

ЦЕРБЕРУС
СТРАЖ. 3

Б

ФИДЕЯ
УЗНАЮЩИЕ ДУШУ

КО
КАМЕНЬ



Бестиарий Сигиллума

ДУЭЛЬНАЯ
КАМПАНИЯ



— ДУЭЛЬНАЯ КАМПАНИЯ —

Кампания состоит из последовательных **миссий**, связанных единой сюжетной линией. В отличие от других кампаний, предназначенных для одиночной игры, дуэльная кампания состоит из миссий с нестандартными механиками для противостояния двух участников.

Соберите воедино страницы «Бестиария» и разгромите армию соперника!

МИССИЯ

Представляет собой вариант классической партии для двух участников, но с особыми правилами. Это могут быть другие начальные условия, особая цель игры, новые возможности или ограничения.





Во всех миссиях урон замку игрока-соперника рассчитывается по обычным правилам игры вдвоём.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

- Прежде, чем приступать к прохождению кампании, положите рядом с полем карты событий из дополнения «Новые земли». Они понадобятся вам в первой миссии.
- В первой миссии любым способом определите первого игрока. В каждой последующей миссии первым игроком становится участник, проигравший в предыдущей.
- В этой кампании запрещено призывать Магнуса. Перед началом кампании уберите лист Магнуса в коробку.

- Всегда пропускайте запрет персонажей.
- Перемешайте все остальные листы персонажей и отложите 21 случайный лист — это **общий запас** персонажей, которые пока недоступны для призыва. Все остальные персонажи считаются доступными — сформируйте 2 отряда из 3 персонажей по обычным правилам. После каждой миссии добавляйте по 3 случайных листа персонажей из общего запаса к доступным. Таким образом, к последней миссии все персонажи станут доступны.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В конце каждой миссии участники начисляют себе победные очки (ПО): победитель всегда получает 3 ПО, а проигравший — 1 ПО за каждые 4 урона, нанесённые замку игрока-соперника (за каждый пройденный символ /// на шкале замка игрока-соперника), если в условиях миссии не сказано иное.

По завершении кампании игрок, набравший больше ПО, объявляется победителем. В случае равенства участники делят победу.

НОВЫЙ ОПЫТ

Теперь, чтобы разнообразить любую партию в «Бестиарий Сигиллума», вы можете в любом сочетании добавить в неё особые правила миссий из этой кампании. Например, можно сыграть на поле «Четырёхпутье» с модулем «События» и правилами миссии «Время новых героев».



ВСТУПЛЕНИЕ



Хаос как основа потустороннего мира вносил свои коррективы в магические практики Гоэция. С каждым новым призывом существ в обыденный мир верховному магу было всё сложнее контролировать ритуал. Хаотическая нестабильность всё сильнее влияла на поведение призванных существ, а заклинания часто не приносили нужного результата.

Гоэций провёл не одну бессонную ночь, пытаясь выявить закономерности хаоса. От своих учеников он часто слышал о том, что тщетно вести поиск причинно-следственных связей. По их мнению, природа хаоса абсолютно случайна, однако Гоэций продолжал свой труд.

Время шло, и в сознании мага всё отчётливее вырисовывалась картина закономерностей. Совершенствуя заклинания, Гоэций мало-помалу приближался к заветной цели. И лишь на закате жизни ему удалось взять под контроль хаос потустороннего мира. Именно тогда на последних страницах его рукописи «Бестиарий Сигиллума» появился алгоритм нахождения взаимосвязей между, казалось бы, абсолютно случайными событиями. Теперь, правильно оценив настоящее, можно было с высокой долей вероятности предсказать будущее.



1. ВОЛЯ СЛУЧАЯ

Гоэций не сразу осознал всю силу нового знания, но именно она заставила верховного мага по-другому взглянуть на «Бестиарий». Разделив книгу на части, он спрятал страницы в разных уголках Сигиллума, чтобы никто никогда не смог приручить хаос потустороннего мира.

По воле случая при добыче кровеканья в каньоне старателей была найдена одна из страниц древней рукописи. Это стало отправной точкой в противостоянии претендентов на трон за обладание мощью, способной возвести их власть в абсолют.

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника.

Проведите партию с модулем «События» (см. «События» на с. 6 дополнения «Новые земли»).



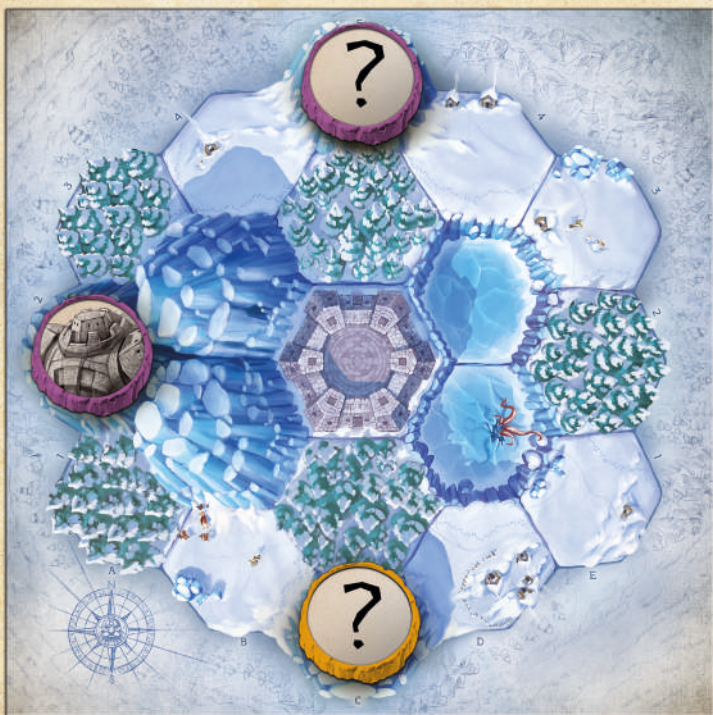
2. РЕСУРСЫ

Поиски оставшихся страниц «Бестиария» требовали множества ресурсов — необходимо было запастись провизией для воинов, а также собрать материалы для осадных орудий. И преимущество будет за тем, кто имеет более обширную ресурсную базу. Именно королевство Двух замков с его озером, полным рыбы, лесами, богатыми прочной древесиной, и горами, где множество валунов, стало идеальным местом для роста амбиций двух противоборствующих лидеров.

ЦЕЛЬ: раньше игрока-соперника добыть ресурсы — 11 **камней**, 11 **деревьев** и 11 **рыб**. Участник, играющий за Северный замок, начинает партию с 2 деревьями.

Участникам не нужно наносить урон замку игрока-соперника. В своей фазе захвата участник *добывает ресурсы*: получает по 1 ресурсу за каждую клетку, занятую его персонажем, — **камень** за клетку с горой, **дерево** за клетку с лесом и **рыбу** за клетку с водой. Персонажи могут атаковать и использовать свои способности по обычным правилам. Игрок, первым собравший ресурсы, **немедленно** объявляется победителем.

Победитель получает 3 ПО. Проигравший получает очки по количеству ресурса того типа, которого у него меньше всего: 0 ПО за 0—3 таких ресурса; 1 ПО за 4—7; 2 ПО за 8—10.



3. НЕПРИСТУПНАЯ КРЕПОСТЬ

Несколько страниц магической книги были спрятаны в Цитадели карликов. Эту неприступную крепость с одной стороны защищала высокая гора с отвесными скалами, а с другой — озеро с обрывистыми берегами.

На самой вершине той горы возвышалась сторожевая башня: захватив её, можно получить серьёзное преимущество на поле боя. А с таким перевесом штурм Цитадели перестанет быть невыполнимой миссией.

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника.

Чтобы скорее достигнуть цели, участники могут бороться за захват нейтрального персонажа — Архитектуса на клетке А2. Считается, что вы *захватили* Архитектуса, если на соседних с ним клетках (А1-В2-В3-А3) суммарное значение захвата у ваших персонажей больше, чем у игрока-соперника. Захватив Архитектуса, вы можете один раз в своей фазе способностей атаковать любого противника на поле (атака: 1). На Архитектуса нельзя накладывать эффекты, и он не может покинуть клетку А2. Если Архитектус не захвачен, он не совершает никаких действий.



4. «СТЕНКА НА СТЕНКУ»

Захватить Цитадель оказалось не так-то просто. Окружённая войсками с обеих сторон, она могла держать оборону ещё многие дни, пока запасы провизии не иссякнут. Понимая это, мудрый правитель Цитадели предложил захватчикам состязание, победителю которого достанутся заветные страницы «Бестиария». От каждой стороны к участию приглашался отряд из трёх самых быстрых воинов. От них требовалось пересечь большое поле, преодолевая сопротивление бегущих навстречу врагов.

ЦЕЛЬ: раньше игрока-соперника переместить своих персонажей на стартовые клетки противоположной стороны поля.

Участники поочерёдно призывают персонажей на клетки А0-С1-Е0 и А4-С5-Е4. Персонажи не могут атаковать и/или применять «Окрыление» . Корнибус не может использовать «Полёт».

Сначала первый игрок использует любые способности **одного** своего персонажа, затем то же самое делает второй игрок. Раунд завершается, когда оба участника объявят пас. В начале раунда игроки одновременно возвращают жетоны готовых способностей.

Победитель получает 3 ПО. Проигравший получает 1 ПО за каждого своего персонажа на стартовой клетке противоположной стороны поля.



5. МОРЕ ВЕТРОВ

Гозций спрятал страницы «Бестиария» в самых отдалённых уголках Сигиллума, даже в таких экзотических, как Море ветров. Здесь бесчисленные водовороты образуют подобие лабиринта и направляют корабли к дивным островам.

Это море получило своё название благодаря сильным тропическим тайфунам, которые подхватывают воинов и уносят их вперёд, позволяя преодолевать большие расстояния. Эту особенность, как и сеть водоворотов, стоит использовать, чтобы забрать страницы раньше соперника.

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника.

В каждом раунде все персонажи с помощью основной способности могут совершить и манёвр, и атаку (в любом порядке). Если персонаж ускорен , он может совершить дополнительный манёвр. Если замедлен — только манёвр или только атаку.





6. ПОРТАЛ

Когда в руки охотников за «Бестиарием» попала страница с заклинанием призыва Иллесебры, перед ними открылись новые возможности: портал мог перенести их в такие места, куда не добраться обычным способом.

Однако выяснилось, что использование портала отнимает жизненные силы. Искусительница предупредила: «Именно в тот момент, когда вас накроет волна отчаяния и будет казаться, что ничего не получится, произойдёт потусторонний переход. Но помните: каждый перенос заберёт частичку вашей жизненной силы».

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника. Персонажи, закончившие ход на клетке с лавой, получают 1 повреждение, как обычно.

Все персонажи вместо действия манёвра могут совершать действие «Портал»: если обе особые способности персонажа находятся на перезарядке, переместите его на любую свободную клетку, затем этот персонаж получает 1 повреждение. «Ускорение»  и «Замедление»  влияют на «Портал» так же, как на действие манёвра.








7. ГОРОД МЁРТВЫХ

Множество опасностей подстерегает тех, кто пытается собрать все страницы магической рукописи. Чего только стоили те бесчисленные разломы, из которых вырывались всепожирающие языки пламени...

Теперь жаждущих власти ожидал лишь Город мёртвых. Ни одна живая душа не смеет вторгаться в эти земли. Именно здесь находилось кладбище тьмы, где любой мог пожертвовать своей жизненной силой, чтобы призвать сущности павших героев, страх перед которыми не позволял сдвинуться с места.

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника.

Каждый игрок начинает миссию с 1 персонажем. Персонажи не могут совершать манёвр и применять «Окрыление» , но могут быть перемещены способностями. Корнибус не может использовать «Полёт». Вместо действия манёвра все персонажи совершают «Ритуал»: получите 1 , чтобы призвать на соседнюю клетку любого доступного персонажа (он присоединяется к вашему отряду). Персонаж может потратить последнее , но из-за изгнания его замок получит урон. «Ускорение»  и «Замедление»  влияют на «Ритуал» так же, как на действие манёвра.

Изгнанный персонаж не призывается на клетку с его замком, но его можно вновь призвать с помощью «Ритуала». В каждом отряде может быть любое количество персонажей.



8. ВРЕМЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ

Казалось, вся книга наконец собрана воедино, но чего-то всё-таки не хватало. В бесплодных попытках найти последнюю страницу «Бестиария» лидеры раз за разом терпели неудачу. Всё дело в том, что в потайных уголках Сигилума больше не оставалось фрагментов книги Гоэция — все герои прошлого и настоящего уже стали достоянием победителей. Не хватало лишь героев будущего, однако должно пройти время, чтобы они смогли занять достойное место на страницах магической книги.

ЦЕЛЬ: разрушить замок игрока-соперника.

Партия проходит по обычным правилам игры вдвоём, но с некоторыми изменениями. Изгнанный персонаж не призывается на клетку с его замком (уберите лист и жетоны этого персонажа в коробку) — теперь он считается недоступным. Вместо изгнанного персонажа призовите на клетку с его замком любого доступного персонажа по обычным правилам.

