

# ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «БЕСТИАРИЙ СИГИЛЛУМА»

## Оглавление

<b>ВСТУПЛЕНИЕ</b> .....	<b>2</b>
<b>КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ</b> .....	<b>2</b>
<b>КОМПОНЕНТЫ</b> .....	<b>3</b>
ИГРОВОЕ ПОЛЕ.....	3
КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	4
ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	4
ФИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ.....	4
МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ СПОСОБНОСТЕЙ.....	4
МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ .....	4
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b> .....	<b>5</b>
РАЗМЕЩЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ.....	5
ВЫЗОВ СУЩЕСТВ.....	5
РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ЭФФЕКТОВ .....	5
РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ .....	6
<b>ПРОЦЕСС ИГРЫ</b> .....	<b>6</b>
ФАЗА ОСАДЫ.....	6
ФАЗА НАПАДЕНИЯ.....	6
ФАЗА ПОДГОТОВКИ.....	7
ФАЗА ПОДДЕРЖКИ.....	7
<b>КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ</b> .....	<b>9</b>
СИЛА.....	9
ЛОВКОСТЬ.....	9
ИНТЕЛЛЕКТ .....	9
<b>КЛАССИФИКАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ</b> .....	<b>10</b>
ПО ТИПУ .....	10
ПО ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ.....	10
ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА.....	11
ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ.....	12

## Вступление

*«В мире Сигиллума грань между потусторонним и обыденным настолько тонка, что острие усилий искусного мага способно пронзить эту непрочную ткань мироздания».*

*Гоэций*

Король Эквистриус 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, брошенные 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 существ 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 покров тайны с них никогда не будет снят.

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 два претендента на трон призывают в свою армию легендарных существ, чтобы с их помощью разрушить замок оппонента.

Несмотря на то, что прочность камней и магия хранителей делают замки неприступными даже для самых сильных воинов, их стены не способны противостоять мощным выстрелам катапульта, размещенных в приграничных башнях. Они были возведены на границе разделенного королевства, когда ростки конфликта лишь проросли в умах посчитавших себя достойнейшими. С помощью уникальных способностей воины должны захватить и удерживать башни, обрекая стены вражеского замка на неминуемые разрушения.

Из-за своей потусторонней природы призванных существ нельзя уничтожить, но, нанеся достаточно ранений, их можно на время изгнать из обыденного мира, что облегчает удержание осадных орудий. К тому же часть магической энергии, защищающей замок, будет использована для повторного призыва изгнанного воина, что также отразится на прочности стен.

Итак, чтобы одержать победу, нужно разрушить замок противника. Для этого сначала необходимо грамотно вызвать трех воинов на поле боя: так чтобы их умения, дополняя друг друга, максимально эффективно противостояли способностям противника, а затем успешно координировать действия призванных по захвату и удержанию башен.

## Компоненты

### Игровое поле

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

*Сигил - символ (комбинация нескольких символов или геометрических фигур), обладающий магической силой. Сигилы использовались магами для вызова и управления духами.*

**Сигил пространства** - графическое изображение королевства, предназначенное для управления перемещениями существ и их взаимодействия друг с другом. Сигил разделен на девятнадцать гексов (шестиугольников), на которых помимо двух замков представлены различные типы местности, которые влияют на некоторые умения существ, усиливая или ослабляя их. Замки служат стартовой областью и оплотом обороны: враг не может проникнуть за его прочные стены, и существа, находясь на гексе замка, не получают урон. Нанести повреждения замку могут лишь боковые осадные башни, одна на равнине, другая на горе, если их контролирует один из игроков.

**Сигил времени** - механизм, иллюстрирующий течение времени в мире Сигиллума. С его помощью осуществляется управление способностями героев: определяется частота их использования. Время в мире Сигиллума измеряется циклами. Каждый цикл состоит из шести периодов. Сектор с символом «шесть» является указателем текущего периода.

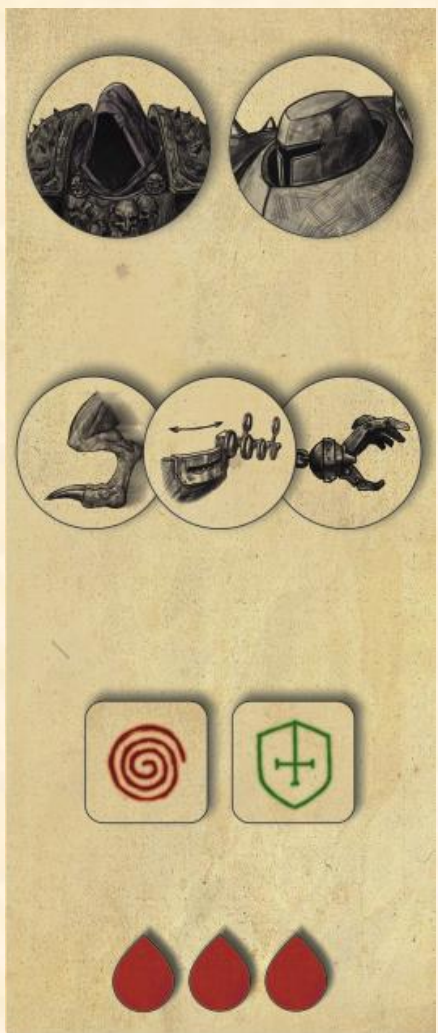
Сигил времени поделен на две части, показывающие ход времени параллельно для каждого игрока, то есть при разовом повороте диска времени на одно деление, наступает следующий период сразу для обоих игроков.





### Карточки персонажей

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 и его способностей.



### Фишки персонажей

Фишка персонажа - магический инструмент, с помощью которого призыватель контролирует передвижение соответствующего воина на поле боя.

### Фишки способностей

Фишка способности - магический инструмент, с помощью которого призыватель управляет поддерживающими способностями существ.

### Маркеры эффектов способностей

Некоторые способности накладывают на цель продолжительный эффект, как усиливающий существо, так и ослабляющий его. Для фиксации измененного состояния применяются маркеры эффектов.

### Маркеры повреждений

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

## Подготовка к игре

Выберите подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов.



### Размещение игрового поля

Разложите игровое поле в центре выбранной поверхности, положение диска времени при этом не имеет значения, важно лишь совпадение границ секторов.

### Вызов существ

Определите игрока, который будет обладать правом первого хода (далее первый игрок). Это можно сделать броском монеты или любым другим способом.

Игрок, обладающий правом первого хода, выбирает любого воина и вызывает его на поле боя. Для этого он:

- выкладывает карточку персонажа рядом с игровым полем;
- размещает фишки двух поддерживающих способностей вызванного существа на соответствующих изображениях умений карточки персонажа;
- размещает фишку воина на игровое поле в гекс своего замка.

*Важно: одновременно на одном гексе может находиться не более одной фишки. Исключение составляют гексы замков.*

Затем наступает черед второго игрока. Он выбирает одно из оставшихся в бестиарии существ и, как и первый игрок, вызывает его на поле боя, после чего очередь вновь переходит к первому игроку, который призывает на свою сторону следующего воина. Так оба игрока по очереди вызывают по три воина.

*Примечание: Вызов существа не просто стадия подготовки к игре, это часть игры. От того, каких воинов Вы призовете на поле боя, в конечном счете, зависит успех сражения.*

### Размещение маркеров эффектов

Поместите маркеры эффектов способностей рядом с игровым полем, группируя одинаковые маркеры в стопки.

## Размещение маркеров повреждений

Поместите маркеры повреждений рядом с игровым полем.

По одному маркеру установите в начало каждой шкалы разрушения замка.

## Процесс игры

Битва в мире Сигиллума состоит из периодов, каждый из которых начинается с того, что игрок, обладающим правом первого хода, поворачивает диск времени по часовой стрелке на один сектор. Период состоит из 4 фаз, которые выполняются каждым игроком по очереди в строгой последовательности: сначала первый игрок совершает все фаза, затем второй.

- Если Вы первый игрок, поверните диск времени по часовой стрелке на одно деление.

*Важно: второй игрок никогда не поворачивает диск времени, это делает только первый игрок.*

## Фаза осады

Каждая захваченная игроком башня наносит одно повреждение замку противника. Башня считается захваченной (контролируемой) игроком, если на гексе башни и смежных гексах преобладают воины этого игрока. При равном соотношении башня считается нейтральной и не производит выстрелов.

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



## Фаза нападения

В эту фазу игрок может совершить каждым существом, не находящимся под эффектом «Бездействие», одно из действий: атаку или маневр.

## Атака.

- Объявите атакующее умение, которое вы собираетесь использовать.
- Объявите цель или цели в области применения способности, на которые оно будет направлено.
- Если сила способности не постоянна, а зависит от определенных факторов, рассчитайте силу способности. Сила 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 атакующей способности и показателем защиты цели, которая изначально у всех существ равна нулю, но может быть, как увеличена, так и уменьшена некоторыми способностями. Защита не может быть отрицательной, то есть, если на существо наложено больше эффектов «ослабление защиты», чем «усиление защиты», этот показатель считается равным нулю.

*Пример. Церберус атакует умением «Трехглавый укус» две соседние цели, на одной из которых наложен эффект «Усиление защиты». Так как сила способности равна единице, первая цель получит одно ранение, а вторая (защищенная) останется невредимой.*

- Поместите маркеры повреждений на карточку цели в количестве, равном рассчитанному урону. Если количество маркеров ранений становится равным или превышает показатель жизненных сил цели, она объявляется уничтоженной, после чего сразу же возрождается в замке: с ее карточки убираются все маркеры ранений и эффектов, фишка персонажа перемещается на гекс замка, а маркер на шкале разрушения замка оппонента перемещается на два деления. Объявите о своей победе, если маркер переместился на последнее деление шкалы разрушения замка.

## Маневр.

- Переместите фишку персонажа на любой соседний незанятый гекс.

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

## Фаза подготовки

- Перенесите фишки способностей из области подготовки, на которую указывает сектор «шесть» диска времени, на соответствующие изображения способностей на карточках своих персонажей. Каждый игрок манипулирует фишками только на своей половине сигила времени.
- Уберите все маркеры положительных эффектов с карточек своих персонажей и все маркеры отрицательных эффектов с карточек персонажей противника и поместите их рядом с игровым полем, группируя одинаковые маркеры в стопки.

## Фаза поддержки

Игрок выбирает, какие поддерживающие способности и каких воинов будут применены в текущей фазе. Он может использовать любые доступные умения, фишки которых расположены в данный момент на карточках персонажей. Исключение составляют лишь умения персонажей, находящиеся под эффектом «Бездействие». Применять способности можно в любой последовательности, например, использовав поддерживающую способность

одного существа, перейти к умению другого персонажа, а затем вновь вернуться к оставшемуся умению предыдущего воина.

- Объявите поддерживающее умение, которое вы собираетесь использовать.
- Объявите цель или цели в области применения способности, на которые оно будет направлено.
- Если способность оказывает моментальное действие перемещения, реализуйте соответствующий эффект.
- Если способность оказывает продолжительное действие, поместите маркер соответствующего эффекта на карточку цели.
- После применения поддерживающей способности воину требуется время на восстановление сил для его повторного использования. Поместите фишку умения в область подготовки своей половины сигила времени в сектор равный времени подготовки способности.

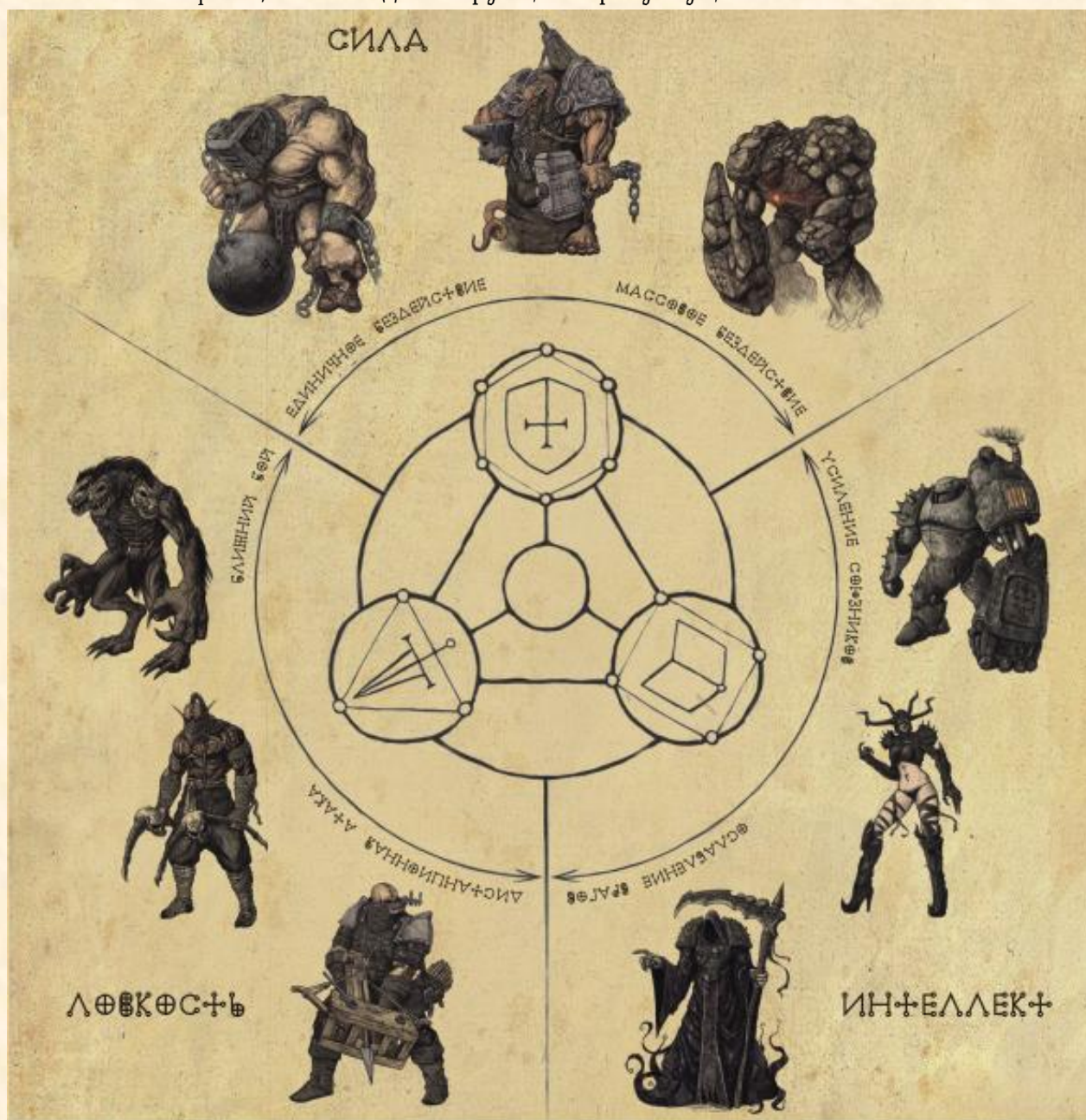
Игрок может пропустить фазу подготовки, не использовав умения ни одного из воинов, либо применить лишь часть из доступных в текущем периоде способностей, как по своей инициативе, так и при отсутствии возможности, если воины «бездействуют».

После завершения первым игроком фазы подготовки, ход переходит ко второму игроку, для которого наступает фаза осады. Когда оба игрока завершили действия, предусмотренные всеми фазами, текущий период заканчивается и начинается новый с поворота первым игроком диска времени.



## Классификация существ

В основе классификации лежит доминирующий атрибут существа.



### 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.

*Важно: Несбалансированная армия, в которой отсутствует какой-либо класс существ, может стать причиной поражения.*

## Классификация способностей

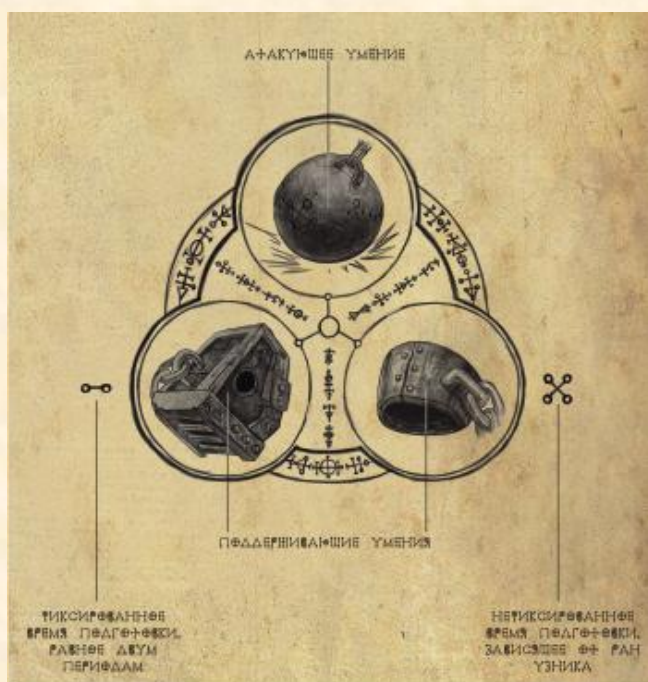
Каждый воин имеет свои уникальные способности, которые могут наносить урон, накладывать различные состояния и менять позиции существ на поле боя.

В основу классификации умений положено несколько признаков: тип умения, время подготовки, продолжительность эффекта и количество целей. Все эти признаки отражены графически в сигилах способностей, которые начертаны рядом с описаниями соответствующих умений на карточках персонажей.

Сигил умения представляет собой схематическое изображение игрового пространства с отмеченными гексами, на которые направлено действие умения, и, при наличии, символами накладываемых эффектов.



**по типу** умения делятся на атакующие и поддерживающие.



Каждое существо обладает одним **атакующим умением**, которое может быть использовано только в фазу нападения для нанесения урона, и двумя **поддерживающими**, которые могут быть использованы в фазу поддержки для изменения параметров существ.

Атакующее умение изображено на вершине триады способностей, поддерживающие же в ее основании.

Атакующее умение не имеет времени подготовки и может быть использовано в каждом периоде. Поддерживающим же способностям для повторного использования требуется время на подготовку, для отслеживания которого применяются фишки, размещаемые в область подготовки сигила времени.

**по времени подготовки** умения делятся на способности с фиксированным временем подготовки и с нефиксированным.

Большинство поддерживающих способностей имеют **постоянное время подготовки**, которое варьируется в основном от двух (быстрая подготовка) до четырех (долгая подготовка) периодов. Но существуют умения, время подготовки которых зависит от определенных факторов и может быть разным. Для обозначения **нефиксированного** времени используется символ X.

*Пример. Подготовка умения «Оковы узника» Винкума равна удвоенному количеству его текущих ран.*

Время подготовки умений не может быть меньше единицы и больше шести. Если этот показатель выходит за рамки этих чисел, то он считается равным ближайшему дозволению значению.

**по продолжительности эффекта** умения делятся на моментальные и имеющие продолжительный эффект.

Некоторые способности накладывают на цель **продолжительный эффект**, который заканчивается лишь в следующем периоде, и может, как усиливать союзников, так и ослаблять врагов. Например, повысив защиту своего существа, противнику в его ход будет сложнее нанести этому воину урон. Для фиксации измененных параметров существа применяются маркеры эффектов.

Существует пять продолжительных эффектов, которые накладываются только поддерживающими способностями:



Бездействие - лишает существо возможности применять способности и совершать маневр

Ослабление защиты - уменьшает защиту существа на единицу

Ослабление атаки - уменьшает силу атакующей способности существа на единицу

Усиление защиты - увеличивает защиту существа на единицу

Усиление атаки - увеличивает силу атакующей способности существа на единицу

**Моментальные** же способности не имеют продолжительных эффектов, а их результат фиксируется в текущей фазе. Моментальных эффектов два - атака и перемещение. Первым обладают все умения атакующего типа, расчет урона от которых происходит в фазу нападения; вторым - поддерживающие умения, с помощью которых меняется расположение существ на поле боя.

Способности с эффектом перемещения:

- Железная маска - отталкивает соседнего врага от себя на один гекс.
- Искушение - перемещает врага, расположенного через гекс, на гекс между существом и целью его умения.
- Лики смерти - перемещает врага, расположенного на любом гексе леса, на соседний с этим лесом свободный гекс.
- Механизм натяжения - отталкивает врага, расположенного через любое количество гексов, на один гекс в направлении от себя.
- Механическая кисть - перемещает врага или союзника, расположенного через гекс, на гекс между существом и целью его умения.
- Молот - перемещает соседнего врага на смежный гекс по часовой стрелке или против.
- Стремительность - существо само перемещается на любой соседний свободный гекс (аналогично маневру).

*Примечание. Перемещение возможно только на свободный гекс. Исключение составляют гексы замков, где одновременно могут находиться несколько существ.*

**по количеству целей** умения делятся на единичные и массовые.

**Единичные умения** применяются на одну цель и в зависимости от ее местоположения могут быть пяти видов:

Умение направлено на себя	На соседний гекс	Через один гекс	Через любое количество гексов по прямой	На любой гекс
---------------------------	------------------	-----------------	---	---------------



**Массовые умения** одновременно направлены на несколько целей и в зависимости от области применения могут быть пяти видов:

Умение направлено на три соседних смежных гекса	На три любых гекса	На пять гексов вокруг соседнего гекса	На шесть соседних гексов	На семь гексов: шесть соседних и себя
---	--------------------	---------------------------------------	--------------------------	---------------------------------------



*Примечание: Если в сигиле способности все грани и вершины гекса, обозначающего местоположение обладателя умения, прорисованы, то существо применяет эффект этого умения на себя.*