



# БЕСТИАРИЙ СИГИЛЛУМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Краткое описание игры      | 2  |
| Вступление                 | 2  |
| Компоненты                 | 3  |
| Подготовка к игре          | 5  |
| Процесс игры               | 6  |
| Классификация существ      | 8  |
| Классификация способностей | 9  |
| Особенности гексов замков  | 11 |
| Новые возможности          | 11 |

## 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 прочность камней и магия хранителей делают замки неприступными даже для самых сильных воинов, их стены не способны противостоять мощным выстрелам катапульт, размещенных в приграничных башнях. Используя уникальные способности каждого существа, игрок борется за контроль над этими башнями. 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.

Итак, чтобы одержать победу, нужно разрушить замок противника. Для этого необходимо 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.

## ВСТУПЛЕНИЕ

«В мире Сигиллума грань между потусторонним и обыденным настолько тонка, что острое усилие 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, 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?

# 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 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, уси-

ливая или ослабляя их. Замки служат 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, одна на равнине, другая на горе, если их контролирует один из игроков.

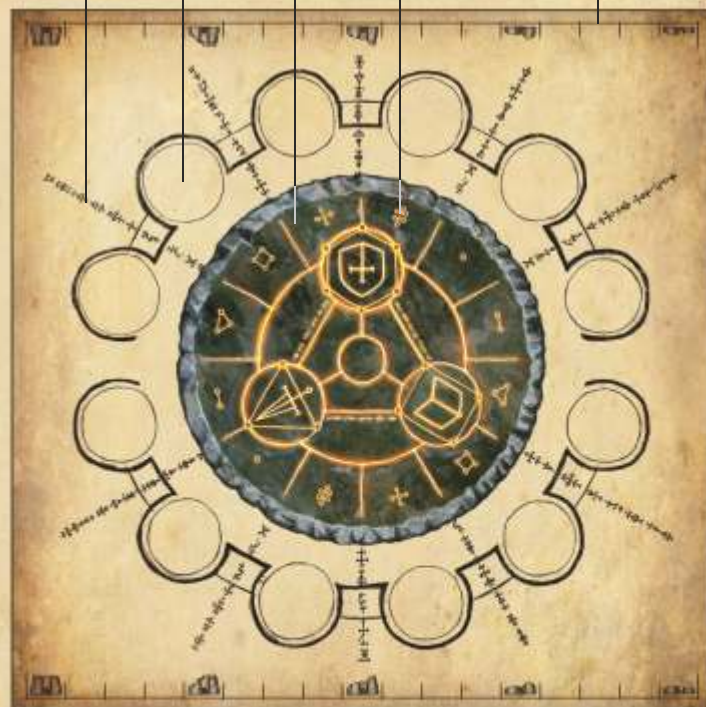
Сигил времени - механизм, иллюстрирующий течение времени в мире Сигиллума. С его помощью осуществляется управление способностями воинов, определяется частота их использования. Время измеряется циклами. Каждый цикл состоит из шести периодов. Сектор с символом «☼» является указателем текущего периода.

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.

ОСАДНАЯ БАШНЯ РАВНИНА ОЗЕРО ОБЛАСТЬ КОНТРОЛЯ БАШНИ

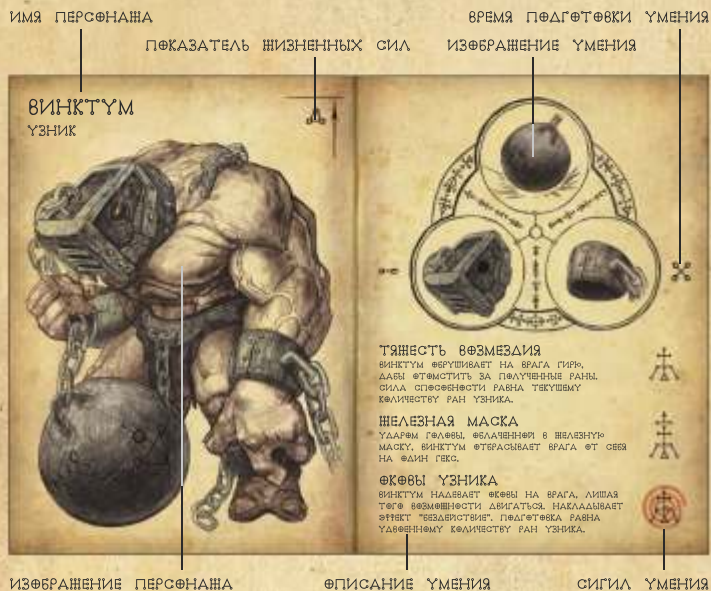


ОБЛАСТЬ ПОДГОТОВКИ СПОСОБНОСТЕЙ СЕКТОР ТЕКУЩЕГО ПЕРИОДА ГРАНИЦЫ СЕКТОРОВ ДИСК ВРЕМЕНИ ШКАЛА РАЗРУШЕНИЯ ЗАМКА



## 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.



## ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Фишки персонажей - магические инструменты, с помощью которых призыватель управляет передвижением соответствующих воинов на поле боя.



## ФИШКИ СПОСОБНОСТЕЙ

Фишки способностей - магические инструменты, с помощью которых призыватель управляет поддерживающими способностями существ.



## МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ СПОСОБНОСТЕЙ

Некоторые способности накладывают на цель продолжительный эффект либо ослабляющий существо, либо усиливающий его. Для фиксации измененного состояния применяются маркеры эффектов. Подробнее об эффектах в разделе «Классификация способностей».



## МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

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



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ

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

- разложите игровое поле в центре выбранной поверхности, положение диска времени при этом не имеет значения, важно лишь совпадение границ секторов;
- 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.
- определите игрока, который будет обладать правом первого хода, далее «первый игрок». Это можно сделать броском монеты или любым другим способом. При серии игр первым становится тот, кто в предыдущей партии был вторым.

### СТАДИЯ ВЫБОРА ЗАМКА

Первый игрок выбирает одну из сторон противостояния: Пустошь, чей замок окружен равнинами, или Предлесье с цитаделью около леса. Второму игроку достается оставшийся замок.

### СТАДИЯ ВЫЗОВА СУЩЕСТВ

Первый игрок 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, где могут размещаться сразу несколько союзных воинов.

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.

Вызов существ не просто стадия подготовки к игре. Это часть игры! От того, каких воинов игроки призывают на поле боя, в итоге зависит исход сражения. Эффективность одного и того же существа может отличаться в зависимости от выбранных союзников и врагов.

### СТАДИЯ ШТРАФА

Каждый игрок перемещает маркер повреждений на своей шкале разрушения замка на два деления за каждый отсутствующий класс персонажей в его армии.

## 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. Период состоит из четырех фаз, которые 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, это делает только первый игрок.

## ФАЗА ФСАДЫ

Каждая захваченная башня наносит одно повреждение замку противника. Башня считается захваченной игроком, если в области контроля башни, которая включает гекс башни и четыре смежных гекса, преобладают воины этого игрока, включая «бездействующих». При равном соотношении башня считается нейтральной и не стреляет.



- 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

В эту фазу игрок может совершить каждым существом, не находящимся под эффектом «Бездействие», одно из следующих 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.

Важно: своих существ атаковать нельзя, если воин находится в области поражения атакующей способности союзника, то при ее использовании 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». Одинаковые эффекты суммируются.
- 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.

Например, на воине лежит один маркер «Усиление защиты», его атакуют два существа: первый с силой атаки, равной двум, а второй с силой, равной единице. 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 уничтоженной, после чего сразу же возрождается во вражеском замке: с ее карточки убираются все маркеры ранений и эффектов, фишка персонажа перемещается на

гекс замка, а маркер на шкале разрушения этого замка перемещается на два деления. При этом лежащие на сигиле времени фишки способностей возрожденного существа не перемещаются.

- Объявите о своей победе, если маркер переместился на последнее деление шкалы разрушения замка врага.

### МАНЕВР

- Переместите фишку персонажа на любой соседний незапятнанный гекс. Не допускается одновременный маневр двумя персонажами, когда они меняются местами.

Игрок может пропустить фазу нападения, 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 ПОДГОТОВКИ

- Перенесите все фишки способностей из области подготовки своей половины сигила времени, на которую указывает сектор «\*\*» диска времени, на соответствующие изображения способностей на карточках своих персонажей.
- Уберите все маркеры положительных эффектов с карточек своих персонажей и все маркеры отрицательных эффектов с карточек противника, поместите их рядом с игровым полем. Это именно те эффекты, которые воины Вашей армии применили в фазу поддержки предыдущего периода.

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 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. Исклю-

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

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 подготовки своей половины сигила 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, используя поддерживающую способность одного существа, перейти к умению другого, а затем вновь вернуться к оставшемуся умению первого.

Игрок может пропустить фазу поддержки, не используя 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

## СИЛА

В основе классификации лежит доминирующий атрибут существа. Это может быть сила, ловкость или интеллект.

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

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.



## 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. Эти признаки отражены графически на карточке персонажа в правой ее части.

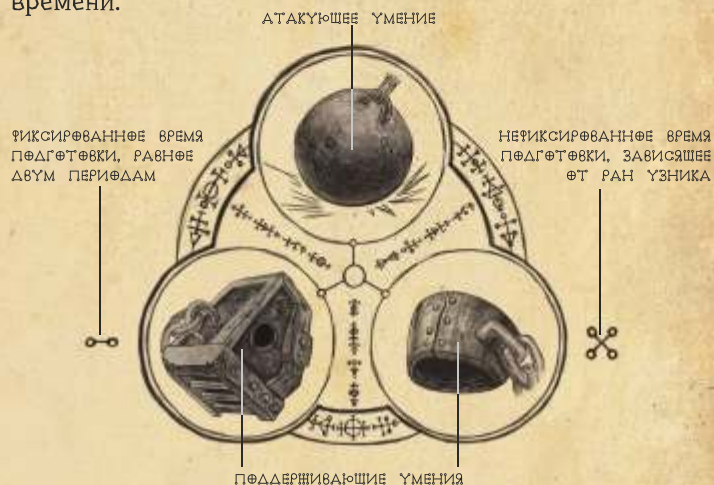
### ПО ТИПУ

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, применяемыми в фазу поддержки для изменения параметров существ и их местоположения.

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

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.



## КОММЕНТАРИИ К АТАКУЮЩИМ СПОСОБНОСТЯМ



Баллиста. Гекс не считается свободным, если на нем есть враг или союзник, но через такие гексы возможен выстрел по находящейся за ними цели.



Взрыв. Если на Саксуме нет эффектов «Усиление защиты», сила его атаки равна нулю.



Гипноз. Действует глобально, все воины противника могут быть атакованы силой единица, если они находятся под эффектом «Бездействие».



Горнило ада. Феррариус может применить способность, находясь на гексе воды, но цель не получает урон, если она на гексе воды.



Жатва. Действует глобально, все воины противника могут быть атакованы силой единица, если гексы, на которых они размещены, не соприкасаются.



Колючий доспех. Сила равна количеству неподготовленных поддерживающих умений цели (находящихся на сигиле времени), на которую направлена атака, то есть может быть от нуля до двух.



Костяной бумеранг. Бумеранг можно метнуть и вокруг занятого гекса, не важно занятого врагом или союзником. Его траектория может проходить по гипотетическим гексам, находящимся за пределами очерченного поля из 19 участков.



Трехглавый укус. Область применения способности состоит из трех гексов, которые касаются друг друга. На каждый гекс направлена атака силой единица.



Тяжесть возмездия. При отсутствии ран сила атаки Винктума равна нулю.

## ПӨ ВРЕМЕНИ ПОДГОТОВКИ

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

Часть поддерживающих способностей имеют постоянное время подготовки, которое варьируется обычно 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».

1-• 2-↔ 3-△ 4-□ 5-✦ 6-✧ ?-X

Важно: время подготовки умений не может быть меньше единицы и больше шести. Если показатель выходит за рамки этого диапазона, то он считается равным ближайшему дозволённому значению.





## ПӨ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ЭФФЕКТА

По продолжительности эффекта умения делятся на моментальные и имеющие продолжительный эффект.

Некоторые способности накладывают на цель продолжительный эффект, который длится один период и заканчивается лишь в фазу подготовки следующего периода. Он 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 умениями:

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| БЕЗДЕЙСТВИЕ   | УСИЛЕНИЕ АТАКИ  | ОСЛАБЛЕНИЕ АТАКИ  | УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ   | ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ   |
| —   | —   | —   | —   | —   |
| ЛИШАЕТ СУЩЕСТВО ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЯТЬ СПЕСОБНОСТИ И СФЕРШАТЬ МАНЕВР               | УВЕЛИЧИВАЕТ СИЛУ АТАКУЮЩИХ СПЕСОБНОСТИ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ                          | УМЕНЬШАЕТ СИЛУ АТАКУЮЩИХ СПЕСОБНОСТИ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ                            | УВЕЛИЧИВАЕТ ЗАЩИТУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ  | УМЕНЬШАЕТ ЗАЩИТУ СУЩЕСТВА НА ЕДИНИЦУ  |

Моментальные же способности не имеют продолжительных эффектов, а их результат фиксируется в текущую фазу. Моментальных эффектов два - атака и перемещение. Первым обладают все умения атакующего типа, урон которых фиксируется в фазу нападения; вторым - маневр и поддерживающие умения, с помощью которых меняется расположение существ на поле боя в фазу поддержки.

Важно: перемещение возможно только на свободный гекс. Исключения составляют гексы замков, где одновременно могут находиться несколько союзных существ.

## СПЕСОБНОСТИ С ЭФФЕКТОМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



Железная маска. Отталкивает соседнего врага от себя на один гекс.



Искушение. Перемещает врага, расположенного через гекс, на гекс между Иллесброй и целью ее умения.



Лики смерти. Перемещает врага, расположенного на любом гексе игрового поля, на соседний с ним 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 Манусом и целью его умения.



Молот. Перемещает соседнего врага на смежный гекс по часовой стрелке или против.



Рывок. Существо перемещается на соседний свободный гекс, расположенный между ним и вражеским воином.



Стремительность. Существо перемещается на любой соседний свободный гекс, аналогично маневру.

Направление перемещения указано на сигилах способностей, которые начертаны рядом с описаниями соответствующих умений на карточках персонажей.

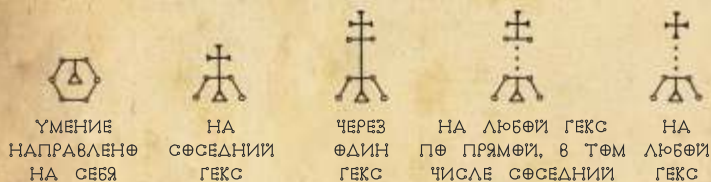
Сигил умения представляет собой схематическое изображение игрового пространства с отмеченными гексами, на которые направлено действие умения.



## ПО КОЛИЧЕСТВУ ЦЕЛЕЙ

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:



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



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

## ОСОБЕННОСТИ ГЕКСОВ ЗАМКОВ

Воины могут применять умения, находясь в своем замке.

На гексе своего замка могут находиться одновременно несколько союзных существ. Можно совершить маневр в свой замок, если там есть другие воины.

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» Винкума, оттолкнуть противника в его замок.

## НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

«Кузница хаоса», первое дополнение для «Бестиария Сигиллума», открывает перед игроками дополнительные возможности: новые персонажи с оригинальными способностями, новые эффекты умений и впервые введенный в игру фактор случайности.

Механизм хаоса - уникальный генератор случайных чисел, он влияет на результативность некоторых действий игрока. Его крутящийся диск определяет силу атакующих умений персонажей дополнения, а также вводит в игру случайные события, которые устанавливают приоритеты при планировании действий существ.

Новая идеология управляемой вероятности позволяет влиять на результат, выдаваемый механизмом хаоса, так как он содержит ряд изменяемых игровыми действиями настроек. А для игроков, привыкших рассчитывать лишь на свои силы, не надеясь на удачу, предусмотрен конвертер хаоса, позволяющий играть персонажами дополнения без использования механизма хаоса, как в базовой версии.

Подробная информация на сайте [www.intaglyph.ru](http://www.intaglyph.ru).



© 2008 "ИНТАГЛИФ"  
WWW.INTAGLYPH.RU