



АРТЕФАКТУМ

РЕЖИМЫ
ИГРЫ

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В брошюре «Правила игры» описаны базовые правила, которые могут быть модифицированы в зависимости от количества игроков и желаемой продолжительности партии:

- Блиц — режим, ускоряющий игру.
- Турнир — режим игры вчетвером.
- Схватка — соло-режим против случайной армии соперника.
- Кампания — соло-режим с нелинейной последовательностью боев, связанных сюжетом.

Больше режимов игры на www.intaglyph.ru.

БЛИЦ

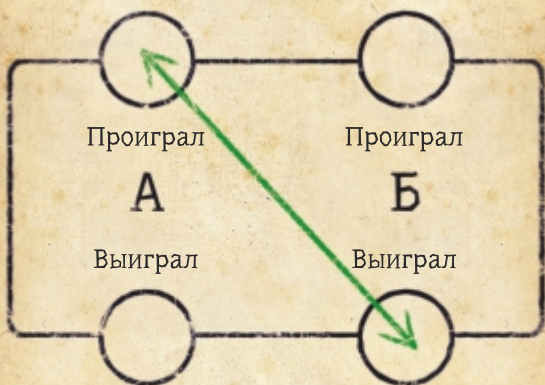
Режим включает 5 правил, каждое из которых вводится в игру с согласия обоих игроков, чтобы ускорить партию.

- Тренировка — в фазе сбора войск появляется дополнительное действие «Тренировка», предполагающее однократное повышение опыта на 1 уровень за 3 монеты серебра.
- Бесконечная атака — в фазе боя основная атака применяется не только в I цикле, но и в начале каждого последующего. То есть сначала все существа используют основную атаку и только потом переходят к специальному умению текущего цикла, начав с передовой.
- Штурм — в фазе трофеев замок проигравшего бой игрока получает не 1 повреждение, а в количестве, равном выжившим воинам противника.
- Рог изобилия — в фазе трофеев каждый игрок получает не по 2 монеты серебра, а по 3 (победитель дополнительно еще 1 монету).
- Сокровищница — если в конце фазы трофеев игрок имеет 5 или 6 монет серебра, то он получает еще 1 монету (серебра не может быть больше 7).

ТУРНИР

Каждая коробка содержит компоненты для дуэльной игры, но, имея сразу два «Артефактума», можно играть вчетвером.

Две пары игроков проводят бои один на один, но каждый раунд происходит смена соперников. Проигравший в паре А меняется местами с победителем пары Б, то есть каждый новый раунд победители предыдущего играют между собой, равно как и проигравшие. Когда игроки меняются местами, они переносят с собой свои колоды бес-тиариев и армий.



После каждого раунда результаты (прочность, опыт, серебро) можно записывать в турнирную таблицу, чтобы было удобнее восстанавливать положение карт-счетчиков на новом месте.

	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4
1	7 2 3	8 2 5	7 2 2	8 3 4

Когда прочность замка одного из игроков опускается до нуля, он продолжает участие в партии до тех пор, пока еще у одного из игроков не будет разрушен замок. Тогда они оба покидают партию, а оставшиеся игроки в дуэльном режиме продолжают выяснять, кто достоин называться сильнейшим.

СХВАТКА

Соло-режим предполагает игру против случайной армии соперника. Схватка состоит из трех раундов, которые протекают по базовым правилам для игрока и специальным для противника, а также некоторым правилам режима «Блиц».

- Перемешайте колоду bestiария соперника и выложите три верхние карты на поле боя, используя следующий принцип: существо ближнего боя размещается на ближайшую к передовой свободную линию, а дальнего боя на самую дальнюю от передовой. Так постепенно будут заняты 3 линии.
- Игрок начинает игру с 5 случайными войнами I уровня, но стартовый запас серебра зависит от армии соперника на поле боя и равен количеству его существ II и III уровней.
- Игрок проводит сбор войск по базовым правилам с доступным действием «Тренировка».
- Игрок вызывает существ по базовым правилам, при этом существа оппонента уже размещены на поле боя.
- Игрок проводит фазу артефактов по базовым правилам, при этом воины соперника не используют артефакты.
- Бой проходит по базовым правилам, но может быть дополнен «Бесконечной атакой» по желанию игрока. Существа соперника при отступлении переворачиваются лицевой стороной вниз, оставаясь на поле боя.
- В фазе трофеев используется «Штурм», а также по желанию игрока «Рог изобилия» и «Сокровищница» для уменьшения сложности. Соперник не получает опыт и серебро, но в конце фазы вызывает дополнительное существо на поле боя, перевернув карты уже вызванных: во втором раунде у соперника будет 4 существа, а в третьем — уже 5.

Игрок побеждает, если прочность его замка после третьего раунда больше, чем у соперника.

КАМПАНИЯ

В этом соло-режиме игрок примет участие в череде событий, имевших место в мире Сигиллума, когда верховный маг Гоэций попытался получить контроль над хаосом потустороннего мира.

Кампания состоит из пронумерованных событий, но их последовательность не линейна, а зависит от результатов боев. В конце каждого события есть ссылка на номер следующего раздела и условия, при которых этот переход возможен.

Каждое событие, предполагающее бой, проходит по базовым правилам: раунд начинается с фазы сбора войск, а фаза артефактов доступна только для игрока.

Можно регулировать сложность кампании, добавляя любые правила режима «Блиц».

Приготовьте чистый лист бумаги, в процессе прохождения кампании иногда потребуется записывать состав вызванной на поле боя армии и расположение существ по линиям в формате «Саксум-Х-Х-Гоэций-Фидея», где Х — свободная линия. Каждую запись делайте отдельной строкой.

Подготовьте игровые компоненты, как описано в базовых правилах в разделе «Подготовка к игре», при этом заранее возьмите карту Гоэция и доберитесь к ней 4 случайные карты первого уровня.

1. ХАОС

Хаос, как основа потустороннего мира, внес свои коррективы в магические практики верховного мага Гоэция. С каждым новым ритуалом в обыденный мир проникала и его разрушительная энергия, которая со временем превращалась в существ хаоса. Этому нужно было положить конец. Вооружившись своей рукописью «Бестиарий Сигиллума», Гоэций направился к гряде Саксум, чтобы запечатать истонченную ткань мироздания — портал в потусторонний мир в глубине подземных лабиринтов старателей.

- Перейдите к событию 4.

2. НОВАЯ ТАКТИКА

Используемые Гоэцием заклинания оказались неэффективны против существ хаоса. Нужно было менять тактику, возможно, сделав ставку на высокоуровневых воинов. Отступившие вовремя войска получили кратковременную передышку, чтобы, собравшись с силами, вновь ринуться в бой.

- Попробуйте еще раз сразиться с передовым отрядом хаоса, используя полученные в предыдущем бою ресурсы и опыт. Перейдите к событию 10.

3. ТЕМПУС

«Одержал ты победу или проиграл — это уже не важно, — произнес Темпус. — Время расставит все по своим местам. Ты думаешь, что уже ничего нельзя вернуть вспять? Ошибаешься. Последовательность этого мира была уничтожена твоими магическими практиками. Хаос проник в самый главный порядок обыденности — в ход времени. Теперь я пройду твой путь и сделаю победы великого Гоэция его поражениями».

«Время не существует, раз ты можешь пустить его вспять, — разочарованно рассуждал Гоэций. — В этом бесконечном цикле найдутся те, кто установит новый порядок обыденности, возможно, это будет Винктум и его идеалы справедливости. Я же породил хаос, пытаюсь упорядочить магические знания, и буду наказан за это, оживая недобрым словом в памяти последующих поколений. Хотя и память, возможно, канет в реку забвения вместе со временем».

- Возьмите карту Темпуса, перемешайте Бестиарий и доберите 4 случайные карты существ первого уровня.
- Проведите столько игровых раундов, сколько записей сделали во время путешествия Гоэция. В каждом раунде соперниками Темпуса будут армии воинов, записанные на листе, начиная сверху вниз.
- Хаос победит, если выиграет все бои.

4. ЦЕРБЕРУС

Гоэций с небольшой армией спускался все ниже во тьму подземных тоннелей, пока последние звуки не растворились в тишине безмолвия, которую теперь прерывало лишь тяжелое дыхание трехглавого зверя. Это был Церберус, потусторонний страж, охранявший вход в мир хаоса. Предстояло непростое сражение.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 10.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 8.

5. ОГОНЬ И ВОДА

Гоэций недооценил силу противников, особенно это касалось обжигающего огня, который поднимался повсюду из раскаленной лавы. Тогда он призвал на помощь Аквуса, духа океана, который нейтрализовал пламя. Теперь штурм Крепости казался выполнимой задачей. Вода всегда побеждала огонь.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 9.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 12.

6. СТЕНЫ

Гоэций со своей армией двинулся к стенам Крепости Легиона хаоса. «Нужно во что бы то ни стало сровнять этот замок с землей, даже если придется затушить огонь преисподней морем крови великого Мортума», — подумал Гоэций. Чем ближе они подошли к стенам, тем сильнее вибрировал Бестиарий.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 9.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 5.

7. ПОГОНЯ

Гоэций не смог сразу обезоружить Винктума. Тому удалось скрыться в центральной башне. Звук его тяжелой поступи постепенно исчезали, устремляясь вверх по винтовой лестнице. Нужно было как можно быстрее покончить с оставшимися у входа существами. Винктум знал, что Гоэций не остановится и будет преследовать его до конца, в этом и заключался план.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 13.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 12.

8. ЛАБИРИНТ

Прямое столкновение со стражем было слишком рискованным занятием, силы были неравны, поэтому Гоэций решил искать другой вход. Но путешествие по подземным лабиринтам в поисках иного пути таило еще больше опасностей.

В одном из тупиков Гоэций наткнулся на старателя, сначала обрадовался встрече и возможной помощи, но быстро осознал, что тот в одиночестве и без дневного света сошел с ума.



- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 14.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 12.

9. ВИНКТУМ

Сражаясь на стенах замка, Гоэций увидел знакомые очертания в тени центральной башни. Это был Винктум, которого он заточил в Темнице страданий за то, что тот дерзнул изгнать магию из мира Сигиллума. Но как он тут оказался, неужели узник был заодно с Легионом? Этот союз не предвещал ничего хорошего.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 13.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 7.

10. ПӨ ТҮ СТӨРӨНҮ

Тоннели остались позади, а взору Гоэция открылся подземный город, освещенный лепестками пламени, взвивающимися из расщелин с лавой. Бестиарий вдруг начал трястись в руках мага — это было осязаемое воздействие хаоса. А вот и передовой отряд Легиона, призванный защитить нестабильность этого мира от порядка другого.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию б.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 2.

11. ЛЕГИОН

У подножия башни армию Гоэция ждал Легион хаоса. В центре стояло существо с тяжелым маятником, перед которым неподвижно лежал Бестиарий. Гоэций понимал, что воздействие хаоса и падение манускрипта с высоты схлопнули магию страниц, породив Темпуса, хранителя времени, существовавшего вне циклов, но определяющего их ход.



- Запишите состав армии после фазы вызова.
- Если победили, после фазы трофеев перейдите к событию 3.
- Если проиграли, после фазы трофеев перейдите к событию 12.

12. СМЕРТЬ

Гоэций оказался не готов к сражению со столь мощными существами подземелья. Потребуется время и магическая практика, чтобы еще раз спуститься в эти тоннели.

- Начните кампанию заново.

13. ОТКРОВЕНИЕ

Гоэций устремился вверх по ступеням центральной башни. На смотровой площадке его ожидал раненый Винктум.

«Ну вот мы и встретились вновь, — произнес Винктум. — Но я тебе не враг. Ты не можешь остановить хаос, продолжая призывать существ из другого мира на борьбу с ним. Неужели ты не видишь, что лишь увеличиваешь его силу — это как тушить костер, забрасывая его дровами. Да, я всегда боролся с магией, но лишь потому, что она создает дисбаланс и рушит порядок этого мира».

«Это и есть твой план — зародить семена сомнений в моей голове? Предать труды всей моей жизни?» — вопрошал верховный маг.

«Посмотри на свое наследие, на эту книгу, которая сейчас похожа на раскаленную руку Мануса. Вот истинное зло, которое ведет тебя и весь наш мир к пропасти. Легион у подножия башни только и ждет, что ты откроешь Бестиарий и прошепчешь очередное заклинание в попытке победить меня».

«Так давай спустимся и одолеем их, не призывая воинов прошлого», — предложил Гоэций, бросив дымящуюся книгу с вершины башни.

- Перейдите к событию 11.

14. ТАЙНЫЙ ХОД

Будучи поверженным, Иратус рассказал, что его старания не принесли ему ни единого кровекамня, но он смог прорыть необычный тоннель — это был тайный ход в потусторонний мир.

- Перейдите к событию 10.

ФРАКЦИИ И КЛАССЫ



СИЛА



ЛОВКОСТЬ



ИНТЕЛЛЕКТ



ОРДЕН СВЕТА



ЛЕГИОН ХАОСА



ПОЛЧИЩЕ ТЬМЫ



АЛЬЯНС ПРИРОДЫ



БРАТСТВО ГОР

