



Бестиарий Сигиллума

Автор: Пётр Вибе

ПРАВИЛА
ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	2
Об игре.....	2
Состав игры.....	3
Цель игры.....	4
Классификация персонажей.....	5
Игра вдвоём.....	6
Подготовка к игре вдвоём.....	6
Игровой процесс.....	7
1. Фаза времени.....	7
2. Фазаспособностей.....	8
3. Фаза захвата.....	10
Конец игры.....	10
Маркеры эффектов.....	11
Мгновенные действия способностей.....	12
Особенности клеток с замками.....	12
Игра вчетвером.....	13
Подготовка к игре вчетвером.....	13
Игровой процесс.....	14
1. Фаза времени.....	14
2. Фаза способностей.....	14
3. Фаза захвата.....	14
Конец игры.....	15
Игра вдвоём на поле «Четырёхпуте».....	15
Готовые отряды персонажей.....	15
Памятки.....	16

ВСТУПЛЕНИЕ

Король Эквилибриус умер, вместе с ним канул в Лету привычный ход событий. В мире Сигиллума настали тёмные времена. В борьбе за абсолютную власть претенденты на трон ввергли в хаос королевство Двух замков. Тысячи воинов, брошенных на неприступные стены замков противоборствующих сторон, пали жертвами человеческой алчности.

Множество циклов минуло с тех пор, но никто так и не смог одержать победу. Дабы склонить чашу весов на свою сторону, лидеры бросились на поиски мифического манускрипта «Бестиарий Сигиллума», магия которого способна призывать в этот мир души когда-то населявших его могущественных существ и легендарных воинов.

По легенде, верховный маг Гоэций мог призывать сущности из потустороннего мира. Он собрал детальные описания магических ритуалов в своей рукописи «Бестиарий Сигиллума», но, осознав могущество и опасность этого знания, попытался уничтожить книгу. Однако было поздно: испещрённые тайными символами страницы ожили и начали противиться любому воздействию. Тогда Гоэций разделил книгу на части и спрятал страницы в разных уголках Сигиллума в надежде, что с них никогда не будет снят покров тайны.

Однако время не лучший помощник для тех, кто пытается что-то скрыть. Не так давно последняя страница «Бестиария» была обнаружена на нижних этажах Лектийской библиотеки. Отныне заключённая на века мощь готова вырваться на поля сражений Сигиллума. Способны ли вы взять её под контроль?

ОБ ИГРЕ

В игре «Бестиарий Сигиллума» вы станете призывателями в королевстве Двух замков. Вам предстоит командовать отрядами легендарных персонажей, соревнуясь в стратегическом планировании. Вы будете повелевать бессмертными сущностями из потустороннего мира и бороться за контроль над катапультными башнями, чтобы обрушивать их огонь на замок соперника. Для победы необходимо не только продумывать свои ходы, учитывая решения вашего соперника, но и с умом подбирать персонажей в свой отряд, обращая внимание на их сильные и слабые стороны.



Сигил — один или несколько символов, обладающих магической силой. Используя сигилы, вы призываете персонажей из потустороннего мира и подчиняете их своей воле.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Автор игры: Пётр Вибе.
Главный редактор: Александр Ляпустин.
Выпускающий редактор: Лайла Сатинова.
Редактор: Мария Аверичева.
Арт-директор: Джамиль Исимов.

Художники и графические дизайнеры: Георгий Востриков, Ульяна Гребенева, Дарья Преображенская.
Верстальщики: Ульяна Гребенева, Михаил Кузнецов, Константин Миронов.
Корректор: Полина Ли.
Редакторы английской версии: Лора Пикенс, Лайла Сатинова, Мария Аверичева.



BESTIARY.ONLINE



CROWDGAMES.RU

СОСТАВ ИГРЫ

ПОЛЕ «КОРОЛЕВСТВО ДВУХ ЗАМКОВ»

Каждая сторона игрового поля представляет собой сигил пространства на одной из страниц книги «Бестиарий Сигиллума».

Данный сигил пространства — схематичное изображение королевства Двух замков. Это **поле** подходит только для игры вдвоём. Перемещая по нему жетоны персонажей, двое противоборствующих участников ведут сражение. Территория королевства разделена на 19 шестиугольных **клеток** и включает в себя 2 замка и 2 катапультиные башни.



У каждой клетки есть определённый **тип местности** — равнина, лес, гора или вода (замки расположены на равнинах). Тип местности влияет на способности некоторых персонажей. Каждый **замок** служит начальной точкой и оплотом обороны для одного участника: персонажи не могут перемещаться на клетку с замком противников, а когда находятся на клетке со своим замком, то не получают повреждений и не могут стать целью способностей противников. Замок получает 1 урон всякий раз, когда в него стреляют из **катапультиной башни** или если персонаж этого замка изгнан.

Любую клетку можно обозначить с помощью 2 координат — буквы и числа. Колонкам соответствуют буквы от «А» до «Е». Все клетки пронумерованы числами от 1 до 5, считая от стороны с Южным замком. Так, клетка с Южным замком имеет координаты «С1», поскольку это самая нижняя клетка в колонке «С», а клетка с восточной катапультиной башней обозначается как «Е2», так как это вторая снизу клетка в колонке «Е».

ПОЛЕ «СИГИЛ ВРЕМЕНИ» С ДИСКОМ ВРЕМЕНИ

Сигил времени — механизм, отображающий течение времени в мире Сигиллума. Это поле состоит из **диска времени** (который в начале каждого раунда необходимо поворачивать на 1 сектор) и **2 областей перезарядки** (в секторах которых размещаются жетоны способностей). Сигил времени позволяет отслеживать, когда особые способности персонажей можно будет использовать повторно. (Перед первой партией присоедините диск времени к полю «Сигил времени» с помощью пластиковых крепежей.)

Числа от 1 до 6 на диске времени соотносятся с количеством раундов, необходимых для перезарядки способностей. В ходе партии каждому сектору будет временно соответствовать одно число (каждый раунд это число меняется).

Сигил времени показывает ход времени для обоих игроков (обеих команд при игре вчетвером), поэтому на диске 2 **указателя**, а на поле 2 области перезарядки. Также на этом поле изображены 2 **шкалы замков**. Всякий раз, когда ваш замок получает урон, продвигайте свой маркер замка по этой шкале в направлении стрелок.

ПОЛЕ «ЧЕТЫРЁХПУТЬЕ»

На обороте игрового поля изображён расширенный сигил пространства — «Четырёхпутье». Он позволяет провести партию с 4 участниками (см. «Игра вчетвером», с. 13), но на нём также можно сыграть вдвоём (см. с. 15). «Четырёхпутье» разделено на 23 клетки, включает в себя 4 замка (на клетках с равнинами) и 4 катапультиные башни.



Клетки в колонках «А» и «Е» этого поля пронумерованы от 0 до 4 (остальные клетки имеют те же координаты, что и клетки поля «Королевство Двух замков»).

36 ЛИСТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый **лист персонажа** — это разворот книги «Бестиарий Сигиллума». На лицевых сторонах изображены персонажи и перечислены их способности, а на оборотах описаны истории персонажей. У каждого персонажа есть 3 уникальные способности: 1 **основная** и 2 **особые**.



36 ЖЕТОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Эти жетоны отмечают позиции персонажей на игровом поле.

4 ОРАНЖЕВЫХ И 4 ФИОЛЕТОВЫХ ПЬЕДЕСТАЛА

Эти пьедесталы помогают различать на игровом поле отряды игроков.

108 ЖЕТОНОВ СПОСОБНОСТЕЙ

Эти жетоны представляют способности персонажей, которые вы можете использовать в свой ход при определенных условиях. После использования большинство из этих жетонов необходимо переместить в область перезарядки на поле «Сигил времени».

133 МАРКЕРА ЭФФЕКТОВ

Эти маркеры отмечают положительные и отрицательные эффекты, наложенные на персонажей, а также нейтральные эффекты, наложенные на клетки поля.

35 ДВУСТОРОННИХ МАРКЕРОВ СТОЙКОСТИ

Эти маркеры отмечают текущее число очков стойкости каждого персонажа. При подготовке к игре поместите такие жетоны стороной с сердцем вверх на лист персонажа по числу его максимальной стойкости. Всякий раз, когда персонаж получает повреждения, переверните такое же количество его маркеров стойкости на сторону с повреждением.



2 МАРКЕРА ЗАМКОВ

Эти маркеры отмечают урон замков каждого из игроков. Перемещайте их по шкалам замков на поле «Сигил времени». Всякий раз, когда замок получает урон, продвиньте маркер этого замка на такое же количество делений в сторону разрушения.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы одержать победу, необходимо разрушить замок игрока-соперника. Для этого вам необходимо нанести замку столько урона, чтобы его фишка достигла **последнего деления** своей шкалы. Участник, первым выполнивший это условие, немедленно объявляется победителем.

Существует 2 способа нанести урон замку игрока-соперника:

- **Захват катапультной башни.** В конце вашего хода каждая захваченная вами катапультная башня наносит 1 урон замку игрока-соперника. Считается, что катапультная башня **захвачена** вами, если в области контроля этой башни суммарное **значение захвата** у ваших персонажей больше, чем у персонажей игрока-соперника (см. рис. на с. 10 и 15). *Изначально значение захвата у каждого персонажа равно 1, но может увеличиться или уменьшиться из-за эффектов способностей.*
- **Изгнание персонажа игрока-соперника.** Призванных персонажей из-за их потусторонней природы невозможно уничтожить, но, нанеся им достаточно повреждений, можно временно изгнать из обитанного мира. Когда ваш персонаж теряет все очки стойкости, он считается изгнанным и заново призывается на клетку с вашим замком. Это наносит вашему замку 1 урон, поскольку истощает его ресурсы.

– КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ –

«Бестиарий Сигиллума» открывает перед вами большую коллекцию персонажей — каждый со своими уникальными характеристиками. Всех их можно разделить по **атрибуту, дальности атаки, размеру и уровню сложности**. Для победы важно сформировать отряд, учитывая не только характеристики ваших персонажей, но и выбор игрока-соперника.

АТТРИБУТ

Каждый персонаж относится к 1 из 3 классов: **сила, ловкость** или **интеллект**. Важно учитывать атрибуты для стратегического расположения персонажей на поле.



СИЛА

Такие персонажи обладают повышенной стойкостью и потому находятся на передовой линии сражения. Они принимают на себя атаки противников, защищая слабых союзников. Большинство из них умеют накладывать эффект «Оглушение» (см. «Маркеры эффектов», с. 11), заставляющий противников пропускать следующий ход.



ЛОВКОСТЬ

Такие персонажи являются основной ударной силой отряда. Нехватку стойкости они компенсируют умением наносить больше повреждений. Часто остро нуждаются в поддержке союзников, зато при умелой защите способны решить исход сражения в свою пользу.

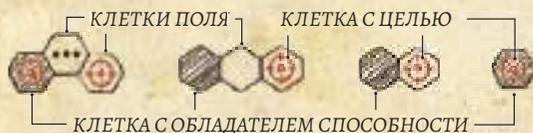


ИНТЕЛЛЕКТ

Находясь в арьергарде отряда, такие персонажи усиливают союзников и ослабляют противников. Их особые способности позволяют прикрывать слабые места своего отряда и блокировать сильные стороны отряда игрока-соперника.

ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ

На всех листах персонажей есть схематичные изображения дальности применения той или иной способности (см. с. 16).



В зависимости от **дальности применения** основной способности (при атаке), все персонажи делятся на персонажей **ближнего** и **дальнего боя**. Персонажи ближнего боя могут атаковать только цели, расположенные на соседних клетках, в то время как персонажи дальнего боя — цели на большем расстоянии.

Особую способность Игнифера «Сила огня» можно использовать только на персонажа ближнего боя.

РАЗМЕР

В зависимости от максимальной стойкости все персонажи делятся на **крупных** (макс. стойкость 5), **средних** (макс. стойкость 3 или 4) и **малых** персонажей (макс. стойкость 2).

Основную способность Катапультуса можно использовать только на крупного или среднего персонажа.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Чем выше сложность персонажа, тем больше факторов нужно учитывать, продумывая стратегию игры с ним. Сложность всех персонажей делится на 3 уровня: **низкий уровень, средний уровень** и **высокий уровень**. Эффективность одного и того же персонажа может сильно различаться в зависимости от союзников и противников на игровом поле.

1. **Низкий уровень сложности.** Универсальные персонажи, чьи способности эффективны независимо от союзников или противников.

Армус	Феррариус	Корнибус	Либрорум
Винктум	Баллистариус	Арборус	Мессум
Маллеус	Иратус	Гоэций	

2. **Средний уровень сложности.** Чтобы эффективно атаковать, таким персонажам необходимо соблюдать определённые условия. Они могут наносить больше урона за счёт поддержки союзников или определённых действий противников.

Брювус	Аквус	Токсикум	Эрезид
Карнифекс	Редукс	Церберус	Игнифер
Катапультус	Тенебрис	Эквита	Лигнум
Саксум			

Пример. Значение атаки у Саксума равно значению его защиты. Несмотря на то, что он может сам повышать свою защиту, гораздо эффективнее, если в отряде будет союзник, который также сможет повышать значение защиты у Саксума.

3. **Высокий уровень сложности.** Персонажи с ситуативными способностями, эффективность которых сильно зависит от расположения и действий союзников и противников.

Архитектус	Сатурн	Иллесебра	Манус
Кабаллус	Мортум	Кламорис	Фидея
Механикус	Темпус	Магнус	Фригус

Пример. Значение атаки у Архитектуса равно количеству башен, захваченных союзными персонажами. С такими союзниками, как Маллеус и Катапультус, Архитектус может быть очень силен, но без захвата башен становится почти бесполезен.

ИГРА ВДВОЁМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ

Правила подготовки к игре вчетвером на поле «Четырёхпутье» см. на с. 13.



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- Положите в центр стола игровое поле стороной «**Королевство Двух замков**» вверх (1). Рядом поместите поле «**Сигил времени**» (2). Установите **указатели** (3) диска времени на любые секторы (не имеет значения какие).
- Поместите все **маркеры эффектов** (4) рядом с игровым полем — это запас маркеров эффектов.
- Любым способом определите **первого игрока** (этот участник останется первым игроком до конца партии).
- Первый игрок берёт 3 **пьедестала** (5) и **маркер замка** (6) одного цвета. Затем он выбирает замок: **Северный** (7) или

- Южный** (8) и поворачивает оба поля выбранными сторонами к себе («Сигил времени» стороной со шкалой выбранного цвета). Второй игрок занимает противоположный замок и берёт такие же компоненты другого цвета.
- Второй игрок помещает свой маркер замка на начальное деление (с символом  или ) **шкалы замка** (9) на поле «Сигил времени». Первый игрок делает то же самое, но затем продвигает свой маркер на 2 деления, чтобы **отметить начальный урон** (первый игрок не может уменьшить начальный урон до конца партии).

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

После общей подготовки участники приступают к формированию отрядов: начиная с первого игрока, они по очереди выбирают по 1 персонажу из доступных, пока каждый не сформирует отряд из 3 персонажей.

Вариант для новичков. Чтобы было проще разобраться в правилах и понять основы игры, мы рекомендуем в первых партиях выбрать следующих персонажей: первому игроку — Саксума, Иллесбру и Армуса; второму игроку — Архитектуса, Маллеуса и Катапультуса (см. другие готовые отряды персонажей на с. 15).

Выбрав персонажа, выполните следующее:

1. Возьмите **лист выбранного персонажа** и положите его лицевой стороной вверх перед собой. *Порядок выбора персонажей имеет значение, поэтому выкладывайте взятые листы в ряд слева направо, как показано на рисунке на с. 6.* Номер персонажа в левом нижнем углу листа подскажет, из ячейки организера с каким числом вы должны забрать жетоны.
2. Возьмите соответствующий **жетон персонажа**, вставьте в пьедестал вашего цвета и поместите на лист этого персонажа (10).
3. Поместите на лист персонажа 3 **жетона его способностей** в ячейки с соответствующими изображениями (11).
4. Поместите на лист персонажа столько **маркеров стойкости** стороной с сердцем  вверх, какова максимальная стойкость этого персонажа, указанная над его изображением (12). *В течение партии вы не можете добавлять или убирать жетоны стойкости с листа персонажа.*

Сформировав 2 отряда из 3 персонажей, уберите оставшиеся компоненты в коробку. Возьмите жетон первого выбранного персонажа (с левого листа перед собой) вместе с пьедесталом и поместите его на клетку со своим замком — с этим персонажем вы начинаете партию. Игрок-соперник делает то же самое. Остальные жетоны персонажей остаются на соответствующих листах — чтобы ввести их в игру, освободите клетку с замком, переместив с неё персонажа (с помощью манёвра или способности, позволяющей переместиться). Как только клетка с замком освободится, немедленно поместите на неё жетон следующего выбранного персонажа — вы можете использовать его способности в той же фазе.

Вариант для опытных игроков. Если вы уже изучили все сильные и слабые стороны персонажей и хотите изменить обычную подготовку к партии, перед формированием отрядов ограничьте выбор персонажей для призыва. Начиная с первого игрока, по очереди запретите по 1 персонажу — и так, пока каждый не запретит по 3 персонажа. Уберите листы запрещён-

ных персонажей в коробку. Затем переходите к формированию своих отрядов по обычным правилам. Для разнообразия вы можете запретить по 1 персонажу, затем призвать по 1 персонажу, пока каждый не запретит и не призовет по 3 персонажа. Также вы можете считать недоступными персонажей, запрещённых в прошлой партии — так будет сложнее сформировать отряд и придётся отказаться от привычного плана действий.

Важно! Формирование отряда — это часть игры! Сбалансированный отряд, способный противостоять персонажам противника, является залогом победы, поэтому уже на этапе подготовки стоит тщательно продумать стратегию.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится несколько раундов до тех пор, пока не будет разрушен один из замков (см. «Конец игры», с. 10).

Каждый раунд состоит из хода первого игрока, затем хода второго игрока. В свою очередь, ход каждого участника состоит из 3 фаз:

1. Фаза времени.
2. Фаза способностей.
3. Фаза захвата.

В начале каждого раунда первый игрок поворачивает диск времени на 1 сектор по часовой стрелке и по порядку разыгрывает 3 перечисленные фазы. Затем второй игрок разыгрывает те же 3 фазы, после чего участники начинают следующий раунд, в начале которого первый игрок снова поворачивает диск времени. *Игрок, отвечающий за поворот диска, считается хранителем времени. Второй игрок никогда не поворачивает диск и не может стать хранителем времени.*

В первом раунде пропустите фазу времени.



1. ФАЗА ВРЕМЕНИ

Повернув диск времени на 1 сектор по часовой стрелке, **хранитель времени** приближает готовность способностей всех персонажей на 1 раунд. Способность считается **готовой**, если указатель диска остановился на секторе с жетоном этой способности.

В фазе времени, если вы текущий игрок, выполните следующее:

- Перенесите свои жетоны **готовых** способностей с поля «Сигил времени» на листы персонажей в соответствующие ячейки, а также верните сдвинутые жетоны основных способностей в прежнее положение.
- Уберите все маркеры **положительных** эффектов со своих листов персонажей, а также **отрицательных** эффектов с листов игрока-соперника — верните маркеры в запас. (Также верните в запас с игрового поля маркеры «Преграда» и «Паутина», если их поместили вы в прошлом раунде.)
Важно! В свой ход вы убираете только те маркеры эффектов, которые сами поместили в прошлом раунде (наложенные игроком-соперником эффекты продолжают действовать).

2. ФАЗА СПОСОБНОСТЕЙ

В этой фазе вы можете в любом порядке использовать доступные способности своих персонажей, на которых не наложен эффект «Оглушение» (см. «Маркеры эффектов», с. 11). Способность считается **доступной**, если её жетон находится на листе персонажа в соответствующей ячейке (то есть он не сдвинут и не лежит на поле «Сигил времени»).

Вы можете пропустить эту фазу, не используя доступные способности своих персонажей или используя лишь часть.

Все персонажи обладают 3 уникальными способностями: **основную** можно использовать для атаки или манёвра, а с помощью двух **особых** накладывать различные эффекты, перемещать персонажей на поле или выполнять другие действия (см. описание действия способности после символа )

ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖЕТОНА СПОСОБНОСТИ	Символ атаки	НАЗВАНИЕ ОСНОВНОЙ СПОСОБНОСТИ
		КАТАПУЛЬТА — Чем крупнее цель, тем проще её поразить. Средний или крупный противник на клетке по прямой от Катапульта. Малый противник не может стать целью. Атака: 1, если цель средняя; 2, если крупная.
		БУЛЫЖНИК — Зарядить катапультирующими снарядами! Любой противник на клетке по прямой от Катапульта. Оглушение.
		ОСАДНАЯ ПОЗИЦИЯ — Принять осадную позицию для обороны башни! Катапульта. Усиление захвата.

Символ манёвра

Цель способности

Действие способности

Время перезарядки способности

Дальность применения способности

Художественное описание

ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ ОСОБОЙ СПОСОБНОСТИ

Союзными персонажами считаются все персонажи из вашего отряда (и отряда игрока-союзника при игре вчетвером).

«Цель в пределах 2 клеток от вашего персонажа» означает, что цель находится либо на соседней клетке, либо через 1 клетку от вашего персонажа.

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ

Эта способность позволяет вам совершить персонажем одно из двух действий: **манёвр** или **атаку**. Такую способность можно использовать 1 раз в каждом раунде (считается, что время её перезарядки — ровно 1 раунд). Прежде чем использовать основную способность, в качестве напоминания сдвиньте её жетон на листе персонажа к символу , если будете совершать манёвр, или к символу , если будете совершать атаку. В своей следующей фазе времени верните жетон в исходное положение.

МАНЁВР

Персонаж может совершить манёвр — переместиться на любую соседнюю свободную клетку, за исключением клетки с замком игрока-соперника. Клетка считается **свободной**, если на ней нет жетона любого персонажа и «Преграды»  Архитектуса.

Решив совершить манёвр, сдвиньте жетон основной способности к символу , затем переместите жетон этого персонажа на любую соседнюю свободную клетку. *Манёвр можно совершить на клетку с любым типом местности (с равниной, лесом, горой или даже водой).*

Важно! Двое персонажей не могут одновременно совершить манёвр, чтобы поменяться местами.

Пример. Ваш персонаж Саксум может совершить манёвр на соседнюю свободную клетку и у него есть 3 варианта перемещения: на клетку с водой, равниной или вашим замком. Он не может переместиться на клетки, занятые жетонами союзников, противников или «Преградой» .



АТАКА

Вместо манёвра персонаж может совершить атаку. Атаки различаются дальностью применения, значением и количеством целей. Значение атаки и её дальность могут быть постоянными или зависеть от условий, указанных на листе персонажа. **Целью атаки могут стать только персонажи игрока-соперника.**

Решив совершить атаку, выполните следующее:

1. Объявите **название** выбранной основной способности и сдвиньте её жетон к символу
2. Объявите **цель или цели**, находящиеся на дальности применения этой способности (см. описание на листе персонажа после символа). *Атаки персонажей не наносят повреждения их союзникам.*
3. Рассчитайте **значение атаки** у вашего персонажа. При расчёте учитывайте условия атаки, указанные на его листе, а также наложенные на него эффекты: значение атаки увеличивается на 1 за каждый эффект «Усиление атаки» и уменьшается на 1 за каждый эффект «Ослабление атаки» . *Значение атаки не может стать отрицательным.*
4. Рассчитайте количество **повреждений** отдельно для каждой цели. Для этого вычтите из значения атаки у вашего персонажа значение защиты у цели. Изначально **значение защиты** у каждого персонажа равно 0, но увеличивается на 1 за каждый эффект «Усиление защиты» и уменьшается на 1 за каждый эффект «Ослабление защиты» . *Значение защиты не может стать отрицательным. Если на персонажа наложено больше эффектов «Ослабление защиты», чем «Усиление защиты», то значение считается равным 0.*

Пример. Ваш персонаж Катапультиус атакует Саксума, у которого 1 маркер «Усиление защиты» . Значение атаки у Катапультиуса равно 2 (поскольку Саксум — крупный персонаж), но он наносит только 1 повреждение ($2 - 1 = 1$). У вас также есть Маллеус, способный атаковать этого противника, но у него значение атаки равно лишь 1, поэтому он не сможет нанести повреждения Саксуму ($1 - 1 = 0$). *Значение защиты у цели вы-*



читается из значения атаки у персонажа при каждой атаке, пока действует эффект «Усиление защиты».

5. Игрок-соперник переворачивает на листе цели столько **маркеров стойкости** стороной с повреждением вверх, сколько цель получила повреждений. Если перевернут последний маркер, цель объявляется **изгнанной**. Если вашего персонажа изгнали, выполните следующее:
 - Немедленно переместите жетон изгнанного персонажа на клетку с вашим замком или, если эта клетка занята, на соответствующий лист персонажа (см. «Призыв персонажа» ниже).
 - Верните в запас все маркеры эффектов с листа изгнанного персонажа, а все маркеры стойкости вновь переверните на сторону с сердцем (жетоны способностей этого персонажа остаются на поле «Сигил времени», если есть).
 - Ваш замок получает 1 урон (продвиньте ваш маркер замка на одно деление).
6. Объявите о своей победе, если маркер замка игрока-соперника переместился на **последнее деление** соответствующей шкалы.

Призыв персонажа. Если в какой-либо момент игры жетоны ваших персонажей находятся на листах (например, в первом раунде или если персонажи были изгнаны), немедленно поместите на свободную клетку с вашим замком жетон следующего персонажа (в порядке приоритета листов слева направо). Если клетка с замком уже занята, то жетоны персонажей остаются на своих листах до тех пор, пока персонаж на клетке с замком не освободит её (с помощью манёвра или способности, позволяющей переместиться). В таком случае немедленно поместите на освободившуюся клетку жетон следующего персонажа.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности оказывают сильное влияние на ход сражения. Они могут **активировать мгновенное действие** (например, восстановить стойкость, скопировать эффект, переместить персонажа и т. д.) или же **наложить эффект** (например, положительный — на союзника, отрицательный — на противника или нейтральный — на клетку).

Наложенные на персонажа эффекты временно изменяют его характеристики. Эффект начинает действовать с момента наложения, продолжает действовать в ваш текущий ход, затем весь ход игрока-соперника и убирается лишь в фазе времени вашего следующего хода.

Большинство особых способностей имеют постоянное время перезарядки, но иногда оно зависит от определённых условий, указанных на листе персонажа после символа

Решив использовать особую способность, выполните следующее:

1. Объявите **название** выбранной особой способности.
2. Объявите **цель или цели**, находящиеся на дальности применения этой способности (см. описание на листе персонажа после символа )
3. Используйте способность:
 - Если способность **активирует мгновенное действие**, немедленно выполните это действие (подробнее см. «Мгновенные действия способностей» на с. 12).
 - Если способность **накладывает эффект**, поместите маркер соответствующего эффекта из запаса на лист цели (или для удобства отслеживания на жетон цели на поле). Маркеры эффектов «Преграда»  и «Паутина»  следует класть на свободную клетку игрового поля (за исключением клетки с замком).

Важно! Если способность подразумевает перемещение с последующим наложением эффекта, то этот эффект можно наложить, только если произошло перемещение.

4. Рассчитайте **время перезарядки** использованной способности. При расчёте учитывайте условия, указанные на листе персонажа (если есть). Поместите жетон способности в свою область перезарядки: в сектор с числом, равным рассчитанному времени. *В каждом секторе может быть неограниченное количество жетонов способностей.*

Время перезарядки способностей не может стать меньше 1 раунда и больше 6. Если значение должно стать меньше 1, поместите жетон в сектор с числом 1, а если больше 6 — в сектор 6. Например, персонаж под действием нескольких эффектов «Отравление»  (см. «Маркеры эффектов», с. 11) использует способность, и время её перезарядки возрастает до 7 раундов. Однако жетон способности всё равно кладётся в сектор с числом 6.

3. ФАЗА ЗАХВАТА

Когда вы использовали все доступные способности по своему выбору, объявите фазу захвата: каждая захваченная вами катапультиная башня наносит 1 урон замку игрока-соперника.

Катапультиная башня считается **захваченной** вами, если суммарное значение захвата у ваших персонажей в **области контроля башни** (см. рис. ниже) больше, чем у игрока-соперника (персонажи с эффектом «Оглушение»  также учитываются). При равном соотношении значений башня не стреляет.

Изначально **значение захвата** у каждого персонажа равно 1, но увеличивается на 1 за каждый эффект «Усиление захвата»  и уменьшается на 1 за каждый эффект «Ослабление захвата»  (но не может стать отрицательным).

Важно! В фазе захвата стреляют только катапультиные башни, захваченные **текущим игроком**. Таким образом, башни, захваченные игроком-соперником, не стреляют в конце вашего хода, и наоборот.

На поле «Королевство Двух замков» **область контроля катапультиной башни** состоит из клетки с башней и 4 соседних клеток (см. области контроля на поле «Четырёхпутье» на с. 15).



В своей фазе захвата выполните следующее:

1. За каждую захваченную вами башню нанесите 1 урон замку игрока-соперника (он продвигает свой маркер замка на одно деление).
2. Объявите о своей победе, если маркер замка игрока-соперника переместился на **последнее деление** соответствующей шкалы.

ХОД ВТОРОГО ИГРОКА

Завершив фазу захвата, первый игрок передаёт право хода второму участнику, который так же, как и первый, разыгрывает все 3 фазы в том же порядке, начиная с фазы времени. *Второй игрок никогда не поворачивает диск времени.*

КОНЕЦ РАУНДА

Как только второй игрок разыграл все 3 фазы, раунд завершается и начинается следующий. Первый игрок поворачивает диск времени на 1 сектор по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия немедленно завершается, если маркер замка одного из игроков переместился на **последнее деление** шкалы замка. Другой игрок объявляется победителем.

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ

В игре существует 16 продолжительных эффектов: 7 положительных (зелёные), 7 отрицательных (красные) и 2 нейтральных (синие).



УСИЛЕНИЕ АТАКИ

Значение атаки у этого персонажа увеличено на 1.



ОСЛАБЛЕНИЕ АТАКИ

Значение атаки у этого персонажа уменьшено на 1.

Значение атаки у персонажа указано на его листе, и оно не может стать отрицательным.



УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение защиты у этого персонажа увеличено на 1.



ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение защиты у этого персонажа уменьшено на 1.

Изначально значение защиты у всех персонажей равно 0, и оно не может стать отрицательным.



УСИЛЕНИЕ ЗАХВАТА

Значение захвата у этого персонажа увеличено на 1.



ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАХВАТА

Значение захвата у этого персонажа уменьшено на 1.

Изначально значение захвата у всех персонажей равно 1, и оно не может стать отрицательным. Обратите внимание, что эффекты «Усиление захвата» и «Ослабление захвата» повлияют на игру дважды: в вашей фазе захвата, а затем в фазе захвата игрока-соперника.



УСКОРЕНИЕ

В текущем раунде этот персонаж с помощью основной способности может совершить и манёвр, и атаку (в любом порядке).

Если вы использовали основную способность во второй раз, в качестве напоминания переверните её жетон лицевой стороной вниз.



ЗАМЕДЛЕНИЕ

Этот персонаж не может совершить манёвр, но может совершить атаку и использовать особые способности, в том числе позволяющие переместиться (исключение: Церберус не может использовать «Стремительность», поскольку это предполагает манёвр).

Парные эффекты, в названиях которых присутствуют «Усиление» и «Ослабление», считаются **противоположными**. Такие эффекты складываются. Например, если на листе персонажа лежат 3 маркера «Усиление защиты»  и 1 маркер «Ослабление защиты» , то его защита будет равна двум ($0 + 3 - 1 = 2$).

Эффекты «Ускорение»  и «Замедление»  также считаются противоположными, но они не складываются. Если на листе

персонажа лежит больше маркеров «Ускорение» , чем «Замедление» , то этот персонаж считается **ускоренным** , если наоборот — **замедленным** . При равном количестве этих маркеров персонаж не считается ускоренным или замедленным.



ОКРЫЛЕНИЕ

У этого персонажа увеличена дальность манёвра: совершая манёвр, он может переместиться на любую свободную клетку по прямой (*разрешается пропускать занятые клетки*).



СОПРОТИВЛЕНИЕ

Этот персонаж не может стать целью особых способностей противников, но его по-прежнему можно атаковать с помощью основной способности.



ВАМПИРИЗМ

Этот персонаж восстанавливает себе 1 очко стойкости , если наносит хотя бы 1 повреждение с помощью основной способности. За одну атаку можно восстановить только 1 .



ОГЛУШЕНИЕ

Этот персонаж не может совершить манёвр и использовать любые способности, но его можно переместить способностями других персонажей. В фазе захвата значение захвата у оглушённых персонажей учитывается как обычно.



ОТРАВЛЕНИЕ

Всякий раз, когда этот персонаж использует способность, увеличьте время её перезарядки на 1 за каждый его маркер «Отравление». Время перезарядки не может стать больше 6.



БЕЗМОЛВИЕ

Этот персонаж не может использовать особые способности, но может совершить манёвр или атаку с помощью основной способности, как обычно.



ПРЕГРАДА

Клетка с «Преградой» считается занятой для всех персонажей. «Преграду» нельзя уничтожить или поместить на клетку с «Паутиной» . При расчёте значения атаки Баллистарууса клетка с «Преградой» не считается свободной.



ПАУТИНА

Переместившись на клетку с «Паутиной», противник Эрезиды получает «Оглушение» , а союзный персонаж — «Ускорение» . Эффект «Паутины» может сработать несколько раз за раунд. «Паутину» нельзя уничтожить или поместить на клетку с «Преградой» .

Маркеры эффектов «Преграда»  и «Паутина»  можно помещать только на свободные клетки игрового поля (кроме клеток с замками), а все остальные эффекты — на листы персонажей.

МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

В отличие от продолжительных эффектов, которые временно меняют характеристики персонажей или игрового поля, эффекты мгновенных действий применяется сразу и 1 раз. Помимо возможности немедленно нанести повреждения противнику, существует ещё 5 типов мгновенных действий.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Манёвр и некоторые особые способности позволяют перемещать персонажей. Направление перемещения указано в описании способности на листе персонажа.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Некоторые особые способности восстанавливают очки стойкости персонажей или уменьшают урон замка:

- **«Воскрешение» (Фидея)**. На листе любого союзного персонажа хотя бы с 1  переверните 1 маркер стойкости на сторону с .
- **«Гравитационная связь» (Сатурн)**. На листе Сатурна переверните 1 маркер стойкости на сторону с . Затем на листе его союзника переверните 1 маркер на сторону с . *Выполняя это действие, вы не можете изгнать Сатурна.*
- **«Ритуал жизни» (Гозций)**. На листе любого союзного персонажа переверните 1 маркер стойкости на сторону с . Затем на листе другого союзного персонажа переверните 1 маркер на сторону с . *Выполняя это действие, вы не можете изгнать персонажа.*
- **«Реконструкция» (Архитектус)**. Передвиньте свой маркер замка на одно деление назад по шкале замка.

ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ ПЕРЕЗАРЯДКИ

Способность Темпуса «Механизм времени» ускоряет перезарядку особых способностей союзника на 1 раунд. Для этого переместите в области перезарядки один или оба жетона цели на 1 сектор против часовой стрелки (сместив в сектор с меньшим числом). Если жетоны перемещены из сектора 1 в сектор с указателем, верните их на лист соответствующего персонажа — эти способности можно использовать в текущем раунде. *Нельзя ускорить или замедлить перезарядку основной способности.*

Способность Брювуса «Ароматный хмель» используется так же, но замедляет перезарядку особых способностей противников (переместите жетоны на 1 сектор по часовой стрелке).

КОПИРОВАНИЕ ЭФФЕКТА

Способность Аквуса «Текучесть» позволяет скопировать последний наложенный на цель (союзника или противника)

продолжительный положительный эффект. Для этого поместите такой же маркер эффекта из запаса на лист Аквуса (не убирайте этот эффект с цели). При игре с Аквусом выкладывайте маркеры на листы персонажей слева направо, чтобы обозначать, какой эффект был наложен последним. *Аквус не может скопировать «Спротивление» , поскольку персонаж с таким эффектом не может стать целью особой способности.*

ЗАМЕНА ЭФФЕКТОВ

Способность Карнифекса «Приговор» позволяет заменить положительные эффекты противника на **противоположные** отрицательные. Для этого сразу после перемещения уберите с листа цели все маркеры подходящих положительных эффектов и поместите маркеры противоположных им отрицательных эффектов (*новые эффекты начинают действовать немедленно*).

ОСОБЕННОСТИ КЛЕТОК С ЗАМКАМИ

- На клетке с замком (как и на любой другой клетке) не может находиться больше одного персонажа. Если персонаж изгнан, а клетка с замком занята, то жетон изгнанного персонажа останется на соответствующем листе, пока клетка с замком не освободится.
- Персонаж никаким способом не может переместиться на клетку с замком игрока-соперника.
- Находясь на клетке со своим замком, персонаж может использовать свои способности как обычно.
- Персонаж, находясь на клетке со своим замком, не может стать целью ни основной, ни особой способности противника. Это значит, что такого персонажа противники не могут атаковать, накладывать на него отрицательные эффекты и перемещать. *Например, с помощью «Механической кисти» Манус не может притянуть противника, находящегося на клетке со своим замком (но может таким способом притянуть союзника). С помощью «Ритуала жизни» Гозций может нанести повреждение себе (или союзнику), даже если он (или союзник) находится на клетке с замком.*
- Персонажа можно переместить на клетку с его замком, если противник или союзник использует соответствующую особую способность. *Например, с помощью «Железной маски» Винк-тум может оттолкнуть противника на свободную клетку с замком противника.*

ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

Никто уже и не вспомнит, сколько циклов минуло с тех пор, как хаос и разрушения войны обрушились на некогда процветавшее королевство Двух замков. Искра конфликта привела к пожару, который разрастался, втягивая всё новые и новые земли. Жаждающие могущества посылали свои войска на штурм Северного и Южного замков, чтобы завладеть страницами «Бестиария Сигиллума».

Развалины тех замков уже давно поросли травой, но никто так и не смог удержать в одних руках всю мощь манускрипта. Равновесие установилось между четырьмя полюсами, вдоль границ которых выстроились новые сооружения. Казалось, что баланс сил сохранится на долгие циклы, ведь тот, кто попытается сместить его в свою пользу, неминуемо встретит сопротивление остальных. Однако новые тайные переговоры об альянсах разрушили равновесие. Сигиллум вновь стоял на развилке, которую позже назовут «Четырёхпутьем».

Игра вчетвером — это дуэль команд из 2 участников. Партия проходит по правилам обычной игры вдвоём (см. с. 6), но с некоторыми изменениями в подготовке и фазах.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- ° Положите в центр стола игровое поле стороной «Четырёхпутье» (1) вверх. Рядом поместите поле «Сигил времени» (2). Установите указатели (3) диска времени на любые секторы (не имеет значения какие).
- ° Поместите все маркеры эффектов (4) рядом с игровым полем — это запас маркеров эффектов.
- ° Разделитесь на две команды по два игрока в каждой.
- ° Любым способом определите первую команду (эта команда останется первой до конца партии). Определите в этой команде хранителя времени — игрока, отвечающего за поворот диска времени.
- ° Первая команда берёт 4 пьедестала (5) и маркер замка (6) одного цвета, затем выбирает 2 любых замка (можно выбрать противоположные). Вторая команда занимает оставшиеся 2 замка и берёт такие же компоненты другого цвета.
- ° Вторая команда помещает свой маркер замка на начальное деление (с символом  или ) шкалы замка (7) на поле «Сигил времени». Первая команда делает то же самое, но затем продвигает свой маркер на 3 деления, чтобы отметить начальный урон (первая команда не может уменьшить начальный урон до конца партии).



Шкала замка считается общей для команды союзников, поэтому, когда любой из их замков получает урон, команда продвигает свой маркер замка на соответствующее количество делений по шкале замка.

Если замки союзников расположены на разных половинах поля, то шкала замка (и область перезарядки способностей) первой команды будет находиться на той половине поля, которая ближе к хранителю времени.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Начиная с хранителя времени, участники по очереди (по часовой стрелке) выбирают по 1 персонажу из доступных, пока каждый не сформирует отряд из 2 персонажей (см. «Подготовка игроков», с. 7). *Не имеет значения, в каком порядке сидят игроки.*

Вариант для новичков. Чтобы было проще разобраться в правилах и понять основы игры, мы рекомендуем в первых партиях выбрать определённых персонажей. В первой команде один игрок выбирает Саксума и Арборуса, а другой — Армуса и Иллесебру. Во второй команде один игрок выбирает Архитектуса и Маллеуса, а другой — Катапультуса и Винктума.

Вариант для опытных игроков. При желании перед формированием отрядов ограничьте выбор персонажей для призыва. Начиная с хранителя времени, участники по очереди (по часовой стрелке) запрещают по 1 персонажу и убирают их листы в коробку. Когда каждый игрок запретит по 2 персонажа, команды переходят к формированию отрядов по обычным правилам.

В начале партии каждый игрок «привязывает» 2 своих персонажей к одному из замков своей команды, чтобы обозначить, на какую клетку будут призываться его персонажи после изгнания.

Персонажи из одной команды могут перемещаться на свободную клетку с замком игрока-союзника.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Как и игра вдвоём, партия на четверых участников длится несколько раундов до тех пор, пока не будет разрушен один из замков (см. «Конец игры», с. 15).

Каждый раунд состоит из хода первой команды, затем хода второй команды. В свою очередь, ход команды состоит из 3 фаз:

1. Фаза времени.

2. Фаза способностей.

3. Фаза захвата.

В начале каждого раунда хранитель времени поворачивает диск времени на 1 сектор по часовой стрелке. Первая коман-

да по порядку разыгрывает все перечисленные фазы, затем участники второй команды разыгрывают те же 3 фазы, после чего начинается следующий раунд, в начале которого хранитель времени снова поворачивает диск времени. *Диск времени всегда поворачивает только хранитель времени.*

В первом раунде пропустите фазу времени.

1. ФАЗА ВРЕМЕНИ

Совершите действия, следуя правилам обычной игры вдвоём (см. «Фаза времени», с. 7). Участники одной команды одновременно убирают все маркеры эффектов, которые они наложили в прошлом раунде.

2. ФАЗА СПОСОБНОСТЕЙ

В этой фазе игроки одной команды поочередно используют доступные способности своих персонажей, на которых не наложен эффект «Оглушение»  (см. «Маркеры эффектов», с. 11).

- Участники одной команды обсуждают, кто из них в этом раунде будет первым использовать способность персонажа. В следующем раунде первым начать ход может другой игрок.
- В свой ход участник использует одну доступную способность своего персонажа, следуя обычным правилам (см. «Фаза способностей», с. 8). Персонажи одной команды считаются **союзными персонажами**. Несмотря на то, что игрок управляет только 2 персонажами, он может накладывать положительные эффекты на любых союзных персонажей. Жетоны использованных способностей игроки одной команды помещают в одну область перезарядки.
- Используя 1 способность, участник передаёт ход игроку-союзнику. Тот также использует 1 доступную способность своего персонажа, затем вновь передаёт право хода.
- Участник объявляет пас, если больше не планирует использовать способности. Игрок-союзник может продолжать использовать способности своих персонажей, пока тоже не объявит пас. Когда оба участника спасовали, наступает фаза захвата.

3. ФАЗА ЗАХВАТА

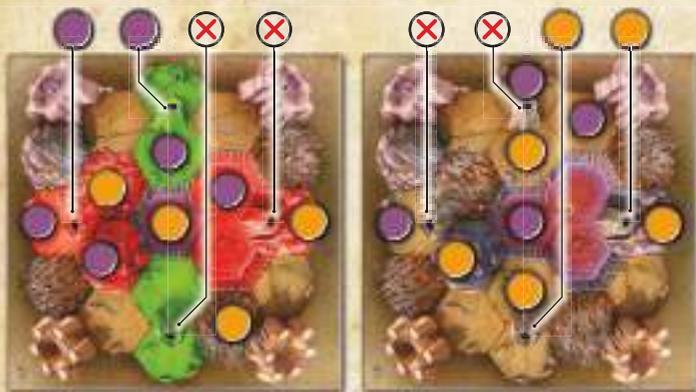
Каждая захваченная вашей командой катапультная башня наносит 1 урон замку игроков-соперников (*не имеет значения какому замку*). За каждый полученный урон игроки-соперники продвигают свой маркер замка на одно деление по соответствующей шкале.

Катапультная башня считается **захваченной** вашей командой, если суммарное значение захвата у персонажей вашей

команды в **области контроля башни** (см. рис. ниже) больше, чем у команды игроков-соперников (персонажи с эффектом «Оглушение»  также учитываются). При равном соотношении значений башня не стреляет.

Важно! В фазе захвата стреляют только катапультные башни, захваченные **текущей командой**.

На поле «Четырехпутье» область контроля катапультных башен, изображённых вертикально, состоит из 2 соседних клеток, а башен, изображённых горизонтально, — из 3 соседних клеток.



ХОД ВТОРОЙ КОМАНДЫ

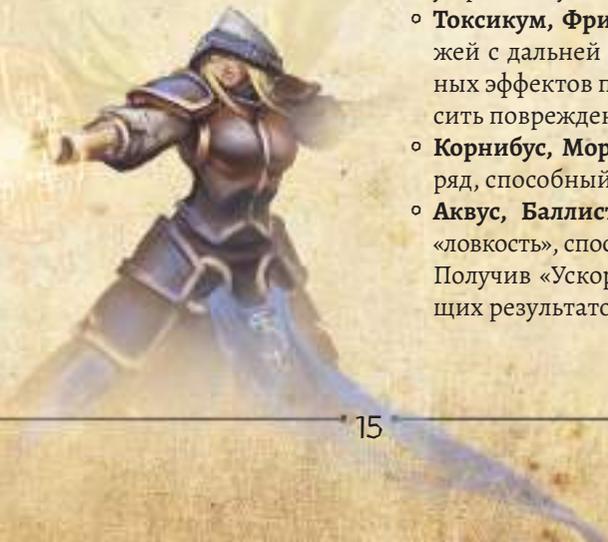
Завершив фазу захвата, первая команда передает право хода второй команде, которая так же, как и первая, разыгрывает все 3 фазы в том же порядке, начиная с фазы времени.

КОНЕЦ РАУНДА

Как только обе команды разыграли все 3 фазы, раунд завершается и начинается следующий. Хранитель времени поворачивает диск времени на 1 сектор по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия немедленно завершается, если маркер замка одной из команд переместился на **последнее деление** шкалы замка. Участники другой команды объявляются победителями.



ИГРА ВДВОЁМ НА ПОЛЕ «ЧЕТЫРЁХПУТЬЕ»

Партия проходит по тем же правилам, что и при игре вчетвером, но каждый участник выбирает по 4 персонажа и по 2 замка. В начале партии игроки «привязывают» по 2 своих персонажа к каждому из выбранных замков, чтобы обозначить, на какую клетку эти персонажи будут призываться после изгнания.

Персонажи одного игрока могут перемещаться на любые свободные клетки с его замками.

В фазе способностей вы можете использовать любые доступные способности своих персонажей в любом порядке.

— ГОТОВЫЕ ОТРЯДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ —

«Бестиарий Сигиллума» — игра, основанная на стратегическом планировании и умении комбинировать способности. Начиная с игроком сложно ориентироваться во всём разнообразии персонажей, трудно оценивать их сильные и слабые стороны. Поэтому мы рекомендуем в первых партиях использовать заранее сформированные отряды персонажей.

Выберите 2 любых отряда из списка ниже и начните игру (см. «Подготовка игроков» на с. 7 для игры вдвоём или на с. 14 для игры вчетвером).

- **Саксум, Иллесбра, Армус (+Арборус).** «Усиление защиты»  увеличивает значение атаки у Саксума, а массовое «Оглушение»  позволяет Иллесбре наносить повреждения нескольким противникам за раз.
- **Архитектус, Маллеус, Катапультус (+Винктум).** «Усиление захвата»  позволяет чаще наносить урон замку игрока-соперника, что также увеличивает значение атаки у Архитектуса.
- **Токсикум, Фригус, Мессум (+Кабаллус).** Отряд персонажей с дальней атакой. Массовое наложение отрицательных эффектов позволяет Токсикуму и Фригусу чаще наносить повреждения.
- **Корнибус, Мортум, Церберус (+Фидея).** Мобильный отряд, способный уже на первом ходу захватить башни.
- **Аквус, Баллигариус, Темпус (+Иратус).** Отряд класса «ловкость», способный быстро увеличивать значение атаки. Получив «Ускорение» , он может добиться впечатляющих результатов.

ПАМЯТКИ

ДАЛЬНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

 Цель — обладатель способности

 Цель на соседней клетке

 Цель на соседней клетке или цель — обладатель способности

 Цели на всех клетках по прямой

 Цель на любой клетке поля

 Цель на любой клетке поля или цель — обладатель способности

 Цель через 1 свободную клетку по прямой

 Цель на любой клетке поля по прямой



См. описание действия способности справа

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ



+1 к атаке



Манёвр на клетку по прямой



-1 к атаке



Защита от особых способностей



+1 к защите



Восстановление 1  после атаки



-1 к защите



Без манёвра и способностей



+1 к захвату



Перезарядка дольше на X  раундов



-1 к захвату



Без особых способностей



Атака + манёвр



Занятая клетка



Без манёвра



Противнику — , союзнику — 

ПОРЯДОК РАУНДА

В начале каждого раунда хранитель времени поворачивает диск времени на 1 сектор по часовой стрелке. Сначала первый игрок (или команда) разыгрывает 3 фазы, затем второй игрок (или команда).

1. ФАЗА ВРЕМЕНИ

Верните свои жетоны **готовых** способностей на листы персонажей. Верните сдвинутые жетоны основных способностей. Уберите все маркеры эффектов, наложенных в прошлом раунде.

2. ФАЗА СПОСОБНОСТЕЙ

В любом порядке используйте **доступные** способности своих персонажей без эффекта «Оглушение»  (по очереди с игроком-союзником).

○ **Основная способность.** Совершите манёвр или атаку. Прежде чем использовать основную способность, сдвиньте её жетон на соответствующий символ на листе персонажа.

 **Манёвр.** Переместите персонажа на соседнюю свободную клетку (кроме клетки с замком игрока-соперника).

 **Атака.** Нанесите количество повреждений противнику(-ам), равное разнице между значением атаки у этого персонажа и значением защиты у цели.

○ **Особые способности.** Выполните **мгновенное** действие или поместите маркер **продолжительного** эффекта на лист цели или выбранную клетку. *Используя особую способность, рассчитайте время её перезарядки и поместите жетон в соответствующий сектор на поле «Сигил времени».*

3. ФАЗА ЗАХВАТА

Рассчитайте суммарные значения захвата у союзников и противников (учитывайте персонажей с эффектом «Оглушение» ) в **области контроля каждой катапультиной башни**. Каждая башня, захваченная союзными персонажами, наносит 1 урон замку игрока-соперника.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда оба участника (или обе команды) разыграли все 3 фазы, начинается следующий раунд.