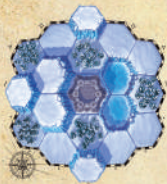


ВСТУПЛЕНИЕ

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 врата 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

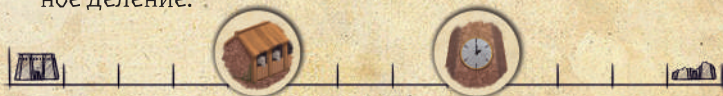
Помимо легендарных существ теперь в сражениях участвуют и замки фракций.

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:



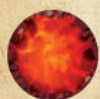
СТОЙКОСТЬ

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, которая повествует о Винктуме, одном из персонажей Бестиария.

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.
- 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!