



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 Замок 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 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 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 катапульта, 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 - Δ 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.

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» (это можно сделать броском монеты или любым другим способом);
- 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 одно деление, то есть прочность его замка на единицу меньше, зато он обладает инициативой первого хода.

СТАДИЯ ВЫБОРА ТЕМПА ИГРЫ

Базовые правила с порядком фаз «осада, нападение, подготовка, поддержка» предполагают медленный темп игры, при котором у игрока есть возможность ответить на действия соперника.

Чтобы сместить акцент с позиционной игры на комбинационную, темп можно увеличить за счет объединения фаз нападения и поддержки в одну, а также сделав фазу осады завершающей – порядок фаз «подготовка, нападение и поддержка, осада». Применение игроком в одной фазе любых доступных атакующих и поддерживающих умения своих персонажей, обеспечивает дополнительные возможности для атаки и контроля башен.

- Выберите темп игры, при этом быстрый темп является приоритетным, а медленный используется, только если оба игрока на это согласны. Эффективность существ коллекционного издания сбалансирована на основе игры в быстром темпе.

СТАДИЯ 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.

СТАДИЯ ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

Первый игрок выбирает любого воина и вызывает 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.

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.

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.

При медленном темпе период состоит из четырех фаз: осады, нападения, подготовки, поддержки; а при быстром - из трех: подготовки, нападения и поддержки, 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.

Важно: второй игрок никогда не поворачивает диск времени.

ФАЗА ОСАДЫ

Осада - способность существа захватывать и контролировать башни. Изначально показатель осады у всех существ равен единице, но увеличивается на единицу за каждый эффект «Усиление осады» и уменьшается за «Ослабление осады». Каждая захваченная игроком башня наносит одно повреждение замку противника. Башня считается захваченной, если суммарный параметр осады существ игрока (включая «бездействующих») в области контроля башни, которая включает гекс башни и четыре смежных, больше, чем у соперника. При равном соотношении башня не стреляет.

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.



ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Если в начале фазы нападения на игровом поле размещены не все существа (первый игровой период или есть изгнанные существа), то игрок призывает одно из них в свой замок:

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

В эту фазу игрок может применить каждым существом, не находящимся под эффектом «Бездействие», его атакующее умение, которое предполагает одно действие на выбор: атаку или маневр.

АТАКА

- 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, воина с одним маркером «Усиление защиты» атакуют два существа: 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 соответствующую карточку, 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

- 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 (или поддерживающим умением при быстром темпе) 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.

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 воины «бездействуют».

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

- Перенесите все фишки способностей из области перезарядки своей половины сцигала 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 фазу поддержки 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 длются ровно один период, начиная свое действие в фазу поддержки игрока, продолжая действовать весь ход противника и заканчиваясь в фазу подготовки следующего периода.

ФАЗА ПОДДЕРЖКИ

Игрок выбирает, какие поддерживающие способности воинов будут использованы в текущей фазе. Это могут быть любые доступные умения, фишки которых расположены в данный момент на карточках персонажей. Исключение составляют лишь умения персонажей, находящихся под эффектом «Бездействие».

- 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, реализуйте соответствующий эффект.
- Если умение оказывает продолжительное действие, поместите маркер соответствующего эффекта на карточку цели.

Важно: если способность одновременно обладает и моментальным эффектом 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 сцигала времени в сектор равный времени подготовки способности. В одном секторе может быть размещено несколько фишек умений, они просто группируются в стопку.

Применять способности можно в любой последовательности, например, использовав поддерживающую способность одного существа, перейти к умению другого, а затем вновь вернуться к оставшемуся умению первого.

Примечание: при быстром темпе игры в объединенную фазу нападения и поддержки игрок применяет в любой последовательности любые доступные умения существ, будь то атакующие или поддерживающие.

Игрок может пропустить фазу поддержки, 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 поддержки, ход переходит ко второму игроку, который так же, как и первый, проходит все фазы в строгой последовательности, начиная с осады.

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

КЛАССИФИКАЦИЯ СУЩЕСТВ

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

ПӨ АТРИБУТУ

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.

ПӨ 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).

ПӨ 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 «Классификация умений по области применения» на стр. 10).

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

КЛАССИФИКАЦИЯ УМЕНИЙ

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

В основе классификации умений лежат несколько признаков: тип умения, время перезарядки, продолжительность эффекта и область применения. Эти признаки отражены графически на карточке персонажа в правой ее части.

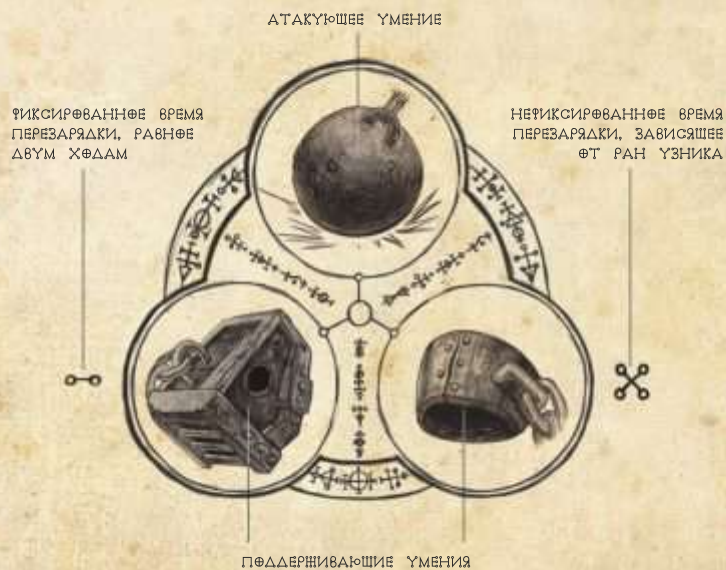
ПӨ ТИПУ

По типу умения делятся на атакующие и поддерживающие.

Каждое существо обладает одним атакующим умением, которое может быть использовано в фазу нападения для нанесения урона или маневра, и двумя поддерживающими, применяемыми в фазу поддержки для изменения параметров существ и их местоположения.

Атакующая способность изображена на вершине триады умений, поддерживающие - внизу.

Все атакующие умения имеют время перезарядки, равное 1 ходу, и могут быть использованы в каждом периоде. Поддерживающим же способностям для повторного использования требуется разное время перезарядки. Для отслеживания времени перезарядки применяются фишки умений, размещаемые в область перезарядки сигила времени.



ПФ ВРЕМЕНИ ПЕРЕЗАРЯДКИ

По времени перезарядки поддерживающие умения делятся на способности с фиксированным временем и с нефиксированным.

Часть поддерживающих способностей имеет постоянное время перезарядки, которое варьируется обычно от двух (быстрая перезарядка) до четырех (долгая перезарядка) ходов. Но существуют 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, перезарядка «Оков узника» будет 1 ход, если Винкту не ранен.

ПФ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

По продолжительности эффекта умения делятся на способности с продолжительным эффектом и моментальным.

Некоторые поддерживающие способности накладывают на цель продолжительный эффект, который длится один ход и заканчивается лишь в фазу подготовки следующего периода. Он может как усиливать союзников (позитивный эффект), так и ослаблять врагов (негативный эффект). Например, повысив защиту своего существа, противнику в его ход будет сложнее нанести этому воину урон. Для фиксации измененных параметров существа применяются маркеры эффектов.

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



ПФЛЕТ

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



СФПРОТИВЛЕНИЕ

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



БЕЗДЕЙСТВИЕ

Существо не может использовать умения и совершать маневр, но может быть передвинуто умениями других существ.



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 любой поддерживающей способности после ее применения будет увеличено на единицу. Одинаковые эффекты суммируются.



ПРЕГРАДА

Гекс поля становится непроходимым и занятым для всех существ. При расчете силы атаки способности «Баллиста» Баллистариуса гекс с преградой считается занятым. Преграда может быть разрушена только атакующим умением Механикуса «Пушка Предков».



ПАУТИНА

Гекс поля покрывается паутиной. Если вражеское существо попадет на такой гекс, то на него будет сразу наложен эффект «Замедление». Осадная башня не стреляет в фазу осады, если на ее гексе лежит паутина. При определении силы атаки способности «Залп осадных башен» Архитектуса башня с паутиной не учитывается.

Маркеры эффектов «Преграда» и «Паутина» размещаются на свободных гексах игрового поля, за исключением гексов замков, 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. Таких эффектов 7:

УРОН

Все атакующие умения могут наносить урон вражеским существам. Формула расчета урона:

Урон = СА+УА-УЗ, где:

СА - сила атаки способности.

УА - сумма эффектов «Усиление атаки» за вычетом суммы эффектов «Ослабление атаки» атакующего. УА может стать отрицательным числом.

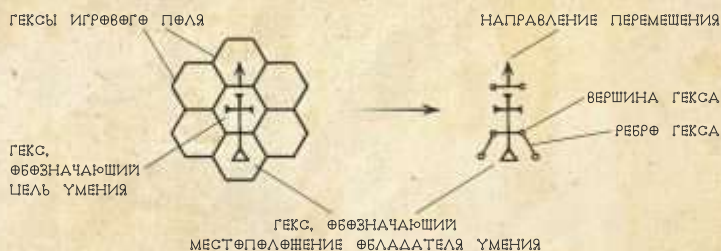
УЗ - сумма эффектов «Усиление защиты» за вычетом суммы эффектов «Ослабление защиты» защищающегося. УЗ не может стать отрицательным числом (в таком случае считается равным 0).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Маневр и некоторые поддерживающие умения могут менять позиции существ на поле боя.

Направление перемещения указано на 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.



ОЧИЩЕНИЕ

Некоторые способности позволяют убрать с карточек персонажей продолжительные эффекты:

«Свиток правосудия» Карнифкса. Уберите все маркеры позитивных продолжительных эффектов с карточки цели, если это вражеское существо, или все маркеры негативных продолжительных эффектов, если союзное.

«Осадный танк» Механикуса. Уберите все маркеры продолжительных эффектов «Усиление осады» со всех карточек вражеских существ.

«Заклинание очищения» Гоэция. Уберите все маркеры негативных продолжительных эффектов с карточки Гоэция и всех карточек союзных целей.

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» Фидея. Уберите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа. Фидея может применить умение на себя.

«Нити жизненных сил» Лигнума. Возьмите один маркер повреждения с карточки любого союзного персонажа, в том числе Лигнума, и положите на карточку любого другого союзного персонажа.

«Кокон» Эрезиды. Уберите один маркер повреждения с карточки Эрезиды, когда она переместится с помощью этого умения на гекс с паутиной.

Атака под действием продолжительного эффекта «Вампиризм» позволяет восстанавливать жизненные силы. Уберите один маркер повреждения с карточки атакующего, если он нанес одной или несколькими целям хотя бы 1 ранение.

КОПИРОВАНИЕ

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

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 - Темпус или его союзник, либо вперед (по часовой стрелке), если цель - враг. Фишки умений Темпуса или 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, остаются лежать там, так как перезарядка не может быть больше 6.

Важно: нельзя перезарядить атакующее умение.

ОТӨБРАЖЕНИЕ

Либрорум способностью «Свет просвещения» может заменить парный негативный эффект на противоположный позитивный. Для этого с карточки цели уберите маркер с продолжительным эффектом ослабления (замедления) и положите маркер с соответствующим эффектом усиления (ускорения).

ПӨ ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ

По области применения умения делятся на способности ближнего боя (соседние цели) и дальнего (не только соседние цели), а также на единичные (одна цель) и массовые (несколько целей).

Областей применения умений ближнего боя пять:



Областей применения умений дальнего боя восемь:



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

ОСОБЕННОСТИ ГЕКСӨВ ЗАМКӨВ

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 перемещается на карточку персонажа, а призывается в замок, только когда 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.

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.

ПӨДГӨТӨВКӘ 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.
- При игре вчетвером используется быстрый темп.
- Круг 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 четыре персонажа 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 базовой 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 НАПАДЕНИЯ И ПӨДДЕРЖКИ

В эту фазу оба игрока одной команды по очереди применяют подконтрольными им существами, не находящимися под действием эффекта «Бездействие», 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. Умения 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 фазу 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 подготовки 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.





© ООО "ИНТАГЛИФ"
WWW.INTAGLYPH.RU