжение (starting equipment) другому мышонку? Допустим, Коллин отдал свой кожаный нагрудник (leather breastplate) Незу. А в конце главы Нез решил оставить кожаный нагрудник в качестве предмета, с которым он перейдет в следующую главу. И так как игра всегда начинается со стартовым снаряжением, получит ли Коллин другой кожаный нагрудник?**

Мышонок обязан начинать со стартовым снаряжением. Если обмен не нарушает данное правило, то разрешается так поступить.

**1.1.4: При снаряжении одноручным оружием, таким как кинжал (dagger), можно ли снарядить мышонка двумя подобными орудиями, ведь каждое из них занимает одну лапу? Или это невозможно, так как одна и та же лапа «подсвечена» на карте снаряжения? Правила, кажется, допускают это, но у щитов, однако, «подсвечена» другая лапа.**

Мышонка можно снаряжать двумя одноручными орудиями, но разрешается атаковать только одним оружием, а поэтому бонус и способность применяются с выбранного оружия.

**1.1.5: При атаке врага в том же месте (space), используя посох Магиноса (Maginos' staff), по-прежнему ли сохраняется бонус, который указан на этой карте для дальнего боя?**

Да, представьте себе, что символ «лук» превращается в символ «меча» всякий раз, когда Магинос делит место с врагами.

**1.1.6: Если Тильда ранена, прибавляется ли это значение к показателю бонуса, когда она атакует булавой (mace)?**

Нет, только другие раненые мыши влияют на бонус, который получает Тильда.

## 1.2.0 Враги и Сырное колесо

### 1.2.1: Когда наплыв (surge) происходит, что делать с сыром на сырном колесе (minion cheese)?

А: Удалите все жетоны сыра с сырного колеса, цикл начнется снова.

### 1.2.2: Когда мышонок выбрасывает «сыр» пока защищается от атаки таракана, может ли данный таракан украсть этот сыр?

Да, когда «сыр» выпадет, жетон сразу отправляется в инвентарь мышонка или на сырное колесо.

### 1.2.3: Если на сырном колесе уже 5 жетонов сыра и при этом крыса-воин, выбрасывает «сыр» в безуспешной попытке защититься от Филча (который обладает способностью Стащить (Pilfer)), что произойдет?

Как уже упоминалось выше, «сыр» всегда сбрасывается в первую очередь. В этом случае выброшенный врагом «сыр» вызовет всплеск, а Филчу придется взять сыр из общих запасов.

### 1.2.4: Если карта инициативы врага не имеет изображения «сердец», то сколько же ранений может получить враг?

Карты инициативы врагов, что не имеют изображения «сердец» представляют собой отряды врагов. Каждая фигура в таком отряде имеет одно очко жизни.

## 1.3.0 Способности персонажей

### 1.3.1: В книге правил сказано, что можно использовать только одну карту способности (ability card) в ход. Таким образом, можно ли использовать несколько способностей за раунд? Может ли мышонок использовать способность в свой ход, а потом, в том же раунде, использовать оборонительную способность в ход оппонента?

Вы можете использовать только одну способность за ход. Это означает, что если у вас есть способность, которую вы можете использовать в ход другой миниатюры, то данная способность может быть использована единожды в ход этой другой миниатюры. Это относится и к группе, если раз на протяжении очереди, другой фигуры, что способность может быть использована только один раз в течение свою очередь, что другие фигуры. Это касается всего отряда, если эта миниатюра относится к группе, представленной одной картой. Применение способности в ход другой миниатюры, не мешает вам использовать способности в свой собственный ход.

### 1.3.2: Может ли одна способность складываться? Если бы у Филча было бы два кинжала, получил бы он минус 2 кубика в защиту врага, что находится ниже него по дорожке инициативы (initiative track)?

Несколько бонусов может суммироваться, но разрешается использовать только одно оружие в атаке, так что две способности двух орудий не складываются.

### 1.3.3: Могут ли два различных мышонка иметь одну и ту же карту способности?

В настоящее время нет никаких дубликатов карт способностей, поэтому нет пока.

### 1.3.4: Способность мастера (tinkerer) установить ловушку (set trap) сбрасывается однажды или сохраняется до конца столкновения? Почему она так маломощна?

Эффект установки ловушки не сохраняется, но на этой карте есть ошибка. Когда совершаете бросок за каждого врага к которому применяется установка ловушки, любая «звездочка» засчитывается как эффект ловушки, а не только «звездочка с мечом».

## 1.4.0 Открытие и Особые правила

### 1.4.1: Когда мышата возвращаются на ранее открытые (explored) тайлы, следует ли вытягивать карту столкновения (encounter card)?

Нет, карта столкновения тянется или особое столкновение случается только в первое посещение тайла.