

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Эффекты смещения (недобровольного перемещения)

ОТТАЛКИВАНИЕ X: чемпион, выбранный целью этого эффекта, должен отдалиться на X клеток по прямой линии от чемпиона, применяющего отталкивание, не покидая свой ряд клеток. Выбрав цель, активированный чемпион должен **оттолкнуть** её на максимально возможное количество клеток в пределах X. Цель остановится перед клеткой с другим чемпионом (врагом или союзником), перед статуей и перед краем арены. Цель передвигается через клетки с ловушками, активируя их. Если цель по любой причине нельзя оттолкнуть на полное значение X, она получает столько , сколько клеток остаётся до X. Если цель не находится в том же ряду клеток, что и чемпион, применяющий отталкивание, то этот эффект игнорируется.

ПРИТЯГИВАНИЕ X: чемпион, выбранный целью этого эффекта, должен приблизиться на X клеток по прямой линии к чемпиону, применяющему притягивание, не покидая свой ряд клеток. Выбрав цель, активированный чемпион должен **притянуть** её на максимально возможное количество клеток в пределах X. Цель остановится перед клеткой с другим чемпионом (врагом или союзником), перед статуей и перед краем арены. Цель передвигается через клетки с ловушками, активируя их. Если цель по любой причине нельзя притянуть на полное значение X, она получает столько , сколько клеток остаётся до X. Если цель не находится в том же ряду клеток, что и чемпион, применяющий притягивание, то этот эффект игнорируется.

ПРИНУЖДЕНИЕ X: игрок, применяющий эффект **принуждения**, может передвинуть цель на расстояние до X клеток в любом направлении на свой выбор.

СТРАХ X: если действие или реакция накладывает эффект **страха**, то чемпион, на которого направлен этот эффект, должен совершить **рывок X** в любом направлении на свой выбор при условии, что он отдалится от источника **страха** на максимальное расстояние, используя **рывок** на максимально возможное значение.

Эффекты добровольного перемещения

РЫВОК X: рывок — это движение по прямой линии на расстояние до X клеток, при котором чемпион, совершающий рывок, должен остаться в том же ряду клеток.

ПРОЛЁТ X: пролёт — это движение по прямой линии на расстояние до X клеток, при котором чемпион должен остаться в том же ряду клеток. Пролетающий чемпион игнорирует врагов, статуи и ловушки на пути. Ловушка активируется, только если чемпион заканчивает пролёт на клетке с ней (на клетке с чемпионом или статуей остановиться нельзя).

ПРЫЖОК X: прыжок — это движение на расстояние до X клеток, которое позволяет чемпиону игнорировать врагов, статуи и ловушки на пути. Ловушки активируются, только если чемпион заканчивает прыжок на клетке с жетоном ловушки (на клетке с чемпионом или статуей остановиться нельзя).

РАЗМЕЩЕНИЕ: снимите фигурку чемпиона или игрового элемента с той клетки, где она находится, и разместите на другой клетке так, как этого требует описание карты с эффектом **размещения**. Это не считается движением.

Эффекты нанесения урона

ВАМПИРИЗМ: на этапе нанесения урона от атаки атакующий чемпион получает лечение, равное урону от атаки.

УДВОЕНИЕ: после нанесения урона от атаки нанесите цели такое же количество урона ещё раз.

ЯД X: если на этапе нанесения урона от атаки цель получила не менее 1 урона, она получает ещё X .

Эффекты состояния

КОНТРОЛЬ: игрок контролирует ту или иную область, если у него в этой области больше чемпионов, чем у противника.

НОКАУТ: чемпион становится нокаутированным, получив количество урона, равное количеству здоровья, указанному на его карте, или превышающее его. Переместите этого чемпиона к своим вратам, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту на начальную сторону (если он был прокачан). Противник получает 1 ПО. Чемпион, нокаутировавший врага своим действием или реакцией, сразу же прокачивается (за нокаутирование союзника - нет). После нокаута чемпион должен сначала выйти на одну из клеток области появления своей команды с помощью ; до этого он не может быть целью действий, не может получать урон и сам не может назначать цели и наносить урон.

ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ: **обездвиженный** чемпион мгновенно теряет все оставшиеся очки движения и до конца хода не может передвигаться, совершать **рывок**, **пролёт** или **прыжок**. Чемпион всё ещё может атаковать и применять навыки. **Обездвиженный** чемпион не может быть передвинут до конца хода (получает )

ОГЛУШЕНИЕ: когда чемпион оглушён, игрок, контролирующий его, должен сбросить из руки карту, принадлежащую этому чемпиону, или, если таких карт нет, показать все свои карты в руке противнику.

ПОБИТЫЙ: чемпион считается **побитым**, если на его карте 3 урона  и более.

Эффекты базовые

ДОБОР X: возьмите до X карт из личной колоды. Перед доббором игрок должен объявить, сколько карт он хочет взять.

ЛЕЧЕНИЕ X: когда чемпион получает лечение, уберите до X урона с карты этого чемпиона. Если в описании не указано иное, лечение получает активированный чемпион. Если на чемпионе нет урона, к нему нельзя применить лечение.

ПЛАНИРОВАНИЕ X: контролирующий игрок может положить до X карт из своей руки на верх колоды в любом порядке.