



БЕСТИАРИЙ СИГИЛЛУМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Король Эквилибриус умер, вместе с ним канул в Лету привычный ход событий. Претенденты на трон в борьбе за абсолютную власть ввергли королевство Двух Замков в хаос. Тысячи воинов, брошенных на неприступные стены замков противоборствующих сторон, пали жертвами человеческой алчности.

Долгое время никому не удавалось одержать победу. Дабы склонить чашу весов в свою пользу, претенденты бросились на поиски мифического манускрипта «Бестиарий Сигиллума», магия которого способна призывать в этот мир души могущественных существ и легендарных воинов, когда-то его населявших.

По легенде, могущественный маг Гоэций достиг впечатляющих результатов в практике вызова сущностей из потустороннего мира. Он собрал детальные описания магических ритуалов в своей рукописи «Бестиарий Сигиллума», но, осознав всю силу и могущество этого знания и то, что книга может попасть не в те руки, попытался ее уничтожить. Однако было уже поздно: испещренные тайными символами страницы словно жили своей жизнью, противясь любому воздействию. Тогда Гоэций, разделив книгу на части, спрятал страницы в разных уголках Сигиллума в надежде, что с них никогда не будет снят покров тайны.

Но время не лучший помощник тех, кто пытается что-то скрыть. Не так давно последняя страница «Бестиария» была обнаружена на нижних этажах Лектийской библиотеки. И теперь вся мощь, веками заключенная в книге, готова вырваться на поля сражений Сигиллума. Способны ли Вы взять ее под контроль?

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Бестиарий Сигиллума» содержит перечень магических описаний и компонентов, используя которые игроки призывают в свою армию легендарных существ, чтобы с их помощью разрушить замок оппонента.

Несмотря на то, что замки неприступны даже для самых сильных воинов, их стены не способны противостоять мощным выстрелам катапульт, размещенных в приграничных башнях. Используя уникальные способности существ, игроки борются за контроль над этими башнями. Из-за своей потусторонней природы призванных существ нельзя полностью уничтожить, но, нанеся достаточно ранений, их можно на время изгнать из обыденного мира, что облегчает удержание осадных орудий.

Итак, чтобы одержать победу, нужно сначала грамотно вызвать трех существ на поле боя, чтобы их умения, дополняя друг друга, максимально эффективно противостояли способностям противника, а затем успешно координировать действия воинов по захвату и удержанию башен.

КОМПОНЕНТЫ

ДУЭЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле представляет собой разворот книги «Бестиарий Сигиллума», на одной из страниц которой начертан сигил пространства, а на другой - сигил времени.

Сигил - символ или комбинация нескольких символов, обладающих магической силой. Сигилы использовались магами для вызова и управления духами.

Сигил пространства - графическое изображение королевства, предназначенное для управления перемещениями существ и их взаимодействием друг с другом. Сигил разделен на девятнадцать гексов - шестиугольников, на которых, помимо двух замков, представлены различные типы местности, влияющие на некоторые умения существ, усиливая или ослабляя их. Замок служит стартовой областью и оплотом обороны: враг не может проникнуть за его прочные стены, а существа, находясь на гексе замка, не получают урон. Нанести повреждения замку могут боковые осадные башни, если их контролирует игрок, а также изгнание существ, так как возрождение в замке уменьшает его ресурсы.

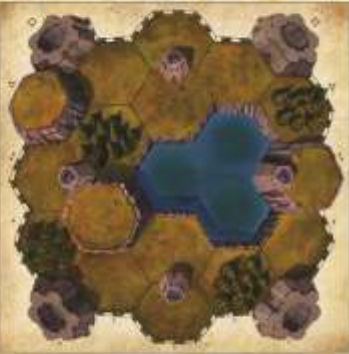


Сигил времени - механизм, иллюстрирующий течение времени в мире Сигиллума. Он состоит из области перезарядки умений и диска времени, с помощью которого осуществляется управление способностями воинов, определяется частота их использования. Сигил времени поделен на две части, показывающие ход времени параллельно для каждого игрока. При разовом повороте диска времени на один сектор наступает следующий период сразу для обоих игроков, поэтому его всегда вращает только первый игрок.

1 - • 2 - ∞ 3 - A 4 - □ 5 - ✕ 6 - ✕

Время измеряется циклами. Каждый цикл состоит из шести периодов, обозначенных цифрами от 1 до 6. Сектор с символом «✕» является указателем текущего периода.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ "ЧЕТЫРЕХПУТЬЕ"



Накладка на дуэльное игровое поле, представляющая собой расширенный сигил пространства базовой игры, предназначенный для противостояния как вдвоем, так и вчетвером (подробнее в разделе «Игра вчетвером» на стр. 11). Теперь игроки могут взять под свое командование до четырех персонажей, что поднимает противоборство на новый интеллектуальный уровень.

Чтобы было комфортнее управлять большими армиями, поле увеличено на четыре гекса, а количество осадных сооружений удвоено. Теперь башни размещены на границах гексов, что уменьшает область их контроля. Так область контроля башен, расположенных по вертикали, состоит из двух гексов, а по горизонтали - из трех.

КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждая карточка представляет собой разворот книги «Бестиарий Сигиллума», на одной из страниц которой изображен персонаж, а на другой его способности. Служит для фиксации изменений параметров воина.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ПОКАЗАТЕЛЬ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ

ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ

УМЕНИЯ

ИЗОБРАЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

ОПИСАНИЕ УМЕНИЯ

СИГИЛ УМЕНИЯ

ФЕРРАРИУС
КУЗНЕЦ
ПРЕИСПОДНИК

ГФРНИЛФ АДА
ФЕРРАРИУС РАСКАЛЯЕТ ПРОСТРАНСТВО ПЕРЕД СЕБОЙ, СБИВАЯ ВРАГА, НЕ НАХОДЯЩЕГОСЯ В ЗОНЕ, СИЛА АТАКИ 1.

МЕЛЕТ
КАЖДОМ УДАРЕМ МЕЛЕТ ФЕРРАРИУС СБИВАЕТ СВОЕОБРАЗНО ВРАГА С МЕСТА, ПЕРЕМЕЩАЯ ЕГО НА СМЕЖНЫЙ ГЕКС.

НАКОВАЛЬНЯ
ФЕРРАРИУС ВРЕЗАЕТ НАКОВАЛЬНЮ ПО ПРЯМОМУ, ФОРМАЛИЗУЯ ЛЮБОЕ ВРАГА. НАКОВАЛЬНИЦА ЭФФЕКТ "БЕЗАВИСТИЕ", ПЕРЕЗАРЯДКА: 3 ХВЕЛЛ И УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 1 ЗА КАЖДЫЙ ГЕКС МЕЖДУ ФЕРРАРИУСОМ И ЦЕЛЮ.

ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Фишки персонажей - магические инструменты, с помощью которых призывает управление передвижением воинов на поле боя.



ПЬЕДЕСТАЛЫ

Благодаря двцветным пластиковым пьедесталам перемещать фишки по полю удобнее, а различать союзников и врагов проще.



ФИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ

Фишки способностей - магические инструменты, с помощью которых призывает управление способностями существ.



МАРКЕРЫ ЭФФЕКТА УМЕНИЙ

Некоторые способности накладывают продолжительные эффекты, для фиксации которых применяются маркеры эффектов.



МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Маркеры повреждений служат для фиксации нанесенных существам ранений и причиненных замкам разрушений.



КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

В основе классификации лежат несколько признаков: доминирующий атрибут существа, его размер и тип атаки.

ПО АТТРИБУТУ

По доминирующему атрибуту существа делятся на три класса: сила, ловкость и интеллект.



СИЛА

Обладая повышенным запасом жизненных сил, эти существа находятся на передовой сражения. Поглощая основной урон противника, ограждают менее защищенных союзников от смертельных ранений. Мощь воинов силы позволяет им наносить обездвиживающие удары, заставляя врагов временно бездействовать.



ЛОВКОСТЬ

Основная ударная сила армии, нехватка жизненных сил компенсируется огромным уроном, который воины ловкости способны нанести вражеским существам. Остро нуждаются в поддержке союзников, но при умелой защите способны решить исход сражения в свою пользу.



ИНТЕЛЛЕКТ

Арьергард армии, основной целью которого является усиление своих союзников и ослабление врагов. Обладая разнообразными поддерживающими способностями, воины интеллекта способны скрывать слабые места своей армии и нивелировать сильные стороны противника.

ПО РАЗМЕРУ

В зависимости от показателя жизненных сил все существа делятся на 3 группы: крупное (5 жизненных сил), среднее (3-4 жизненные силы) и малое существо (2 жизненные силы).

ПО ТИПУ АТАКИ

В зависимости от области применения атакующей способности все существа делятся на воинов ближнего боя и дальнего. Воины ближнего боя могут атаковать только цели, расположенные на соседних гексах, в то время, как существа дальнего боя на более отдаленных гексах (подробнее в разделе «Области применения умений» на стр. 12).

ВАЖНО: умение «Сила огня» Игнифера можно применить только на существо ближнего боя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ

Выбрав подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов, совершите следующие действия:

- определите игрока, который будет обладать правом первого хода, далее «первый игрок»;
- разложите дуэльное игровое поле в центре выбранной поверхности, положение диска времени при этом не имеет значения, важно лишь совпадение границ секторов (перед первой игрой прикрепите диск времени к полю болтом);
- выберите стороны противостояния (окруженную равнинами Пустошь или Предлесье с цитаделью около леса) и цвет пьедесталов: первый игрок выбирает любой замок и цвет, второму достаются оставшиеся;
- рядом с игровым полем разместите маркеры эффектов способностей, группируя одинаковые маркеры в стопки;
- рядом с игровым полем разместите маркеры повреждений, по одному из них установите в начало каждой шкалы разрушения замка, первый игрок дополнительно передвигает свой маркер на два деления, то есть прочность его замка меньше, зато он обладает инициативой первого хода.



СТАДИЯ ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

Начальный уровень. Начинающим игрокам порой сложно ориентироваться во всем разнообразии существ и их умений, трудно оценивать их сильные и слабые стороны, а также возможную синергию. Поэтому для первых партий целесообразно использовать заранее подготовленные связки персонажей.

- Выберите любую представленную ниже группу из трех персонажей и вызовите их, следуя правилам вызова существ среднего уровня.



1. Саксум, Иллесебра, Армус. Защита и бездействие врагов – сильные стороны связки. Благодаря усилению защиты, Саксум может наносить огромный урон, а массовое бездействие увеличивает атакующие возможности Иллесебры.



2. Кабаллус, Карнифекс, Фригус. Массовое замедление мешает противнику быстро достичь башен и увеличивает эффективность атакующих способностей Кабаллуса и Карнифекса.



3. Корнибус, Мортум, Церберус. Очень мобильная связка, позволяющая уже на первом ходу захватить обе башни.



4. Архитектус, Маллеус, Катапультус. За счет усиления осады достигается преимущество при контроле башен, что ведет к увеличению возможного урона Архитектуса.



5. Токсикум, Фригус, Мессум. Связка с дистанционной атакой, а также глобальным уроном Токсикума и Фригуса через наложение негативных эффектов.

Средний уровень. Если игроки уже знакомы с большинством персонажей, то они могут самостоятельно комбинировать воинов в своей армии.

Первый игрок берет колоду с карточками персонажей и выбирает любого воина, чтобы вызвать его. Для этого он:

- выкладывает карточку персонажа рядом с игровым полем, порядок выкладывания имеет значение и происходит слева направо;
- размещает 3 фишки способностей вызванного существа на соответствующих изображениях умений карточки персонажа;
- водружает фишку воина на пьедестал и размещает его на карточке персонажа.

Затем наступает черед второго игрока. Он выбирает одно из оставшихся в «Бестиарии» существ и, как и первый игрок, вызывает его, после чего очередь вновь переходит к первому игроку. Так оба игрока по очереди вызывают по три воина.

- Каждый игрок берет самую левую фишку существа с карточки и помещает на свободный гекс своего замка. В любой момент игры после освобождения гекса замка (например, выход существа из замка с помощью маневра), туда сразу же вызывается следующее.

Продвинутый уровень. Если игроки разбираются в сильных и слабых сторонах всех персонажей, то перед стадией вызова они могут провести стадию запрета существ.

Первый игрок запрещает одно существо, которое становится недоступным для вызова в этой партии. Затем второй игрок запрещает одно из оставшихся в «Бестиарии» существ, после чего очередь вновь переходит к первому игроку. Так оба игрока по очереди запрещают по три воина.

Существует также комбинированный вариант, при котором игроки чередуют стадии запрета и вызова: сначала запрещают по одному существу, затем вызывают по одному, и так до тех пор, пока не вызовут по три.

Чтобы при серии игр разнообразить связки существ, можно не возвращать в колоду карточки персонажей, запрещенных в предыдущих играх. Таким образом пул доступных для вызова существ будет уменьшаться с каждой партией на шесть карточек.

Вызов существ не просто стадия подготовки к игре – это часть игры. От того, каких воинов игроки призовут на поле боя, в итоге зависит исход битвы. Эффективность одного и того же существа отличается в зависимости от выбранных союзников и врагов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы одержать победу, нужно разрушить замок противника. Когда показатель прочность замка игрока опускается до 0 (маркер достигает последнего деления на шкале разрушения замка), он проигрывает.

Нанести повреждения замку можно двумя способами:

- Контроль башен. Каждая захваченная игроком осадная башня наносит 1 повреждение замку противника, когда игрок заканчивает свой ход. Башня считается захваченной, если суммарный показатель осады существ игрока в области контроля башни (гекс башни и четыре смежных) больше, чем у соперника. Осада каждого существа равна 1, но может быть изменена некоторыми эффектами.
- Изгнание существ. Из-за своей потусторонней природы призванных существ нельзя уничтожить, но, нанеся достаточно ранений, их можно на время изгнать из обыденного мира. Когда жизненные силы воина опускаются до 0, он изгоняется, чтобы вновь возродиться в замке, который получает 1 повреждение.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Битва в мире Сигиллума состоит из периодов, каждый из которых начинается с того, что игрок, обладающий правом первого хода, поворачивает диск времени по часовой стрелке на один сектор.

Каждый период состоит из трех фаз: фазы подготовки, фазы умений и фазы осады.

Фазы выполняются каждым игроком по очереди в строгой последовательности: сначала первый игрок совершает все фазы, затем второй.

- Если Вы первый игрок, поверните диск времени по часовой стрелке на один сектор. Второй игрок никогда не поворачивает диск времени.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

В начале каждого хода происходит уменьшение времени перезарядки умений на 1 ход. Если перезарядка уменьшается до 0, то способность становится доступной для применения в фазе умений. Также в этой фазе заканчивается действие всех эффектов, наложенных существами игрока на союзников или врагов в предыдущий ход.

- Перенесите все фишки способностей из области перезарядки своей половины сигила времени, на которую направлен указатель текущего раунда (сектор «*»), на соответствующие изображения умений на карточках своих персонажей. Сдвинутые с карточек фишки атакующих умений также разместите на свои места.
- Уберите все маркеры позитивных эффектов с карточек своих персонажей и все маркеры негативных эффектов с карточек противника, поместите их рядом с игровым полем. Это именно те эффекты, которые существа Вашей армии применили в фазе умений предыдущего периода. Если на игровом поле находятся маркеры эффектов Ваших воинов («Преграда» Архитектуса или «Паутина» Эрезиды), также уберите их.

ВАЖНО: каждый игрок в свой ход убирает только наложенные своими персонажами эффекты, таким образом, все продолжительные эффекты длятся ровно один период, начиная свое действие в фазе умений игрока, продолжая действовать весь ход противника и заканчиваясь в фазе подготовки следующего периода.

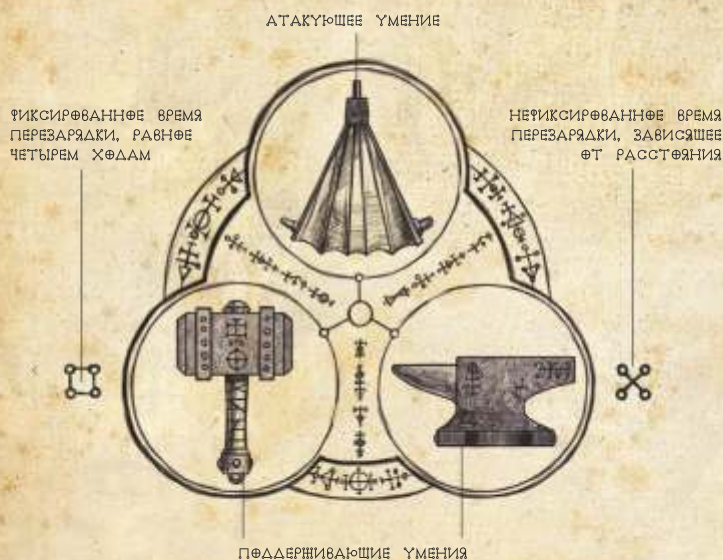
ФАЗА УМЕНИЙ

В этой фазе игрок может применить каждым существом, не находящимся под эффектом «Бездействие», любые доступные умения, фишки которых расположены на карточках персонажей.

ВАЖНО: если в фазе умений на игровом поле размещены не все существа, то после освобождения гекса замка (например, выход героя из замка с помощью маневра), туда сразу же призывается следующее, и все его доступные умения могут быть применены уже в этой фазе.

Каждое существо имеет 3 уникальные способности: одну атакующую, которая может быть использована для атаки или маневра, и две поддерживающие, которые могут накладывать различные эффекты, менять положение воинов на поле боя и выполнять другие полезные действия.





АТАКУЮЩЕЕ УМЕНИЕ

Атакующее умение предполагает одно действие на выбор: атаку или маневр.

Атака. Различается по силе, дальности применения и количеству целей.

- Объявите атакующее умение, которое собираетесь применить.
- Объявите цель или цели в области применения способности, на которые оно будет направлено.

ВАЖНО: своих существ атаковать нельзя, если воин находится в области атаки союзника, то он не получит урон.

- Если сила способности не постоянна, а зависит от определенных факторов, рассчитайте силу способности. Она также увеличивается на единицу за каждый эффект «Усиление атаки» и уменьшается за «Ослабление атаки».
- Рассчитайте урон индивидуально для каждой цели. Урон равен разности между силой атаки нападающего и показателем защиты цели, которая изначально у всех существ равна нулю, но увеличивается на единицу за каждый эффект «Усиление защиты» и уменьшается за «Ослабление защиты».

Например, героя с одним маркером «Усиление защиты» атакуют два воина: первый с силой атаки, равной 2, а второй с силой, равной 1. Первый нанесет лишь одну рану ($2-1=1$), второй же вообще не нанесет ран ($1-1=0$). Уменьшение урона происходит при каждой атаке пока действует эффект «Усиление защиты».

ВАЖНО: защита не может быть отрицательной. Если на существо наложено больше эффектов «Ослабление защиты», чем «Усиление защиты», она считается равной нулю.

- Поместите маркеры повреждений на карточку цели в количестве, равном рассчитанному урону. Если количество маркеров становится равным или превышает показатель жизненных сил цели, она объявляется изгнанной: с ее карточки убираются все маркеры ранений и эффектов (но лежащие на сигиле времени фишки способностей остаются там), фишка персонажа перемещается на гекс замка или, если он занят, на карточку персонажа, а маркер на шкале разрушения замка противника перемещается на одно деление за каждое изгнанное существо.
- Объявите о своей победе, если маркер переместился на последнее деление шкалы разрушения замка врага.

Маневр. Существо может вместо атаки совершить маневр - переместиться на любой соседний свободный гекс, за исключением гекса вражеского замка.

- Переместите фишку персонажа на любой соседний свободный гекс. Занятым считается гекс, на котором есть фишка любого существа или преграда Архитектуса.

ВАЖНО: не допускается одновременный маневр двумя персонажами, когда они меняются местами.

Если на игровом поле размещены не все существа (первый игровой период или есть изгнанные) и игрок маневром освобождает гекс замка, то он сразу призывает туда одно из отсутствующих.

- Возьмите самую левую фишку существа с карточки и поместите на свободный гекс своего замка.

После применения атакующей способности, будь то атака или маневр, воину требуется время на восстановление сил для его повторного использования.

- Так как перезарядка всех атакующих умений равна 1, просто сдвиньте фишку атакующего умения с карточки персонажа, чтобы было понятно, что способность уже использована.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ УМЕНИЯ

Поддерживающие умения оказывают большое влияние ход сражения. Они могут иметь моментальное действие: менять положение существ на поле боя, восстанавливать жизненные силы воинов и прочность замков, изменять время перезарядки способностей, копировать и снимать эффекты, а также продолжительное действие: накладывать эффекты, усиливающие союзников (позитивный эффект) и ослабляющие врагов (негативный эффект).

Эффекты изменяют параметры существ на время, которое включает текущий ход игрока и следующий ход противника. Они начинают свое действие в фазе умений игрока, продолжают действовать весь ход противника и заканчиваются в фазе подготовки следующего хода.

- Объявите поддерживающее умение, которое собираетесь использовать.
- Объявите цель или цели в области применения способности, на которые оно будет направлено.
- Если способность оказывает моментальное действие, реализуйте соответствующий эффект.
- Если умение оказывает продолжительное действие, поместите маркер соответствующего эффекта на поле или карточку цели. Маркеры эффектов «Преграда» и «Паутина» размещаются на свободных гексах игрового поля, за исключением гексов замков, маркеры же остальных эффектов - на карточках.

ВАЖНО: если способность одновременно обладает и моментальным действием перемещения, и продолжительным эффектом, то последний может быть наложен, только если произошло перемещение.

- После применения поддерживающей способности воину требуется время на восстановление сил для его повторного использования. Поместите фишку умения в область перезарядки своей половины сгига времени в сектор, равный времени перезарядки способности. В одном секторе может быть размещено несколько фишек умений, они просто группируются в стопку.

Часть поддерживающих способностей имеет постоянное время перезарядки, которое варьируется обычно от двух (быстрая перезарядка) до четырех (долгая перезарядка) ходов. Но есть умения, время перезарядки которых зависит от определенных факторов и может быть разным. Для обозначения нефиксированного времени используется символ «X».

ВАЖНО: время перезарядки умений не может быть меньше единицы и больше шести. Если показатель выходит за рамки этого диапазона, то он считается равным ближайшему дозволению значению. Например, если существо применяет умение под действием нескольких эффектов «Яда», и время перезарядки становится больше шести ходов, то фишка умения все равно отправляется в сектор с цифрой 6.

Игрок может пропустить фазу действий, не используя умения ни одного из воинов, либо применить лишь часть из них как по своей инициативе, так и при отсутствии возможности, если воины «бездействуют».

ФАЗА ОСАДЫ

Когда игрок применил все способности, которые хотел, он объявляет о завершении хода: каждая захваченная им осадная башня наносит одно повреждение замку противника.

Башня считается захваченной, если суммарный параметр осады существ игрока (в том числе «бездействующих») в области контроля башни, которая включает гекс башни и четыре смежных, больше, чем у соперника. При равном соотношении башня не стреляет. Осада каждого существа равна 1, но может быть изменена некоторыми эффектами, при этом не может стать отрицательной.

ВАЖНО: в фазу осады текущего игрока стреляют только захваченные им башни, строения противника не производят выстрелов.

- Переместите маркер на шкале разрушения вражеского замка на одно деление за каждую захваченную Вами башню.
- Объявите о своей победе, если маркер при этом переместился на последнее деление шкалы.



После завершения первым игроком фазы осады, ход переходит ко второму игроку, который так же, как и первый, проходит все фазы в строгой последовательности, начиная с подготовки.

Когда оба игрока завершили действия, предусмотренные тремя фазами, текущий период заканчивается и начинается новый с повтора первым игроком диска времени.

ЭФФЕКТЫ

Существует 16 продолжительных эффектов (7 позитивных и 9 негативных):



УСИЛЕНИЕ АТАКИ

Сила атакующей способности существа увеличена на единицу.



ОСЛАБЛЕНИЕ АТАКИ

Сила атакующей способности существа уменьшена на единицу.



УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Защита существа увеличена на единицу.



ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Защита существа уменьшена на единицу.

ВАЖНО: изначально защита всех существ равна нулю и не может стать отрицательной.



УСИЛЕНИЕ ОСАДЫ

Осада, способность существа контролировать башни, увеличена на единицу.



ОСЛАБЛЕНИЕ ОСАДЫ

Осада, способность существа контролировать башни, уменьшена на единицу.

ВАЖНО: изначально осада всех существ равна единице и не может стать отрицательной.



УСКОРЕНИЕ

Существо может с помощью атакующей способности совершить в один ход и атаку, и маневр.



ЗАМЕДЛЕНИЕ

Существо не может совершить маневр, но может атаковать и использовать свои способности, в том числе с эффектом перемещения, за исключением «Стремительности» Церберуса, которая предполагает маневр.

Парные продолжительные эффекты, в названиях которых присутствуют «Усиление» и «Ослабление», нивелируют друг друга. Например, если на карточке персонажа лежат три маркера «Усиление защиты» и один «Ослабление защиты», то его защита будет равна двум. К таким эффектам также относятся «Ускоре-

ние» и «Замедление». Если на карточке персонажа лежит больше маркеров «Ускорение», чем «Замедление», то в фазу умений он может совершить и атаку, и маневр, а если больше маркеров «Замедление», то только атаку.



ПОЛЕТ

Дальность перемещения во время маневра увеличена. Существо с помощью маневра может переместиться на любой свободный гекс по прямой.



СӨПРӨТИВЛЕНИЕ

Существо не может быть целью поддерживающих умений противника, но может быть атаковано.



БЕЗДЕЙСТВИЕ

Воин не может использовать умения и совершать маневр, но может быть передвинут другими существами.



БЕЗМОЛВИЕ

Существо не может использовать поддерживающие умения, но может атаковать и совершать маневр.



ВАМПИРИЗМ

Атака способна восполнять жизненные силы. Существо исцелит себе 1 ранение, если атакующей способностью нанесет противнику хотя бы 1 ранение. Даже если атака наносит 2 урона, исцеляется все равно 1 ранение.



ЯД

Время перезарядки любого поддерживающего умения отравленной цели после его применения будет увеличено на единицу. Одинаковые эффекты суммируются.



ПРЕГРАДА

Гекс поля становится непроходимым. При расчете силы атаки «Баллисты» Баллистариуса гекс с преградой считается занятым. Преграда не может быть разрушена.



ПАУТИНА

Гекс поля покрывается паутиной. Враг на таком гексе получает эффект «Бездействие», а союзник - «Ускорение», в том числе Эрезиды. Паутина не может быть уничтожена. Нельзя сплести на гексе с преградой.

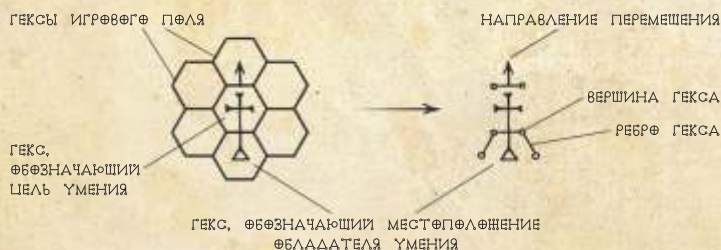
Маркеры эффектов «Преграда» и «Паутина» размещаются на свободных гексах игрового поля, маркеры же остальных продолжительных эффектов - на карточках персонажей.

В отличие от продолжительных эффектов, которые изменяют параметры существ и игрового поля на 1 ход, результат моментальных эффектов фиксируется сразу. Помимо урона от атакующего умения существует еще 5 моментальных эффектов:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Маневр и некоторые поддерживающие умения могут менять позиции существ на поле боя. Направление перемещения указано на сигилах способностей, начертанных рядом с описаниями соответствующих умений на карточках персонажей.

Сигил умения представляет собой схематическое изображение игрового пространства с отмеченными гексами, на которые направлено действие умения.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Некоторые способности увеличивают текущий показатель жизненных сил существ или прочности замка:

«Реконструкция» Архитектуса. Переместите маркер повреждения на одно деление назад на шкале разрушения своего замка.

«Воскрешение» Фидеи. Уберите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа или Фидеи.

«Ритуал жизни» Гоэция. Возьмите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа, в том числе Гоэция, и положите на карточку любого другого союзного персонажа.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Темпус способностью «Механизм времени» может на 1 ход уменьшить или увеличить время перезарядки поддерживающих умений цели. Для этого переместите одну или обе фишки поддерживающих способностей цели в области перезарядки умений сигила времени на 1 сектор назад (против часовой стрелки), если цель - союзник, либо вперед (по часовой стрелке), если цель - враг. Фишки умений союзника, которые были перемещены при этом из сектора 1 в сектор с указателем текущего хода, возвращаются на соответствующую карточку персонажа и могут быть

использованы в этом периоде, то есть их перезарядка сократилась с 1 до 0. Фишки же врага, дойдя до сектора с указателем текущего хода, остаются лежать там, так как перезарядка не может быть больше 6.

ВАЖНО: нельзя перезарядить атакующее умение.

КОПИРОВАНИЕ

Акеус способностью «Текущность» может скопировать последний наложенный на цель (как союзника, так и врага) действующий положительный эффект. Для этого положите маркер такого же эффекта на карточку Акеуса. Так как важна очередность применения эффектов, рекомендуется при игре с Акеусом выкладывать маркеры слева направо, чтобы знать, какой эффект последний.

ОТВРАЩЕНИЕ

Карнифекс способностью «Обвинительный вердикт» может заменить парный позитивный эффект на противоположный негативный. Замените все маркеры соответствующих эффектов на карточке цели на маркеры противоположных эффектов.

ОСОБЕННОСТИ ГЕКСОВ ЗАМКОВ

- Воины могут применять умения, находясь в своем замке.
- На гексе замка, как и на любом другом гексе, не могут находиться одновременно несколько существ. Если существо изгоняется, а гекс замка занят, то фишка размещается на карточке персонажа и перемещается в замок, сразу как он освобождается.
- Воины не могут находиться на гексе вражеского замка. Нельзя совершить маневр во вражеский замок, попасть туда с помощью умений с эффектом перемещения.
- Существа в своем замке не могут быть целью ни атакующих, ни поддерживающих способностей противника, то есть они не могут получить урон, на них нельзя наложить отрицательные эффекты и переместить. Например, используя «Механическую кисть» Мануса, нельзя вытащить противника из замка.
- Существо можно переместить в его замок с помощью поддерживающих умений, например, используя «Железную маску» Винктума, оттолкнуть противника в его замок. Если в этот момент в замке находилось другое существо, то оно перемещается на карточку персонажа и будет призвано как только замок освободится.
- Свободный гекс замка учитывается при расчете силы атаки умения «Тени» Тенебриса.

ИГРА ВЧЕТВЕРӨМ

Игра вчетвером – это дуэль команд, где пары игроков-союзников противостоят друг другу. Игра проходит по правилам дуэли с некоторыми нюансами, о которых ниже.

ПӨДГӨТӨВКА К ИГРЕ

- Разместите дуэльное игровое поле, на сигил пространства положите игровое поле «Четырехпутье».
- Рядом с игровым полем разместите маркеры эффектов и повреждений;
- Разделитесь на две команды по два игрока в каждой.
- Определите команду, которая будет обладать правом первого хода, далее «первая команда». В первой команде определите хранителя времени – игрока, отвечающего за поворот диска времени. Первая команда занимает два любых замка на игровом поле. Второй команде достаются оставшиеся два замка.
- Два круга изгнания: каждый игрок, начиная с хранителя времени, по очереди в направлении по часовой стрелке запрещает по одному существу, которое становится недоступным для вызова в этой партии. После того, как восемь персонажей запрещены, происходит два последовательных круга вызова: каждый игрок, начиная с хранителя времени, по очереди в направлении по часовой стрелке вызывает по одному существу. Вызов происходит по правилам дуэльной игры. Стадия заканчивается, когда каждый игрок вызвал по два персонажа.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игровой процесс «Четырехпутья» состоит из периодов, каждый из которых начинается с того, что хранитель времени поворачивает диск времени в направлении по часовой стрелке на один сектор.

ФАЗА ПӨДГӨТӨВКИ

- Совершите действия, следуя правилами дуэльной игры.

ФАЗА УМЕНИЙ

В этой фазе оба игрока одной команды по очереди применяют подконтрольными им существами, не находящимися под действием эффекта «Бездействия», любые доступные умения.

- Обсудив с союзником, определите, кто будет ходить первым в этом периоде. В следующем периоде начать применять умения может другой игрок.

- Совершите действия, предусмотренные умением, следуя правилам дуэльной игры. Несмотря на то, что Вы управляете только своими двумя воинами, эффекты их поддерживающих способностей распространяются и на персонажей, подконтрольных союзнику. Фишки умений существ союзников после применения размещаются на одну и ту же половину сигила времени в сектор, равный времени перезарядки способности.
- Применив одно умение, передайте ход союзнику по команде, который после использования одного из умений своих существ, вновь передаст ход Вам.
- Объявите пас, если Вы больше не планируете применять умения. Союзник может продолжать использовать способности своих существ до тех пор, пока тоже не объявит пас. Когда оба игрока команды спасовали, наступает фаза осады.

ФАЗА ОСАДЫ

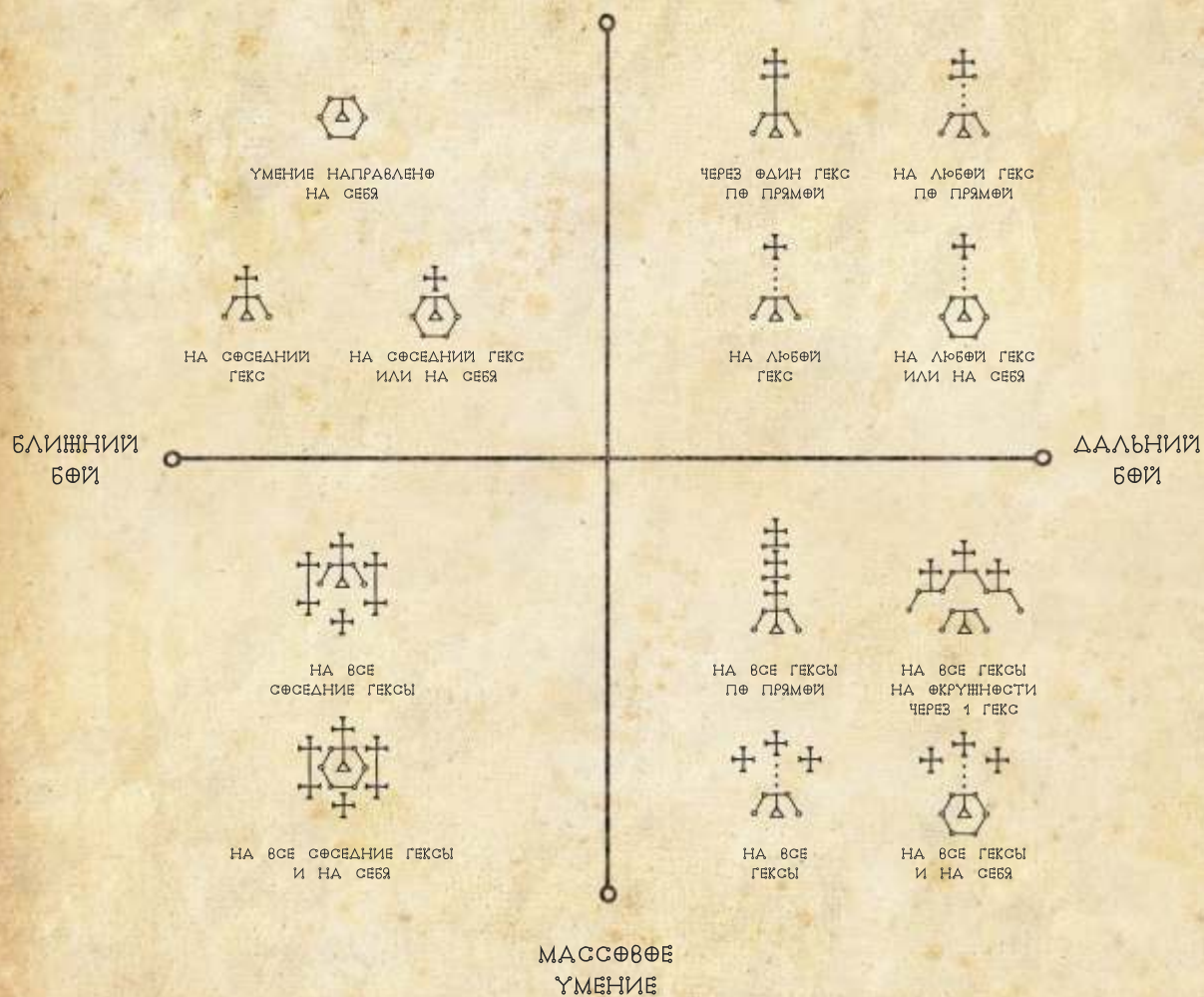
- Башня считается захваченной той командой, суммарный параметр осады существ которой в области контроля больше. Область контроля башен, расположенных по вертикали, состоит из двух гексов, а по горизонтали – из трех. Каждая захваченная игроком башня наносит одно повреждение замку противника.
- Шкала разрушения замка является общей для союзников, поэтому не имеет значения, какой замок атаковать в фазе осады. В случае расположения цитаделей союзников на разных сторонах игрового поля относительно шкалы разрушения замков, у первой команды она будет находиться на стороне хранителя времени, как и общая для союзников область перезарядки умений сигила времени.

После фазы осады ход переходит к другой команде. Когда обе команды завершили действия, предусмотренные тремя фазами, текущий период заканчивается и начинается новый с поворота диска времени.



ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ УМЕНИЙ

ЕДИНИЧНОЕ
УМЕНИЕ



Примечание: если на сигиле умения все грани и вершины гекса, обозначающего местоположение обладателя умения, прорисованы, то существо может применить это умение на себя.