

НОТАЦИЯ СИГИЛЛУМА

Нотация Сигиллума - специальная система записи ходов и обозначения любых позиций в настольной игре «Бестиарий Сигиллума».

ОБОЗНАЧЕНИЕ ГЕКСОВ И СУЩЕСТВ

Каждый гекс на игровом поле имеет свое название. Прямые линии поля – это вертикали и диагонали. Вертикали обозначаются слева направо буквами А, Б, В, Г, Д, диагонали имеют нумерацию 1, 2, 3, 4, 5, то есть в каждой вертикали гексы снизу-вверх нумеруются от 1 до 3-5. Замки расположены на гексах В1 (Предлесье) и В5 (Пустошь).

Каждое существо обозначается своим именем.

СТРУКТУРА ПАРТИИ

Структура партии состоит из периодов с выделенными ходами первого и второго игроков (обозначаются арабскими цифрами через дефис: 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2..., где первая цифра - номер периода, а вторая - номер игрока), которые в свою очередь делятся на фазы (обозначаются римскими цифрами):

1-1 (первый период - ход первого игрока)

I. (записывается, только если контролируются башни)

II.

III. (не записывается)

IV.

Запись каждого хода в зависимости от фазы состоит из следующих компонентов:

- Фаза осады: количество выстрелов контролируемые башнями, показатель прочности замка противника после получения повреждений.
Например, I. + {1/16}
или I. ++ {2/16}
- Фаза нападения: имя существа, действие (атака или маневр/полет), гекс, на который направлено действие. В случае с атакой показатель жизненных сил атакованного существа после получения повреждений и свой, если есть эффект «Вампиризм». Если цель атаки уничтожена, то и показатель прочности замка противника после его возрождения.
Например, II. Винктум +Б3 {3/4}; Манус >В4
или II. Винктум ++Б3 {4/4}; [В{0/3}]; ++{2/16}; Манус >В4
- Фаза поддержки: имя существа, поддерживающее умение, гекс, на который направлено умение, эффект.
Например, IV. Винктум (а) Б3 [>В4]; Винктум (б) А3 [Б]; Архитектус (а) Г3 [*]
или IV. Лигнум (а) А3 {1/3} Б2{0/3}; Архитектус (б) {0/16}

СИСТЕМА ЗНАКОВ

+	в фазу осады - один знак за каждый выстрел контролируемой башни, в фазу нападения - атака существа, где количество знаков равно силе атаки.
>	в фазу нападения – маневр или полет, в фазу поддержки – перемещение или полет.
>>	полет
{1/3}	уровень повреждений существа/замка, где первая цифра - количество повреждений, а вторая - показатель жизненных сил существа или прочность замка. Если цифры становятся равными, существо или замок уничтожены.
(а)	первая (левая) поддерживающая способность
(б)	вторая (правая) поддерживающая способность
(а3)	цифра после литеры поддерживающего умения обозначает, что умение находится в секторе 3 области подготовки и пока не доступно.
[]	эффект поддерживающего умения:
[>В4]	эффект перемещения с указанием конечного гекса
[>>]	эффект «Полет»
[>+]	эффект «Ускорение»
[>-]	эффект «Замедление»
[_]	эффект «Очищение»
[*]	эффект «Преграда»
[2А]	эффект «Двойная атака»
[А+]	эффект «Усиление атаки»
[А-]	эффект «Ослабление атаки»
[Б]	эффект «Бездействие»
[В]	эффект «Вампиризм»
[В{0/3}]	восстановление при атаке с эффектом «Вампиризм».
[3+]	эффект «Усиление защиты»
[3-]	эффект «Ослабление защиты»
[ОВ]	эффект «Ограниченная видимость»
[О+]	эффект «Усиление обороны»
[О-]	эффект «Ослабление обороны»
[П+]	эффект «Увеличение подготовки»
[П-]	эффект «Уменьшение подготовки»
[С]	эффект «Сопротивление»
[Х+]	эффект «Усиление хаоса»
[Х-]	эффект «Ослабление хаоса»
[Я]	эффект «Яд»

ПРИМЕР ЗАПИСИ ПАРТИИ

Запись [демонстрационной партии](#):

1-1

II. Винктум >B1; Баллистариус >Г1; Манус >B2
IV. Баллистариус (а) Г1 [А+]

1-2

II. Феррариус >B4; Церберус >Б4
IV. Церберус (а) Б4 [>А3]; Феррариус (б) В2 [Б]

2-1

II. Винктум >B2; Баллистариус >Г2
IV.

2-2

II. Церберус >А2; Феррариус >Б3; Мессум >Г4
IV. ...

ЗАПИСЬ ПОЗИЦИИ

Для записи позиции каждого существа используется следующая последовательность: имя существа, гекс, на котором оно расположено, уровень повреждений, наложенные эффекты, поддерживающие способности с указанием времени подготовки, если они подготавливаются. Например, Винктум А2 {2/4} [Б] (а2) (б1)

ОСОБЕННОСТИ ЗАПИСИ ЭТЮДОВ

Этюд - составленная позиция, в которой одной из сторон предлагается выполнить задание за определенное количество периодов, необходимых для достижения этой цели. Скрытность и трудность решения этюда достигаются путём маскировки основной идеи при помощи вступительной игры и предоставления противнику в его ход возможности активной контригры.

Заданием в этюдах «Бестиария Сигиллума» обычно является победа первого игрока во втором периоде - победа в два хода. То есть у игрока есть два хода, чтобы объявить победу, а у противника лишь один для контригры.

В этюдах при использовании существ дополнения «Бестиарий Сигиллума: кузница хаоса» рандом не учитывается, а при записи фазы нападения сила хаоса преобразуется в силу атаки посредством конвертера хаоса.

ПРИМЕР ЭТЮДА

Победа Предлесья в два хода

Предлесье {15/16}; Винктум {1/4} А2; Церберус {2/3} А1; Манус {2/4} Г3

Пустошь {10/16}; Баллистариус {1/2} А3; Феррариус {3/4} Б3 (а2); Мессум {0/1} Д3

Из записи позиции следует, что существа имеют разный уровень повреждений, ни одно существо не находится под действием продолжительных эффектов, все способности, кроме Молота Феррариуса, подготовлены и готовы к применению, замок Предлесья (В1) почти разрушен, а, чтобы победить, нужно нанести Пустоши (В5) шесть повреждений.

