



НОВЫЕ ЗЕМЛИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Сигиллум простирается далеко за пределы Королевства Двух замков. Новые земли населяют иные народы, чьи представления о судьбе мира - суть извилистые пути, которые никогда не пересекутся. И каждый считает свое учение о предначертанном, возвращенное за высокими стенами, единственно верным. Пришло время распахнуть ворота замков великих фракций, чтобы выпустить наружу накопленную там силу.

ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ



ЦИТАДЕЛЬ БРАТСТВА

Зимняя дуэльная карта, в центре которой находится Цитадель Братства, выступающая в роли единственной осадной башни, являясь при этом равнинным гексом. Область контроля этой башни включает 7 гексов: центральный и 6 соседних. Горы на гексах C1 и C5 служат местом возрождения существ, к ним применимы все правила гексов замков. Особенностью карты является то, что игрокам не нужно делить армию на два фланга. Воины с первых ходов готовы броситься на завоевание осадной башни.



КАНЬОН СТАРАТЕЛЕЙ

Пустынная дуэльная карта, особенностью которой является отсутствие гексов воды и леса и наличие девяти гексов с железной дорогой, которые считаются равнинными, все же остальные гексы - это горы. Существо, находящееся на гексе с железной дорогой, может атакующим умением, помимо маневра или атаки, совершить специальное действие «Вагонетка» - переместиться на соседний гекс с железной дорогой и сразу атаковать.



КЛАДБИЩЕ ТЬМЫ

Мрачная дуэльная карта, особенностью которой является отсутствие гексов гор и наличие сразу трех осадных башен с пересекающимися областями контроля. Игрокам предстоит ожесточенная борьба за гексы B2-B3 и D2-D3, дающие контроль сразу над двумя башнями.



МИР ХАОСА

Дуэльная карта, особенностью которой является отсутствие гексов воды и наличие гексов огненной лавы. В начале фазы осады до нанесения осадного урона замку противника все существа текущего игрока, находящиеся на гексах лавы, получают по 1 ране. Этот урон не может быть заблокирован «Усилением защиты». Воины противника получают урон от лавы только в свою фазу осады.

МЕХАНИКА ЗАМКОВ

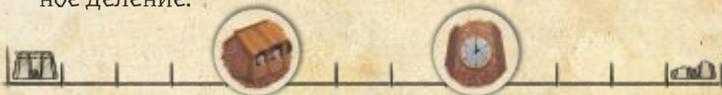
Помимо легендарных существ теперь в сражениях участвуют и замки фракций.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В зависимости от выбранной дуэльной карты уменьшается прочность замка первого игрока (штрафные повреждения). Во время подготовительной стадии его маркер передвигается на 1 деление за каждую осадную башню на поле.

После стадии вызова существ наступает стадия фракций. Сначала оба игрока, начиная с первого, запрещают по одной фракции (при игре вчетвером запрет пропускается), затем в той же последовательности каждый игрок присоединяется к одной из оставшихся фракций. Для этого он:

- выкладывает карточку замка фракции рядом с полем;
- размещает фишку первой способности замка на соответствующее изображение карточки, фишку второй способности - на первое промежуточное деление шкалы разрушения своего замка, а третьей - на второе промежуточное деление.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый замок обладает тремя способностями, которые становятся доступны по мере его разрушения. Когда маркер повреждения перемещается на деление с фишкой, она переносится на карточку замка, после чего может быть использована наравне с умениями существ. При этом на способности замков не действуют никакие эффекты существ.

Первая способность находится на вершине триады умений. Она доступна с самого начала партии и применяется в фазу нападения и поддержки (фазу поддержки при медленном темпе). В отличие от атакующего умения существа имеет перезарядку: после применения перемещается на сигил времени в соответствующий сектор. С ее помощью замок накладывает продолжительные эффекты. Помимо уже известных эффектов присутствуют новые:



СТОЙКОСТЬ

Существо не может быть целью поддерживающих умений противника с эффектом перемещения, то есть враг не может сдвинуть его с места.



СЛЕПОТА

Ограничивает область применения всех умений воина соседними гексами. Если область применения способности включает гекс, на котором расположен сам воин, и/или соседние с ним гексы, то она может быть использована только на них, а если не включает, то ее нельзя применить.



ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Гекс игрового поля меняет тип местности. Один из пяти маркеров местности размещается на любом свободном или занятом гексе кроме замков.

Вторая способность находится слева в основании триады умений. Она становится доступна при понижении прочности замка до 8 и применяется в фазу нападения и поддержки (фазу поддержки при медленном темпе). С ее помощью замок перемещает союзников по полю боя.

Третья способность находится справа в основании триады умений. Она становится доступна при понижении прочности замка до 4. Это пассивная способность, которая применяется при определенных условиях. Когда условие наступает, действие умения не происходит автоматически, игрок сам решает, применять ли его. Таких условий всего два:

- Изгнание союзника. Происходит в ход противника, когда тот наносит смертельную рану союзному существу.
- Контроль башен. Происходит в фазу осады игрока, когда он контролирует все осадные башни на карте (на «Четырехпутье» три башни из четырех).

КАМПАНИЯ

Кампания состоит из задач, которые игрок решает самостоятельно подобно шахматным этюдам, и миссий для нескольких игроков, предполагающих отличные от базовых правила игры. Задачи и миссии связаны единой сюжетной линией.

ЗАДАЧА

Представляет собой составленную позицию, в которой игроку, управляющему союзниками, предлагается выполнить задание в указанное число ходов.

Решение задачи состоит в нахождении пути, ведущего к выполнению задания. Скрытность и трудность решения задачи достигаются путём маскировки основной идеи при помощи вступительной игры (первый ход игрока) и предоставления гипотетическому сопернику (игроку, управляющему врагами) возможности активной контригры. Из чего следует основной принцип задачи - решаемость во всех вариантах, то есть предполагающих любые возможные ответные действия соперника.

- Союзники всегда начинают ходить первыми.
- Существа после изгнания не возрождаются.
- Несмотря на то, что задачи связаны между собой сюжетно, в каждой последующей все способности возвращаются на карточки персонажей, то есть становятся доступны как союзникам, так и врагам.
- Если у героев противника есть вариант хода, который мешает игроку достичь поставленной цели, то задача не считается решенной. Игрок должен придумать такой вариант решения, при котором враги не могут ему помешать.

МИССИЯ

Представляет собой вариант базовой игры для нескольких игроков, но со своими особенностями, которые дополнительно описаны в каждой миссии. Это могут быть иные стартовые условия или цель игры, новые возможности или ограничения.

Проверьте свое мастерство и смекалку, переживая историю Винктума. Вперед!

3. ЛАЗУТЧИКИ

После тяжелого боя Винктуму удалось отбиться от преследователей, один из которых взмолил о пощаде в обмен на помощь при прохождении здешних лесов. Винктум понимал, что в одиночку он не доберется до Цитадели Братства гор, особенно через леса Арборуса, поэтому оставил Мануса в живых.

Но были еще лазутчики: наблюдатели на вершине горы и горгульи на высоких стенах замка, которые могли сорвать планы Винктума, сообщив о его побеге. Их нужно было обезвредить.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Ни один враг не должен добраться до замка. Винктум не должен умереть.

Союзники: Винктум, гекс D3, жизненные силы 1/3. Манус, гекс C3, жизненные силы 1/3. Арборус, гекс E3, жизненные силы 2/2.

Враги: Кабаллус, гекс E2, жизненные силы 1/5. Баллистариус, гекс A3, жизненные силы 2/2. Корнибус, гекс B4, жизненные силы 2/2.

4. ПУТЬ В ЦИТАДЕЛЬ

Обладая небывалой физической силой, Винктум испытывал отвращение к магии. Он считал, что миром должна править грубая сила, а не магия старцев.

Настала пора вернуться к первоначальному плану по изгнанию магии из мира Сигиллума, а для этого нужно было много кровекамня - кристалла с магическим сопротивлением, который добывало Братство гор. Проникнуть в их земли можно было через пограничную крепость, которую во время короткой пересменки охранял лишь один стражник.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Винктум не должен умереть.

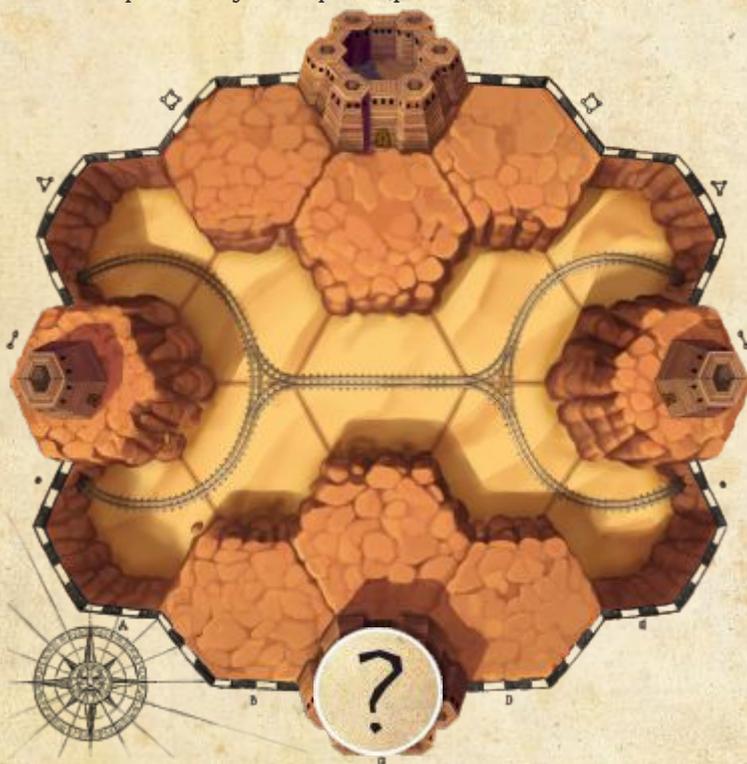
Союзники: Винктум, гекс D4, жизненные силы 1/3. Манус, гекс C4, жизненные силы 1/3. Арборус, гекс E3, жизненные силы 2/2.

Враги: Баллистариус, гекс B4, жизненные силы 2/2. Карнифекс, гекс C3, жизненные силы 4/4. Гоэций, гекс A3, жизненные силы 2/2.

5. ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

Путь Винктума пролегал через каньон и заброшенный город. Он был основан Альянсом природы недалеко от Цитадели в честь подписания Великого пакта, но после обнаружения залежей кровекаменя захвачен Братством. Ресурс закончился, а пустоты под замком стали причиной частых землетрясений.

Чтобы подземные толчки не досаждали жителям окрестных деревень, было принято решение разрушить стены замка, заполнив пустоты обломками. Но где найти смельчаков, которые смогут побороть дрожь земли?



Цель: разрушить северный замок (жизненные силы 10/10) за наименьшее количество ходов. Повреждения можно нанести, только контролируя осадные башни.

Союзники: любые три существа, стартовый гекс С1.

Враги: на поле нет существ противника, но есть землетрясение - в начале каждого хода все крупные существа будут атакованы силой 2, а средние и малые - силой 1.

6. СНЕЖНЫЕ ХРЕБТЫ

Нужно было двигаться дальше, к неприступной Цитадели, только там еще оставался кровекамень.

Винктум не доверял раненому стражнику пограничной крепости, которого он взял с собой, поэтому обратился к Фригусу, одному из лучших проводников через горную гряду Саксум. Он вырос у подножия Зловешего Пика и знал все опасные тропы, ведущие к Цитадели. Впереди было еще много опасностей: разбойники, покрытое льдом озеро и смертельный холод. Нужно было сохранить запас сил для долгого похода.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Союзники не должны получить ни одного ранения.

Союзники: Винктум, гекс Е2, жизненные силы 1/3. Армус, гекс Е1, жизненные силы 1/3. Фригус, гекс Е3, жизненные силы 2/2.

Враги: Манус, гекс D2, жизненные силы 3/3. Баллистариус, гекс D1, жизненные силы 2/2. Мессум, гекс D3, жизненные силы 2/2. Архитектус, гекс С3, жизненные силы 1/5.

7. ЛОЯЛЬНОСТЬ ПРАВИТЕЛЯ

Цитадель уже виднелась на горизонте, когда пленный стражник издал свой предсмертный вздох. В ближайшей деревне, куда Винктум направился в поисках нового наемника, он увидел указ о награде за поимку стрелка-разбойника. Это был арбалетчик, с которым он сразился накануне, но которому чудом удалось скрыться.

«С полученными ранениями он не мог далеко уйти, сейчас найдем толкового добровольца и настигнем разбойника. Лояльность правителя Цитадели будет гарантирована», - подумал Винктум.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Винктум не должен умереть.

Союзники: Винктум, гекс E2, жизненные силы 1/3. Фригус, гекс D3, жизненные силы 2/2. Любое существо, гекс D2.

Враги: Баллистариус, гекс B4, жизненные силы 1/2. Манус, гекс B3, жизненные силы 3/3. Игнифер, гекс B2, жизненные силы 2/2.

8. МИССИЯ: СТЕНКА НА СТЕНКУ

Правитель Цитадели был благодарен Винктуму за поимку разбойника, предложив награду. Но бывшему узнику было нужно не золото, а кровецкамень.

«Хорошо, ты беспрепятственно спустишься в подземные лабиринты старателей и возьмешь столько кровецкамня, сколько сможешь унести. Завтра мы снарядим обоз к пещерам гряды Саксум, а сегодня закатим пир, чтобы восстановить силы, - заявил правитель. - Если хочешь, можешь участвовать в народной забаве - забеге стенка на стенку».



Цель: раньше оппонента добраться до противоположной стороны поля. Один должен занять гексы линии E, другой A.

Существа призываются на гексы линий A и E. Нельзя атаковать и применять полет. Воины соперников ходят по очереди: сначала любое существо первого игрока применяет свои способности, затем любое существо второго, после чего ход вновь переходит к первому игроку и так далее.

9. МИССИЯ: ЦИТАДЕЛЬ

Во время пира правитель поведал Винктому множество интересных историй, одна из которых касалась основания города.

«Предки не сразу определились с местом строительства Цитадели: одни считали, что лучше было возвести ее на вершине горы, другие - у подножия, чтобы скалы и озеро служили естественной преградой от врагов. Победил второй вариант, но до сих пор ведутся споры о преимуществах первого».



Цель: разрушить замок оппонента.

Гекс А2 занят Архитектусом, над которым игрок в свой ход получает контроль, если показатель осады его существа на соседних гексах (А1-В2-В3-А3) больше, чем у противника.

Архитектус может только атаковать, но любую цель на поле. Сила атаки: 1. На Архитектуса не действуют никакие эффекты.

10. ГРЯДА САКСУМ

Немного восстановив силы, Винктом и пара спутников из Цитадели выдвинулись к пещерам гряды Саксум. Но верховный маг Гоэций, тот самый, что возглавлял совет старцев, заточивший Винктому в темницу, начертал на склонах горы магические символы, заставившие камни ожить. Как теперь усмирить этого великана?

Стрелы лучников отскакивали от каменной кожи монолита. Только мощные удары воинов ближнего боя могли сломить его сопротивление, но таким героям нужно время, чтобы добраться до Саксума.



Цель: уничтожить Саксума за наименьшее количество ходов.

Союзники: Винктом, гекс С3, жизненные силы 2/3. Любое существо ближнего боя, гекс D2. Любое существо ближнего боя, гекс D3,

Враги: Саксум, гекс А2, жизненные силы 5/5. Не перемещается, но может быть передвинут. Применяет умения, когда на соседних гексах есть воин. В ход может быть использовано только одно поддерживающее умение, приоритет у «Каменной кожи».

13. ЛАБИРИНТ ОГНЯ

Не только павшие воины, но и сама твердь и пламя потустороннего мира помогут Винктуму отбить отряды, брошенные для его поимки.

До Винктума дошли вести, что совет старцев нанял Токсикума, чтобы отравить его. Это был очень опасный противник, искусные яды которого могли уничтожить целую армию.

Токсикум успел подойти достаточно близко к Винктуму, но он не учел, что огненная лава - преимущество его противника.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Винктум не должен умереть. В конце своего хода каждое существо на гексе лавы получает 1 рану.

Союзники: Винктум, гекс С5, жизненные силы 2/3. Феррариус, гекс В4, жизненные силы 4/4. Иллесебра, гекс С4, жизненные силы 2/2.

Враги: Токсикум, гекс D4, жизненные силы 3/3. Темпус, гекс А2, жизненные силы 2/3. Мессум, гекс В2, жизненные силы 2/2.

14. НЕПРИМИРИМЫЕ ВРАГИ

Все попытки Гоэция остановить Винктума не увенчались успехом. Он понимал, что кроме него самого с этой задачей никто больше не справится, и сделать это нужно было как можно скорее, пока противник не собрал под свои знамена все силы потустороннего мира.

«Я сам остановлю этого еретика! - воскликнул Гоэций. - Чего бы мне это ни стоило и в каком бы месте потустороннего мира он не прятался. Я не дам ему завладеть инициативой первой атаки».



Цель: за 1 ход уничтожить всех врагов. В конце своего хода каждое существо на гексе лавы получает 1 рану.

Союзники: Гоэций, гекс С2, жизненные силы 2/2. Манус, гекс D2, жизненные силы 1/3. Лигнум, гекс В1, жизненные силы 2/2.

Враги: Винктум, гекс С3, жизненные силы 2/3. Церберус, гекс В3, жизненные силы 2/3. Корнибус, гекс D4, жизненные силы 1/2.

15. БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИКЛ

Смерть не властна над воинами в потустороннем мире. Павший в бою вновь встает в строй. Так в бесконечном цикле продолжается борьба добра и зла.

Раз за разом Винктум сталкивался с Гоэцием в финальной схватке, бесчисленное множество вариантов приводили к его гибели, но иногда ему удавалось одержать победу.

Происходило это только тогда, когда он своими решительными действиями перехватывал инициативу в бою, нанося удар первым.



Цель: за 1 ход уничтожить всех врагов. В конце своего хода каждое существо на гексе лавы получает 1 рану.

Союзники: Винктум, гекс С3, жизненные силы 2/3. Церберус, гекс В3, жизненные силы 2/3. Корнибус, гекс D4, жизненные силы 1/2.

Враги: Гоэций, гекс С2, жизненные силы 2/2. Манус, гекс D2, жизненные силы 1/3. Лигнум, гекс В1, жизненные силы 2/2.

16. МИССИЯ: СИЛА ИЛИ МАГИЯ

Никто уже и не вспомнит, сколько циклов прошло с тех пор, как хаос и разрушения войны обрушились на некогда процветавшее королевство Двух Замок. Вспыхнувшая когда-то искра конфликта между Винктумом и Гоэцием привела к пожару, который со временем лишь разрастался, втягивая все новые и новые земли.

Развалины тех замков уже давно поросли травой, но никто так и не смог одержать победу: извечная война стали и магии, мечей и свитков, силы и интеллекта продолжается...



Цель: разрушить замок оппонента.

Партия проходит по правилам игры вчетвером. Возможна дуэльная игра, где каждый игрок управляет 4 персонажами.

Союзники: Винктум и любые три существа класса сила.

Враги: Гоэций и любые три существа класса интеллект.

ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

А - атакующее умение;
В - левое поддерживающее умение;
С - правое поддерживающее умение;
х - атака;
> - маневр/перемещение;
D1 - гекс цели умения;
[2/3] - показатель жизненных сил.

1. ПӨБЕГ

- I. Игнифер. В-С1. С-С1. АхD1 [3/4]
Винктум. АхD1 [0/4]. С-С2. В-С2>С3. А>С2.
II. Винктум. А>D2.

2. БЕРЕГ СӨӨӨДЫ

- I. Винктум. В-D3>D4. С-Е1. АхЕ1 [2/4].
Аквус. В-Е3. С-D4>D3. АхС3 [0/3].
II. Аквус. АхИратус [0/3].
Винктум. АхЕ1 [0/4].

3. ЛАЗУТЧИКИ

- I. Винктум. А>С4. С-В4.
Арборус. А>D3.
Манус. В-А3>В3. АхВ3 [0/2].
II. Винктум. АхВ4 [0/2].
Арборус. В-Кабаллус>D1/Е3. АхКабаллус [0/5].

4. ПУТЬ В ЦИТАДЕЛЬ

- I. Арборус. А>D3.
Манус. АхС3 [2/4].
Арборус. В-С4>В3.
Манус. В-D4>С4.
Винктум АхС3 [0/4]. С-В4.
II. Винктум. АхВ4 [0/2].
Арборус. А>С3.
Манус. АхГоэций [0/2].

6. СЕННЫЕ ХРЕБТЫ

- I. Винктум. АхD3 [0/2]. С-D2.
Армус. АхD1 [1/2]. С-Е1+Е2+Е3.
Фригус. АхD2 [2/3]. С-D1.

II. Армус. АхD1 [0/2].

Винктум. АхD2 [0/3].

Фригус. В-Архитектус. АхАрхитектус [0/5].

7. ЛӨЯЛЬНОСТЬ ПРАВИТЕЛЯ

- I. Кабаллус. В-D2>С2. С-В2.
Винктум. А>С3. С-В3.
Фригус. АхВ2 [1/2]. С-В4.
Кабаллус. АхВ2 [0/2]+В4 [0/2].
II. Винктум. АхВ3 [1/3].
Фригус. В-В3. АхВ3 [0/3].

11. ДРҮГӨЙ МИР

- I. Феррариус. А>В2. В-С2>В1. С-В3.
Иллесебра. С-D3. АхD3 [1/2]+В3 [1/3].
Винктум. А>С2.
II. Феррариус. АхВ3 [0/3].
Винктум. А>С3. С-D3.
Иллесебра. АхD3 [0/2].
ЛАВАхС3 [1/3].
III. Винктум. А>С4.

13. ЛАБИРИНТ ОГНЯ

- I. Иллесебра. С-А2.
Феррариус. А>В3. В-А2>А3. С-В2.
Винктум. АхD4 [2/3]. С-D4. В-D4>Е3.
Иллесебра. АхА3 [1/3]+В2 [1/2]+Е3 [1/3].
ЛАВАхА3 [0/3]+Е3 [0/3].
II. Феррариус. АхВ2 [0/2].

14. НЕПРИМИРИМЫЕ ВРАГИ

- I. Манус. В-D4>D3.
Лигнум. АхС3 [0/3].
Гоэций. С-D2>В2. АхD3 [0/2].
Манус. АхВ3 [0/3].

15. БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИКЛ

- I. Винктум. АхD2 [0/3].
Церберус. В-В3>В2. АхВ1 [1/2]+С2 [1/2].
Корнибус. С-D4>D2. АхВ1 [0/3]+С2 [0/2].