



# Бестиарий Сигиллума

АВТОР: ПЁТР ВИБЕ

ПРАВИЛА

## Новые земли



## СОДЕРЖАНИЕ

Вступление .....	2
Состав игры .....	2
Поля сражений .....	3
Подготовка к игре .....	3
Замки фракций .....	5
Подготовка к игре .....	5
Игровой процесс .....	5
События .....	6
Кампания Винкума .....	7
1. Побег .....	8
2. Берег свободы .....	8
3. Разведчики .....	9
4. Путь в Цитадель .....	9
5. Вагонетки .....	10
6. Дрожь земли .....	10
7. Снежные хребты .....	11
8. Цитадель .....	11
9. Гряда Саксум .....	12
10. Пушка предков .....	12
11. Потусторонний мир .....	13
12. Кузница .....	13
13. Лабиринт огня .....	14
14. Непримиримые враги .....	14
15. Бесконечный цикл .....	15
16. Сила против магии .....	15
Ответы на задачи .....	16

## ВСТУПЛЕНИЕ

*Сигиллум простирается далеко за пределы королевства Двух замков. Новые земли населяют иные народы, чьи представления о судьбе мира — это извилистые пути, которые никогда не пересекутся. И каждый из них возрастил за высокими стенами своё учение о predetermined и считает его единственно верным. Пришло время распахнуть ворота замков Великих фракций, чтобы высвободить накопленную ими силу.*

Данное дополнение состоит из нескольких модулей, которые вы можете добавлять в свои партии в любом сочетании.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 3 двусторонних игровых поля.
- 5 листов замков фракций.
- 15 жетонов способностей замков фракций.
- 6 маркеров эффектов (5 маркеров «Устойчивость», 1 маркер «Ослепление»).
- 5 маркеров терраформирования.
- 21 карта событий.
- Правила дополнения «Новые земли».
- Кампания Баллистарисуа.
- Кампания Мануса.
- Дуэльная кампания.



## 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



## ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ

Этот модуль включает в себя 6 новых полей сражений для партий вдвоём.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На этапе общей подготовки положите в центр стола одно **любое поле из этого модуля**. Первый игрок продвигает свой маркер замка не на 2 деления, а на 1 деление за каждую катапультную башню на выбранном поле, чтобы **отметить начальный урон** своего замка.

### ЦИТАДЕЛЬ КАРЛИКОВ



Зимнее дуэльное поле, в центре которого на клетке с равниной находится единственная катапультная башня. **Область контроля этой башни** состоит из центральной клетки и шести соседних с ней клеток. Клетки с горами С1 и С5 служат местом призыва персонажей: к ним применимы все правила клеток с замками.

Особенностью этого поля является то, что вам не нужно делить отряд на два фланга. Персонажи способны с первых ходов браться за захват катапультной башни.

### КАНЬОН СТАРАТЕЛЕЙ



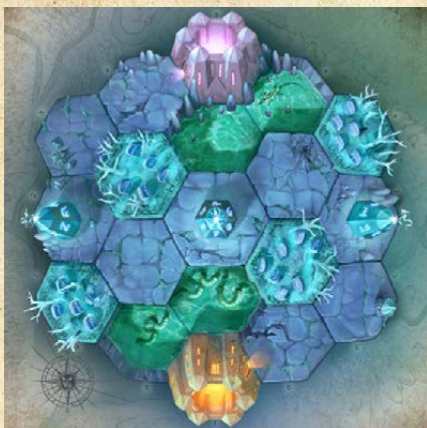
Пустынное дуэльное поле, особенностью которого является отсутствие клеток с водой и лесами. В центре поля расположены 9 клеток с железной дорогой, которые считаются клетками с равниной. Остальные 10 — клетки с горами (в том числе клетки с замками).

Персонажу на клетке с железной дорогой доступен третий вариант действия основной способности — «Вагонетка»: переместиться на любую соседнюю свободную клетку с железной дорогой, затем может немедленно совершить атаку по обычным правилам. Считайте «Вагонетку» альтернативным действием атаки. Если персонаж ускорен **⚡**, он может в текущем раунде в любом порядке как использовать манёвр, так и совершить действие атаки **или** «Вагонетки». Если замедлен **⚔** — может совершить действие атаки **или** «Вагонетки», но не может совершить обычный манёвр. Эффект «Окрыление» **✚** никак не влияет на «Вагонетку».

Области контроля катапультных башен те же, что и на поле «Королевство Двух замков».



## КЛАДБИЩЕ ТЬМЫ




Мрачное дуэльное поле, особенностью которого является отсутствие клеток с горами. На этом поле расположены 3 катапультные башни с пересекающимися областями контроля. **Область контроля каждой из башен** состоит из клетки с башней и соседних с ней клеток. Вам предстоит ожесточённая борьба за клетки В2-В3 и D2-D3, входящие в область контроля сразу 2 башен.

Клетки с замками считаются клетками с равниной.

## МИР ХАОСА



Огненное дуэльное поле, особенностью которого является отсутствие клеток с водой. Вместо них на этом поле появляется новый тип местности — лава. В начале вашей фазы захвата (до выстрела из катапультных башен) все ваши персонажи, находящиеся на клетках с лавой, получают по 1 повреждению (которое нельзя заблокировать «Усилением защиты» ) . Персонажи игрока-соперника получают повреждения от лавы только в своей фазе захвата.

Клетки с замками считаются клетками с равниной. Области контроля катапультных башен те же, что и на поле «Королевство Двух замков».

## ДИВНЫЕ ОСТРОВА



Тропическое дуэльное поле, по краям которого расположены 4 клетки с водоворотами (считаются клетками с водой). Находясь на клетке с водоворотом, вместо обычного действия манёвра персонаж может совершить манёвр на любую другую свободную клетку с водоворотом.

Другая особенность этого поля — области контроля катапультных башен уменьшены и состоят из 3 клеток, соседних с башней. Клетки с замками считаются клетками с равниной.

## ХРАМ ВРЕМЕНИ



Металлическое дуэльное поле, особенностью которого является отсутствие типов местности. Каждая клетка представляет собой плиту времени, в разной степени влияющую на перезарядку особых способностей персонажей.



Если при использовании особой способности ваш персонаж находится на клетке с катапультированной башней (A2 или E2), уменьшите время перезарядки этой способности на 1. Если он находится на серебряной клетке, соседней с башней, — время перезарядки не меняется, если на бронзовой клетке — увеличьте время перезарядки на 1, а если на клетке с замком — увеличьте на 2. Если значение должно стать меньше 1, поместите жетон в сектор 1, а если больше 6 — в сектор 6.

Таким образом, чем дальше персонаж находится от часовых механизмов, расположенных в катапультированных башнях, тем больше времени потребует для перезарядки его особых способностей.

Области контроля катапультированных башен те же, что и на поле «Королевство Двух замков».

## ЗАМКИ ФРАКЦИЙ





Теперь, помимо легендарных персонажей, на ход сражения влияют замки, принадлежащие 5 различным фракциям. Этот модуль представляет собой 5 листов замков фракций, которые подходят как для игры вдвоём, так и для партий вчетвером.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После этапа формирования отрядов наступает этап выбора замков фракций. Начиная с первого игрока, участники по очереди по часовой стрелке запрещают ровно по 1 замку фракции (пропустите запрет при игре вчетвером). Затем в той же последовательности игроки выбирают ровно по 1 замку фракции из доступных.

**Выбрав** замок фракции, выполните следующее:


- Возьмите **лист выбранного замка фракции** и положите его лицевой стороной вверх рядом с полем ближе к изображению своего замка.
- Поместите на этот лист жетон первой способности замка в ячейку с соответствующим изображением. Жетон второй способности поместите на деление вашей шкалы замка с символом , а жетон третьей — на деление с  (см. рис. справа).



**Пример.** Подготовка шкалы замка одного участника перед партией вдвоём. При игре вчетвером на каждой шкале будет по 4 жетона.


## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Замок каждой фракции обладает 3 способностями, которые становятся доступны по мере того, как ваш замок получает всё больше урона. Если ваш маркер замка переместился на деление с жетоном, перенесите этот жетон на свой лист замка фракции в ячейку с соответствующим изображением (этот жетон останется у вас до конца партии). Теперь такой жетон можно использовать по тем же правилам, что и жетоны способностей персонажей.


**Важно!** На способности замков фракций не влияют способности персонажей, но влияют эффекты карт событий (см. «События» на с. 6). Например, вы не можете поместить на поле маркер терраформирования, если текущее событие — «Траур». Также, если на персонажа наложено «Сопrotивление» , на него не действуют способности замка игрока-соперника (поскольку они считаются особыми способностями).

**Первая способность замка фракции** доступна вам с начала партии. Её можно использовать в фазе способностей и, в отличие от основной способности персонажа, она может перезарядиться дольше 1 раунда. Используя такую способность, переместите её жетон в область перезарядки в соответствующий сектор.



Первая способность замка позволит вам наложить продолжительный эффект на персонажей или клетку поля. На листах замков фракций встречается 3 новых эффекта:

 **УСТОЙЧИВОСТЬ**

Этот персонаж не может стать целью особых способностей противников с действием перемещения (т. е. противник никаким способом не может переместить этого персонажа).

 **ОСЛЕПЛЕНИЕ**

Область применения всех способностей этого персонажа ограничена соседними с ним клетками. Если область применения его способности не включает в себя его текущую клетку и/или соседние клетки, то такую способность нельзя использовать.


**Пример.** Используя способность «Разлом», Маллеус может наложить «Оглушение»  на всех противников по прямой линии. Но если Маллеус ослеплён, он может наложить «Оглушение»  только на противника на соседней клетке (если на соседних клетках нет противников, Маллеус не может использовать эту способность).



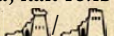

## ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ


Маркеры терраформирования считаются маркерами нейтральных эффектов. Используя способность «Алтарь стихий» Оплота Альянса природы, поместите 1 из 5 маркеров терраформирования (равнина, лес, гора, вода и лава) на **любую** свободную или снятую клетку, чтобы временно изменить её тип местности. Сбросьте этот маркер в фазе времени вашего следующего хода. Подробнее о клетках с лавой см. «Мир хаоса» на с. 4.



**Вторая способность замка фракции** станет доступна, как только ваш маркер замка достигнет деления с символом . Используется аналогично первой способности, но позволяет вам перемещать союзных персонажей. **Союзными персонажами** считаются все персонажи из вашего отряда (и отряда игрока-союзника при игре вчетвером).

**Важно!** Способность «Подземный ход» Цитадели Братства гор нельзя использовать при игре на поле «Цитадель карликов».

**Третья способность замка фракции** станет доступна, как только ваш маркер замка достигнет деления с символом . Это пассивная способность, которую можно использовать только при достижении определённого условия. Если оно достигнуто, вы сами решаете, выполнить ли указанное действие. На листах замков фракций встречается 2 типа условий (указаны после символа ):

- **Ваш персонаж изгнан.** Может быть достигнуто в любой момент игры, как только ваш персонаж получает повреждения и теряет последнее очко стойкости .
- **Все катапультные башни захвачены союзными персонажами.** Может быть достигнуто только в вашей фазе захвата, если вы захватили все катапультные башни на поле (на поле «Четырёхпутье» вы и игрок-союзник захватили хотя бы 3 башни из 4).

**Изменение времени перезарядки.** Способность Цитадели Братства гор «Пивоварня» позволяет замедлить перезарядку особых способностей всех противников на 1 раунд. Для этого переместите в области перезарядки один или оба жетона каждой цели на 1 сектор по часовой стрелке (сместив в сектор с большим числом). Если жетоны переместились в сектор 6 (с указателем), они не считаются готовыми (их перезарядка займёт 6 раундов). Если жетоны уже находились в секторе 6, то они остаются на месте, поскольку перезарядка способности не может занимать больше 6 раундов.

## СОБЫТИЯ

Добавьте в игру случайные события, способные изменить ход сражения! Помешает ли чума или землетрясение вашим персонажам одолеть противников? Этот модуль представляет собой 21 карту событий, которые подходят как для игры вдвоём, так и для партий вчетвером.



На этапе общей подготовки перемешайте все карты событий и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с полем. Затем переверните верхнюю карту в колоде лицевой стороной вверх — это карта **грядущего события**.

Начиная со второго раунда, после каждого поворота диска времени хранитель времени берёт карту грядущего события и кладёт её слева от колоды — эта карта становится картой **текущего события**. Затем хранитель времени переворачивает верхнюю карту в колоде событий лицевой стороной вверх — это новая карта грядущего события (таким образом, участники всегда видят, какое событие произойдёт в следующем раунде и могут к нему подготовиться). Каждый раз, когда грядущее событие становится текущим, кладите его карту поверх карты текущего события прошлого раунда.

**Важно!** В первом раунде фаза времени пропускается, поэтому хранитель времени не поворачивает диск и не перекладывает карту события.

С этого момента в конце каждой **своей** фазы времени игрок (или команда при игре вчетвером) применяет эффект карты текущего события (лежащей слева от колоды). Если эффект карты начинается со слов «в текущем раунде», то событие влияет одновременно на всех персонажей до конца раунда.

Если вы должны перевернуть верхнюю карту, а колода событий закончилась, сперва заберите стопку карт под картой текущего события, перемешайте её и сложите в новую колоду событий.

Рекомендуем перед подготовкой к партии убрать в коробку карты событий с упоминанием типов клеток, не представленных на выбранном поле сражения. Обратите внимание, что на полях «Четырёхпутье» и «Дивные острова» нет клеток с катапультной башней.

## ТИПЫ КАРТ СОБЫТИЙ



### УСИЛЕНИЕ

Эти карты позволяют персонажам использовать силы природы, чтобы получать положительные эффекты.





### ОСЛАБЛЕНИЕ

Эти карты вынуждают персонажей получать отрицательные эффекты из-за неблагоприятных условий.



### ОГРАНИЧЕНИЕ

Эти карты запрещают игрокам в текущем раунде выполнять определённые действия.




### ОСАДА ЗАМКА

Эти карты позволяют нанести дополнительный урон замку игрока-соперника.





### ИЗГНАНИЕ


Эти карты меняют правила изгнания персонажей.

**Важно!** Эффекты карт событий влияют на способности замков фракций и правила полей. Например, если текущее событие — «Затмение» (во время которого невозможно изгнать персонажей), то персонажи с 1  не получают повреждение от клетки с лавой в этом раунде.

**Пример.** Партия вдвоём. В начале третьего раунда первый игрок поворачивает диск времени и перекладывает карту события с верха колоды в стопку слева. Текущим событием становится «Камнепад», усиливающий защиту персонажей на клетках с горами. Грядущим событием оказывается карта «Дебри».

В конце своей фазы времени первый игрок применяет эффект камнепада: накладывает на Саксума «Усиление защиты» .

В фазе способностей первый игрок решает совершить манёвр Армусом и Иллесброй, поскольку в следующем раунде они получат эффект «Ослабление атаки» , если останутся на клетках с лесом (см. эффект карты «Дебри»).

Когда ход перейдёт второму игроку, в конце своей фазы времени он наложит «Усиление защиты»  на Катапульта на клетке с горой.



## КАМПАНИЯ ВИНКТУМА

Кампания состоит из последовательных **задач**, связанных единой сюжетной линией. Подобно шахматному этюду, каждая задача предлагает вам найти один или несколько вариантов решения.

В данной кампании вы узнаете историю Винктума, одного из персонажей «Бестиария». Вырвавшись из заточения, он готов наконец осуществить свой план: изгнать магию из мира Сигиллума.

### ЗАДАЧА

Для решения задачи необходимо достичь поставленной цели, соблюдая все условия. В условиях каждой задачи сказано, какими персонажами предстоит управлять вам и виртуальному игроку-сопернику, как их следует расположить на поле и за сколько ходов нужно достичь поставленной цели.

Множественные варианты вашего первого хода усложняют поиск решения, как и необходимость просчитать все возможные ответные ходы виртуального игрока-соперника.

Задача считается **решённой**, если любые ответные действия противников не смогли помешать достижению поставленной цели.

#### Основные принципы задач:

- Ваш отряд всегда ходит первым, и ему принадлежит нижний замок. Противникам принадлежит верхний замок.
- Изгнанные персонажи не призываются вновь на клетку с их замком (уберите жетон изгнанного персонажа с поля).
- Несмотря на то, что задачи сюжетно связаны между собой, в начале каждой новой задачи поместите жетоны способностей всех персонажей в соответствующие ячейки на их листах (все способности доступны).
- Если у игрока-соперника есть вариант хода, который помешает вам достичь поставленной цели, то задача не считается решённой. Вы должны найти такой вариант решения, при котором любые действия противников не смогут вам помешать.

См. возможные варианты решения задач на последней странице.

**Проверьте своё мастерство и смекалку, проживая историю Винктума!**







## 1. ПОБЕГ

Тысяча циклов заключения — таков был приговор совета старцев тому, кто дерзнул изгнать магию из мира Сигиллума. Заточение в Темнице страданий, казалось, не закончится никогда. Но Винктум знал, что час расплаты ещё придёт.

И этот день настал. Западные стены темницы охватил сильный пожар, и пламя всё ближе подбиралось к казармам стражников. Винктум понимал, что огонь — его верный союзник на пути к свободе. А чтобы уйти от погони, предстояло как можно скорее добраться до ближайшего озера.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода переместить Винктума на любую клетку с водой. Винктум не должен быть изгнан.

**СОЮЗНИКИ:** Винктум (С1, 1/3 🌀), Игнифер (В1, 2/2 🌀).

**ПРОТИВНИКИ:** Карнифекс (D1, 4/4 🌀), Манус (С2, 3/3 🌀), «Усиление защиты» 🛡️.



## 2. БЕРЕГ СВОБОДЫ

На горизонте уже виднелись бушующие волны, деревянный плот и берег свободы. Но сперва стоило покончить с преследователями и незаметно проплыть мимо утёса на земле Братства гор — его воины хоть и малы ростом, но сражаются неистово.

Внезапно налетевший шторм вмешался в бой: плот, крепко переплетённый цепями узника, выстоял под натиском стихии, а лодки преследователей пошли ко дну. Так неспокойные волны стали ещё одним союзником Винктума.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников. Винктум не должен быть изгнан.

**СОЮЗНИКИ:** Винктум (D2, 1/3 🌀), Аквус (D3, 3/3 🌀).

**ПРОТИВНИКИ:** Карнифекс (E1, 4/4 🌀), Манус (С3, 3/3 🌀), Иратус (E3, 1/3 🌀), «Усиление атаки» ⚔️.





### 3. РАЗВЕДЧИКИ

После тяжёлого боя Винктуму удалось отбиться от преследователей. Манус взмолился о пощаде, согласившись стать проводником в здешних лесах. Винктум понимал, что в одиночку ему не добраться до Цитадели Братства гор, особенно через густые леса Арборуса, поэтому оставил Мануса в живых.

Однако бежавший пленник знал, что они здесь не одни — разведчики на вершине горы и горгульи на высоких стенах замка могли сорвать все планы, сообщив о побеге. Винктум должен был остановить их.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников. Ни один противник не должен добраться до клетки с Северным замком. Винктум не должен быть изгнан.

**СОЮЗНИКИ:** Винктум (D3, 1/3 🌀), Манус (C3, 1/3 🌀), Арборус (E3, 2/2 🌀).

**ПРОТИВНИКИ:** Кабаллус (E2, 1/5 🌀), Баллистариус (A3, 2/2 🌀), Корнибус (B4, 2/2 🌀).



### 4. ПУТЬ В ЦИТАДЕЛЬ

Обладая небывалой физической силой, Винктум испытывал отвращение к магии. Он считал, что миром должна править грубая сила, а не магия старцев.

Пришёл час вернуться к первоначальному плану и изгнать магию из мира Сигиллума. Для этого Винктуму нужно много кровешей — кристалла с магическим сопротивлением, который добывает Братство гор. Проникнуть в их земли можно было только через пограничный замок. Во время короткой пересменки его охраняло лишь двое стражников.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников. Винктум не должен быть изгнан.

**СОЮЗНИКИ:** Винктум (D4, 1/3 🌀), Манус (C4, 1/3 🌀), Арборус (E3, 2/2 🌀).

**ПРОТИВНИКИ:** Баллистариус (B4, 2/2 🌀), Карнифекс (C3, 4/4 🌀), Гоэций (A3, 2/2 🌀).