

ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ ПАРТИЯ

Зачастую сложно после первого прочтения правил сразу вникнуть во все тонкости игрового процесса. Обычно объяснение правил происходит более опытным игроком во время пробной партии. На примере первых периодов демонстрационной партии в «Бестиарий Сигиллума» предлагаем Вам оценить совершаемые игроками действия, их мотивы и последствия. Для большей наглядности можно воссоздать процесс, используя компоненты настольной игры. Итак, все существа призваны, битва началась!



Винктум Баллистариус Манус

Феррариус Церберус Мессум

Период 1. Ход первого игрока.

В самом начале первый игрок поворачивает диск времени по часовой стрелке на один сектор.

Фаза осады. Так как все персонажи расположены в замках, башни никем не контролируются и не наносят урон.



Фаза нападения. Атаковать пока некого (враг тоже в замке), поэтому логично совершить маневр всеми персонажами. Выводим их из замка на 3 соседних гекса.

Фаза подготовки. В области подготовки способностей еще нет фишек поддерживающих способностей, переносить на карточки нечего. Маркеров эффектов на карточках пока тоже нет. Пропускаем фазу.

Фаза поддержки. Пока вражеские воины далеко, нет смысла использовать защитные умения, но можно усилить атаку для следующего периода.

Баллистариус применяет на себя «Оптический прицел»¹, чтобы в фазу нападения следующего периода нанести огромный урон (основная атака² силой 2

+ сила 1 от «Прицела») существу противника, если оно выйдет из замка на гекс Г4³.

Размещаем маркер эффекта «Усиление атаки» на карточку Баллистариуса, перемещаем фишку способности «Оптический прицел» в область подготовки в сектор 4 (если бы Баллистариус находился на горе время подготовки этого умения было бы 2, но около замка нет ни одной горы).

¹ Оптический прицел. Баллистариус видит самые уязвимые места врага. Накладывает на себя эффект «Усиление атаки». Подготовка на гексе горы - два, на остальных гексах - четыре.

² Сила атакующей способности «Баллиста» равна количеству свободных (без фишек союзников или врагов) гексов равнины и воды между Баллистариусом и его целью.

³ Нумерация гексов: слева направо вертикальные линии от А до Д, в каждой линии гексы снизу вверх от 1 до 3-5.

Период 1. Ход второго игрока.

Важно: второй игрок никогда не поворачивает диск времени.

Фаза осады. В зонах контроля обеих башен нет наших существ, урон замку врага не наносится.

Фаза нападения. Враг далеко и единственно атакующее умение с таким радиусом действия - это «Жатва»⁴ Мессума, но он может атаковать только вражеское существо, рядом с которым нет ни одного его союзника. Поэтому остается только совершать маневры. Гекс Г4 смертелен для большинства существ, поэтому кого-то придется оставить в замке (так как на одном гексе вне замков может находиться не более одной фишки). Выводим из замка Церберуса и Феррариуса.

Можно было, конечно, переместить на Г4 Феррариуса и в фазу поддержки применить им «Наковальню»⁵, чтобы обездвигнуть Баллистариуса, лишая его атаки в следующем периоде, да и эффект от «Оптического эффекта» (действует один период) был бы нивелирован. Но мы предпочли оставить Мессума в замке, так как его атака носит глобальный характер, и не так важно, где он находится.

Фаза подготовки. В области подготовки способностей еще нет фишек поддерживающих способностей, переносить на карточки нечего. Маркеров эффектов на наших карточках пока тоже нет. Пропускаем фазу.



Фаза поддержки. Используем Церберусом «Стремительность»⁶, чтобы переместиться на гекс А3, который входит в зону контроля башни.

Перемещаем фишку способности «Стремительность» в область подготовки в сектор 3.

Используем Феррариусом «Наковальню», чтобы обездвигнуть Мануса, лишая его возможности в следующем периоде переместиться в зону контроля башни.

Размещаем маркер эффекта «Бездействие» на карточку Мануса, перемещаем фишку способности «Наковальня» в область подготовки в сектор 4 (основная подготовка 3 + 1 за гекс между Феррариусом и Манусом).

Период 2. Ход первого игрока.

Поворачиваем диск времени на один сектор. Фишка «Оптического прицела» оказалась в секторе 3. Вражеские способности тоже стали на 1 период ближе к полной готовности для очередного использования: «Стремительность» в секторе 2, «Наковальня» в секторе 3.

Фаза осады. В зонах контроля обеих башен нет наших существ, урон замку врага не наносится.

⁴ Жатва. Жнец настигнет врагов, где бы те не скрывались. Сила способности - единица, если рядом с врагом нет его союзников (если есть хотя бы один союзник сила атаки по такой цели равна 0).

⁵ Наковальня. Феррариус бросает наковальню во врага по прямой, ошеломляя его. Накладывает эффект «Бездействие». Подготовка - три и увеличивается на один за каждый гекс между кузнецом и целью.

⁶ Церберус наделен стремительностью адской гончей. Перемещается на любой соседний свободный гекс.



Фаза нападения. Враги находятся за пределами области поражения атакующих умений наших существ. Совершаем маневр Винктумом на Б2 и Баллистариусом на Г2. Стараемся держаться рядом, чтобы не дать возможность Мессуму атаковать «Жатвой». Манус находится под эффектом «Бездействие» и не может перемещаться.

Фаза подготовки. В секторе 6 (указатель текущего периода) области подготовки способностей нет фишек поддерживающих способностей, переносить на карточки нечего.

Убираем маркер «Усиление атаки» с карточки Баллистариуса и помещаем его рядом с игровым полем.

Фаза поддержки. Нет поддерживающих способностей, которые сейчас можно применить. Имели бы смысл умения Мануса, но он «Бездействует».

Период 2. Ход второго игрока.

Фаза осады. В зоне контроля башни на А2 есть как Ваше существо (Церберус), так и воин противника (Винктум). Башню на Д2 Вы тоже не контролируете. Урон замку врага не наносится.



Фаза нападения. Атаковать некого, перемещаем существ: Церберус на А2, Феррариус на Б3 (усиливаем контроль башни), Мессум на Г4 (в замке хоть и безопасно, но проигрываем в контроле за башни, так как вне замков 2 существа против 3).

Фаза подготовки. В секторе 6 (указатель текущего периода) области подготовки способностей нет фишек поддерживающих способностей, переносить на карточки нечего.

Убираем маркер эффекта «Бездействие» с Мануса (в следующем периоде от него можно ожидать защиты своих союзников умением «Дымовая завеса»⁷).

Фаза поддержки. Тут мы понимаем, что в следующем периоде Мессуму не удастся

избежать урона от Баллисты, но это осознание приходит слишком поздно...

⁷ Дымовая завеса. Манус скрывает себя и союзников под покровом дыма, уменьшая их видимость для врагов. Накладывает эффект «Усиление защиты».