

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ .....	4
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ .....	5
ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ.....	6
ИГРОВЫЕ ЗОНЫ.....	8
ТИПЫ КАРТ .....	10
КАРТА ГЕРОЯ.....	11
КАРТЫ ВОЕВОЙ КОЛОДЫ .....	12
КАРТЫ ЗДАНИЙ .....	18
КАРТЫ МЕСТНОСТИ .....	19
НАЧАЛО ИГРЫ .....	20
ФАЗЫ ХОДА И ИГРОВАЯ МЕХАНИКА .....	22
ФАЗА НАЧАЛА ХОДА.....	22
ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА.....	23
ФАЗА АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ.....	24
РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ МЕСТНОСТИ.....	26
АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВА .....	28
ДВИЖЕНИЕ.....	28
БЛИЖНИЙ ВОЙ .....	30
ДАЛЬНЯЯ АТАКА .....	34
СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА.....	36
КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ.....	39
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ.....	40
«ОПЫТНЫЙ ЗОДЧИЙ» .....	40
«БИТВА ТРЕХ» .....	40
«КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ» .....	41
«ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ» .....	42
ПРАВИЛА ДРАКОНА «ЛЕГЕНДА СИГНУМА» .....	43
ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ .....	44
ПРЕДЫСТОРИЯ МИРА. РОЖДЕНИЕ СИГНУМА.....	45
ГЛОССАРИЙ .....	48

История Волшебного мира Сигнум начинается у гребных стен вольного города Валлора. Спрятанные в его погземельях бесчисленные сокровища изгавна служили приманкой для алчных воров и жаждущих величия и золота завоевателей.

Валлор - это настоящий город-государство. Внутри него, как в огромном котле, смешались представители разных народов из всех уголков Сигнума. Здесь возможны любые союзы, даже между самыми непримиримыми врагами. Но друг осторожен: на тесных улицах города каждый - сам за себя.

В последнее время слухи о возрождающейся Империи Грифаримов все чаще стали достигать Валлора. Приезжие купцы и капитаны кораблей, вернувшись из южных морей, рассказывали о несокрушимых легионах, выкованных по воле императора Демидана и его первого маршала-протектора Роланга Горгого. Еще говорили о необычных созданиях, крылатых грифаримах - могущественных и прекрасных небесных жителях, которые сражаются в союзе с имперцами.

Никто не считал Империю Грифаримов угрозой для Вольного города. Так было раньше, но сейчас все изменилось. Молодой император Демиан всевозв вознамерился стать императором всего Сигнума. Он считает, что Валмор - причина всех бед, которые обрушились на мир, а потому его нужно очистить от скверны.

На защиту города выступила молодая воительница Брисса де Молфорн. Она собрала самое необычное войско в Сигнуме, куда вошли представители всех сословий и гильдий. Отказ от требований молодого императора погчиниться его воле мог означать только одно - войну...

Итак, неподегимаая армия Империи Грифаримов хдет Вас под стенами Вольного города Валмор. Хотите Вы стать под знамена герцога или императора, зависит только от Вас.

Сражайтесь, как умеете только Вы!  
Но главное - подежгайте!



## ВСТУПЛЕНИЕ



«Легенды Сигнума» — это уникальное сочетание настольной стратегической игры с миниатюрами и коллекционной карточной игры. Здесь сражаются отряды существ под предводительством героев. Параллельно вы строите собственный Город, набираете персонажей, используете заклинания и реликвии, применяете тактические хитрости. В «Легендах Сигнума» вы создаете неповторимую стратегию победы, собирая свою Боевую колоду и коллекцию миниатюр. Благодаря команде выходящих художников и скульпторов каждая миниатюра в игре имеет оригинальный внешний вид и собственный характер.



## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ



В игре «Легенды Сигнума»  
участвуют два игрока. Перед  
началом игры участники  
выставляют на Поле боя  
своих героев.



Вывести остальных существ Вы  
сможете, построив в своем  
Городе необходимые здания.



Цель игры – уничтожить героя противника  
или гостичью победы на уровне процветания.  
Продолжительность партии составляет от 30 до 90 минут.



# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

В стартовом наборе «Легенд Сигнума» вы найдете все необходимые элементы для игры:

- карты героев;



- карты персонажей, заклинаний, реликвий, тактик;



- карты зданий и местности;



- жетоны существ;



- шаблоны местности;



- маркеры эффектов (брони, ранений, силы);



- специальные кубики с обозначениями «мишень», «топор», «щит»;



Если вы играете обычным кубиком D6, то обозначению «мишень» соответствует 1,2, «топор» - 3, 4, «щит» - 5, 6;

- игровые линейки заганной глины:



S (короткая, 8 см),  
M (средняя, 10 см),  
L (длинная, 15 см),  
XL (дальняя, 25 см);

- книга правил.



# ИГРОВЫЕ ЗОНЫ



В игре «Легенды Сигнума» существует пять основных игровых зон: Поле боя, Город, Кладбище, Боевая колода и Рука.

Каждому игроку нужно предусмотреть место для своей Боевой колоды, карты героя и разыгранных карт персонажей, зданий и местностей, а также место для хранения жетонов.



ПОЛЕ БОЯ

БОЕВАЯ КОЛОДА

КЛАДБИЩЕ

РУКА

ГОРОД ИГРОКА

**Поле боя** — это игровая зона, общая для обоих участников. Здесь сражаются отряды выведенных персонажей под предводительством героев. По стандартным правилам, это поле размером 60 на 60 см. Отмерьте его линейкой или используйте оригинальное поле «Легенд Сигнума».

Игроки выбирают Свою сторону поля, напротив друг друга. Все выведенные существа будут выходить на Поле боя вплотную к ней. Стороны не могут меняться в процессе игры.

**Город** — это игровая зона для карт зданий и местностей. Игрок определяет место для своего Города вне Поля боя. Туда выкладываются карты зданий, которые он построил, и карты местностей, разыгранные игроком на Поле боя.

Это открытая зона — противник может видеть, какие карты игрок разыграл в Городе.

**Кладбище** — это зона для разыгранных карт заклинаний, карт погибших персонажей, уничтоженных реликвий и активированных тактик.

Это открытая зона, игрок в любой момент может посмотреть, что лежит на Кладбище у него или у противника.

Карты на Кладбище выкладываются в том порядке, в каком они туда попадают. Карта всегда уходит на Кладбище своего игрока, при этом она теряет все эффекты и приобретенные свойства.

**Боевая колода** — это игровая зона, в которой лежат карты поддержки и персонажей игрока.

Это закрытая зона, карты должны лежать рубашкой вверх, их нельзя смотреть или перемешивать. Если какая-то карта возвращается в колоду, то колода перемешивается.

**Рука** — это взятые из Боевой колоды карты, которые игрок может разыграть в свой ход. Игрок в любой момент может посмотреть карты у себя в Руке, а его противник — нет.

Обратите внимание: когда на карте упоминается огна из игровых зон, то по умолчанию это означает, что речь идет именно о Вашей игровой зоне. Игрок может взаимодействовать с игровыми зонами противника, только когда это указано в свойствах карты.





## ТИПЫ КАРТ

Тип каждой карты в «Легендах Сигнума» обозначен в нижнем левом углу. В игре вы будете использовать следующие типы карт: герой, персонаж, реликвия, заклинание и тактика. Также вы будете использовать карты зданий и местностей.

Ваша ключевая карта в игре — карта вашего героя. Карты персонажей, заклинаний, реликвий и тактик составляют Боевую колоду. С их помощью вы сражаетесь на Поле боя.

Карты зданий и местности используются для постройки зданий в зоне Города и вывода местности на Поле боя.

Большинство карт в игре содержат следующую информацию: основные параметры, свойства и дополнительные сведения.

### ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ



- сила



- дистанция движения



- здоровье

### СТОИМОСТЬ



**Основные параметры** — это стоимость, сила, здоровье и дистанция движения. Обратите внимание, что у разных типов карт параметры могут отличаться. Например, у карт поддержки нет движения или силы, у них есть только стоимость.

**Свойства карт** пишутся на их текстовом поле под иллюстрацией и названием. Существа в процессе игры могут как получить новые свойства, так и потерять изначальные.

**Дополнительная информация** - это символы на карте, которые определяют ее принадлежность к определенной фракции, тип (существо, реликвия, заклинание и т.д.) и серию выпуска. Также к дополнительной информации относятся раса персонажа и художественный текст.



## КАРТА ГЕРОЯ



Герой - ключевая миниатюра на Поле боя. Если ваш герой уничтожен, это автоматически означает ваше поражение. Герой первым выходит на Поле боя.

У каждого игрока может быть только один герой. Его выбор определяет фракцию отряда, принцип формирования Боевой колоды и, в конечном итоге, стиль игры. Карта героя обозначается специальным символом.

У каждого героя существуют свои уникальные карты Боевой колоды, в свойствах которых указано имя героя. Их можно разыгрывать, только если отряд возглавляет данный герой.

В большинстве ситуаций на Поле боя герой действует по тем же правилам, что и персонажи.

Обратите внимание: в описаниях эффектов карт термины «герой» и «персонаж» не равнозначны. Например, если в заклинании сказано: «Нанесите 2 раны любому на Поле боя», это заклинание не сможет подействовать на . И наоборот, эффекты, действующие только на героев, не действуют на рядовых персонажей. В описании универсальных эффектов, действующих и на героев, и на персонажей, используется термин «существо».

## КАРТА ГЕРОЯ

### Тип карты - Герой

Имя героя и его основные параметры



Личные свойства героя

Художественный текст

Фракция, на нее также указывает и цвет фона карты

Типы носимых героем реликвий

## КАРТЫ БОЕВОЙ КОЛОДЫ

В Боевую колоду входят карты персонажей, заклинаний, реликвий и тактик. Игрок выбирает нужные, исходя из собственной стратегии победы.

Некоторые карты Боевой колоды получают дополнительные свойства, если у вас в городе построены уникальные здания класса.

Например, в Вольном Городе эти здания называются Гильдиями, а в Священной Империи — Орденами и т.д. Такие карты называются классовыми и в свойствах других карт упоминаются как “персонаж ордена”, “карта гильдии” и т.д.

Дополнительные свойства, размещённые после названия классового здания, карта получает только если указанное здание построено в вашем Городе.

В дальнейшем карты заклинаний, реликвий и тактик будут называться **картами поддержки**.

На всех картах поддержки указана их редкость:

-  - обычная;
-  - редкая;
-  - легендарная;
-  - мифическая.





## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карты персонажей используются для вывода миниатюр персонажей на Поле боя. Каждой такой карте в игре «Легенды Сигнума» соответствует своя миниатюра. Каждый персонаж здесь уникален.

Стоимость вывода

Изображение в овальной рамке



Основные параметры

Имя

Свойства

Раса

Художественный текст

Символ фракции

Символ «персонаж»

**Сила** персонажа показывает, сколько кубиков он может использовать в ближнем бою.

**Здоровье** означает количество ран, которое может получить персонаж до того, как его карта будет помещена на Кладбище.

**Движение** отображает дистанцию, на которую персонаж может максимально передвигаться по Полю боя.

Если персонаж обладает одним из стандартных свойств, на карточке будет указано название свойства или размещен символ, его обозначающий.

Полное описание всех стандартных свойств дано в разделе правил «Глоссарий». Если существо обладает каким-то уникальным или редко встречающимся свойством, на его карте будет приведено полное описание данного свойства.

Художественный текст, выделенный курсивом, не оказывает влияния на процесс игры. Это может быть цитата существа, его девиз или боевой клич.





## КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Эти карты необходимы для разыгрывания заклинаний в процессе игры. Заклинания могут обладать самыми разными эффектами — нанести урон, повышать или понижать параметры существ и оказывать влияние на игровые зоны.

Эффект заклинания срабатывает сразу после того, как разыграна его карта.

После разыгрывания карта заклинания перемещается на Кладбище.

Стоимость разыгрывания



Изображение в прямоугольной рамке

Название

Свойства

Символ фракции

Символ «заклинание»



## КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Эти карты используются для усиления героя или добавляют ему дополнительные свойства. Этот тип карт может быть использован только вашим героем. Простым смертным не дано владеть столь мощными артефактами.

Реликвии делятся на шесть видов, символ которых расположен в верхней части карты:



Оружие ближнего боя



Оружие дальнего боя



Доспехи



Щит/Знамя



Шлем/Маска



Драгоценность

Одному герою могут быть доступны реликвии разных видов. Разыгранная карта реликвии кладется рядом с картой героя и считается активной – «надетой» на него.

Герой может носить столько реликвий данного вида, сколько символов этого вида указано на его карте. Некоторым героям доступны две и более реликвии одного вида.

В процессе игры нельзя просто «снять» со своего героя уже используемую реликвию, но можно заменить ее на новую, того же класса. В этом случае старая реликвия немедленно перемещается на Кладбище.

Например Герой уже облагает реликвией «Тяжелые латы» с классом «Доспех». Игрок хочет разыграть карту «Кираса иллюзий». «Тяжелые латы» заменяются «Кирасой иллюзий», герой получает новые эффекты, реликвия «Тяжелые латы» сбрасывается на Кладбище.

В свойствах карт этого типа указано, является реликвия многогранной или имеет определенную прочность.

Некоторые реликвии имеют свойство «Многогранность» . Они могут применяться героем для использования своих свойств столько раз, сколько указано на символе.

После того как используется свойство реликвии, вы должны отметить это на её карте. Реликвия уничтожается сразу же после того, как герой использовал ее указанное количество раз и все свойства, которые она дает - перестают действовать.

Стоимость разыгрывания

Вид реликвии



Позолоченный клинок

Название

1. Ваш получает +3 .  
Гильдия Клинков: дополнительно, ваш получает +1 .

Свойства

Символ «заколдование»

Символ фракции

«Боевое копьё» имеет класс «Оружие ближнего боя» и свойство «Многогранность 2: получите +2 ». Герой, вооруженный «Боевым копьём», атакует существо противника. Он получает +2 в этом бою за реликвию, Многогранность «Боевого копьё» уменьшается на 1. В ход противника, герой атакует и он снова получает +2 в процессе сражения, а Многогранность копьё уменьшается еще на 1 и становится равной 0. Реликвия считается уничтоженной, ее карта сбрасывается на Кладбище, а любые свойства реликвии заканчивают свои действия.

Реликвии других классов имеют свойство «Прочность»  $3\heartsuit$ .

После разыгрывания такой карты на нее кладется соответствующее прочности количество жетонов брони. Когда по герою, имеющую подобную реликвию, будет проведена любая не магическая атака, в первую очередь урон будет наноситься надетым на него реликвиям с жетонами брони.

Игрок сам определяет, с какой реликвии снимать жетоны брони - по одному за каждую единицу урона.

Полученный от одной атаки урон нельзя «распределять» по разным реликвиям. Игрок сначала обязан снять всю прочность с одной реликвии, а затем, если урон еще остался, начать снимать со следующей.

Когда на реликвии со свойством «Прочность» не остается жетонов брони, она считается уничтоженной. Если на героя «надета» хотя бы одна реликвия со свойством «Прочность», игрок не может направлять урон, который должен приходиться на реликвию, на самого героя, накладывая на него маркеры ран. Броня защищает героя от любых физических атак, но не от магических атак и воздействий.

Карта уничтоженной реликвии сбрасываются на Кладбище, а герой теряет все свойства которая она давала.

Например «Тяжелые латы» имеют тип «Доспех» и свойство «Прочность» 4. При розыгрыше этой карты на нее кладется 4 жетона брони. Пока герой с этой реликвией не получит суммарно 4 единицы урона, «Тяжелые латы» будут оставаться в игре.



## КАРТЫ ТАКТИКИ

Они позволяют использовать в игре тактические приемы, срабатывающие во время указанного на карте события. Только этот тип карт может быть активирован во время хода противника.

## Стоимость разыгрывания



Хитрый трюк

Название

♣ Брисса де Молфорн.

Когда вашего ♣ атакуют в ближнем бою, он получает +2 ♣ и Мастер защиты 3 до конца хода.

Свойства

Символ  
«тактика»Символ  
фракции

Разыгранную карту тактики кладут рубашкой вверх и не показывают противнику.

В отличие от заклинания, тактика срабатывает не сразу, а только после выполнения определенного условия, указанного на карте. Когда условие выполнено, тактика активируется, срабатывает свойство, указанное на ней, и карта тактики перемещается на Кладбище.

Тактика может сработать как в ход игрока, разыгравшего эту карту, так и в ход противника. Тот, кто разыгрывает тактику, обязан вскрыть ее при первом же выполнении указанного условия. Если этого не сделать (игрок забыл или решил дождаться более благоприятных условий), эффект считается несработавшим, а карта уходит на Кладбище.

Например

У карты тактики «Тайный погкуп» следующие свойства: «Отмените Вызов ♣ противника, его карта возвращается в колоду. И использованные для разыгрывания этой карты згания остаются закрытыми, потраченное ♣ не возвращается».

Если игрок в свой ход разыграл эту карту тактики, а его противник на следующий ход не вывел на Поле боя ни одного персонажа, карта остается в игре до тех пор, пока противник не разыграет первого персонажа.



## КАРТЫ ЗДАНИЙ

Карты зданий и местности не входят в Боевую колоду. Игроки самостоятельно определяют, какие карты они будут использовать во время игры.

Карты зданий используются для разыгрывания карт из Боевой колоды — вывода персонажей, использования тактик, заклинаний и разыгрывания реликвий.

### Стоимость разыгрывания



Символ базового здания

Название

Свойства

Символ «здание»

Символ фракции

В игре «Легенды Сигнума» существует девять базовых типов зданий.

Ратуша    Храм    Арена    Кузница    Библиотека



Стрельбище    Школа магии    Таверна    Казарма    Уникальное здание

Кроме того, в каждой фракции существуют свои уникальные здания.

Например «Монетный двор» для фракции «Вольный город Валор» или «Монастырь» для «Священной Империи Грифаримов».

Некоторые карты позволяют разрушать здания в Городе. При этом любое из девяти основных зданий игрок может построить заново. Каждое уникальное здание можно построить только один раз за игру.



## КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Эти карты необходимы для размещения на Поле боя специальных шаблонов местности.

Шаблоны имеют разную форму и размеры. Каждой карте может соответствовать только один шаблон на Поле боя.

Местность, размещенная на Поле боя, может затруднять движение существ, быть совсем непроходимой, препятствовать дальним атакам или иметь другие особые свойства.

Существуют базовые типы местности, например «Лес» или «Скала».

Кроме того, в «Легендах Сигнума» встречаются уникальные типы местности, которые есть только у определенных фракций и диктуют специальные правила.

Например  
Карты местности «Заброшенная сокровищница» или «Безгонный колодец» встречаются только у фракции «Вольный город Валмор».

Стоимость разыгрывания



Символ  
«местность»

Название

Свойства

Символ  
фракции

Шаблон местности





## НАЧАЛО ИГРЫ



Перед началом игры каждый участник выбирает, за какую фракцию он будет сражаться. Соперники могут выбрать одну и ту же фракцию и даже одинаковых героев.

Игра длится до тех пор, пока один из героев не будет убит или один из игроков не накопит 51 процветание.

Игроки сами составляют свои Боевые колоды, каждая может содержать от 30 до 40 карт. В стартовом наборе игры для начинающих можно играть колодой в 20 карт.

Вы можете использовать карты Боевой колоды, зданий и местности только своей фракции. Кроме того, ваша Боевая колода может включать карты персонажей-наемников.

Не менее половины Боевой колоды должны составлять карты персонажей, из них наемников может быть не более половины. Остальные типы карт могут быть включены в колоду в любых пропорциях или не включены вообще.

В колоде не могут одновременно присутствовать две карты персонажей с одинаковым названием. Карты заклинаний, реликвий и тактик могут повторяться в двойном экземпляре.

Например  
Боевая колода из 20 карт должна включать в себя не менее 10 карт персонажей, колода из 35 карт - не менее 18 карт персонажей, и так далее.

Стоимость вывода



Основные параметры

Имя

Свойства

Раса

Символ «персонаж»

Символ наемников «Псы войны»

Количество карт в Боевых колодах у игроков может отличаться, но должно соответствовать общим правилам составления колоды.

Боевые колоды кладутся рубашкой вверх - так, чтобы верхняя карта не была видна обоим игрокам.



После составления Боевых колод необходимо обозначить основные игровые зоны, выбрать место для жетонов и миниатюр.

Определите зону Города для выкладывания карт местности и зданий. Участники сами выбирают, какие именно карты зданий и местности, принадлежащие фракции их героя, понадобятся им в процессе игры.

Очередность хода определяется при помощи броска кубика. Игрок, выбросивший большее значение, решает, кому достанется право первого хода. Дальше очередность ходов остается неизменной. Игрок, которому выпал первый ход, первым размещает миниатюру своего героя на Поле боя так, чтобы край подставки касался **Своей стороны поля**.

После этого игрок, который ходит вторым, также ставит фигурку своего героя в любом месте вплотную к **Своей стороне поля**.

Когда оба игрока выставили своих героев на Поле боя, это означает, что конфликта уже не избежать и начнется битва!

Игроки получают по два процветания и берут по четыре верхние карты из своей Боевой колоды — это их стартовая Рука.

Каждый участник может один раз перед началом игры вернуть до четырех карт своей Руки в Боевую колоду и взять вместо них столько же.

После этого подготовительный этап игры считается завершенным, далее следует ход первого игрока.





## ФАЗЫ ХОДА И ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

Игра состоит из серии ходов, которые участники делают поочередно. Ход состоит из трех обязательных фаз:

- фаза начала хода;
- фаза строительства;
- фаза активации существ.

Игрока, который в данный момент делает ход, называют активным.

### ФАЗА НАЧАЛА ХОДА

Это первая фаза, с которой начинается ход любого игрока.

Активный игрок открывает все закрытые карты зданий в зоне своего Города, если они у него есть.

Все существа получают возможность активироваться вновь. Также игрок удаляет с карт своих существ все жетоны временных эффектов, действие которых закончилось до начала хода.

Активный игрок берет в Руку одну карту из Боевой колоды и получает одно процветание. Он не может иметь в Руке больше десяти карт Боевой колоды.

Если у игрока уже есть в Руке десять карт, то прежде чем взять следующую, он обязан сбросить случайно выбранную противником карту на Кладбище.



Если у игрока заканчивается Боевая колода, то каждый раз, когда он должен брать карту из колоды, противник будет получать процветание.

В первый раз противник получает одну единицу процветания, каждый следующий раз количество процветания, которое он получает, удваивается.



## ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

В начале этой фазы игрок принимает решение, будет ли он что-то строить в этот ход или предпочтет накопить процветание.

Если он решает пропустить фазу строительства, то получает два процветания. Часто для строительства какого-то здания необходимо накопить достаточно процветания.

Активный игрок сам выбирает, какие здания и в каком порядке он собирается построить. Вы не можете строить больше одного здания в эту фазу.

Для постройки здания необходима его карта. Здание считается построенным, если вы оплатили его стоимость в единицах процветания, а затем разместили его карту в зоне своего Города. Порядок размещения карт зданий в Городе не имеет значения, как и очередность постройки.

Здание, построенное в текущий ход, можно использовать. Еще не использованные здания называются открытыми, уже использованные в текущий ход – закрытыми. Карты закрытых зданий поворачиваются. Их нельзя использовать повторно в этот ход.

Здания, построенные в вашем Городе, можно использовать:

- для розыгрыша карт Боевой колоды из Руки или карт местности;
- для использования свойства, указанного на карте здания.

Максимальное количество зданий в вашем Городе – 12. Вы не можете по собственному желанию убирать уже построенные здания из зоны Города.

В Городе не могут быть построены здания с одинаковыми названиями. Например, у вас не может быть две «Ратуши» или две «Таверны». Также нельзя построить второе классовое здание, если первое уже стоит.



Открытое здание



Закрытое здание



## ФАЗА АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ

Во время этой фазы игрок может:

- разыгрывать карты персонажей, заклинаний, реликвий и тактики из Руки;
- активировать существ на Поле боя;
- разыграть не более одной карты местности.

Игрок может совершать эти действия в любой последовательности по собственному желанию.

В фазу активации нельзя разыгрывать карты зданий. Можно разыграть любое количество карт Боевой колоды из Руки.

Прежде чем разыграть карту, вы обязаны объявить, какую карту собираетесь разыграть, это называется «заявить свое действие».

На всех картах Боевой колоды в верхнем левом углу указывается стоимость, необходимая для разыгрывания этой карты.

Вы можете разыграть карту из Руки, если в зоне Города уже построены необходимые здания, и они являются открытыми, то есть еще не были задействованы при разыгрывании других карт или свойств в этот ход. Вы должны заплатить цену разыгрывания карты, закрыв (повернув) все необходимые здания в Городе и уплатив стоимость в процветании, когда это требуется.

В стоимости карты Боевой колоды может быть указано “любое здание” . Это означает, что для разыгрывания этой карты необходимо закрыть любое здание в вашем городе.

Например  
Вы хотите разыграть карту персонажа «Ровена, дочь Герцога». В условиях Вывода персонажа указано: «Храм, 2 любых здания». Прежде чем вывести Ровену на Поле боя, игрок обязан закрыть в своем городе Храм и два любых здания на Вывод.

Разыгранная карта персонажа кладется рядом с картой героя, а миниатюра персонажа помещается на Поле боя таким образом, чтобы касаться краем подставки Своей стороны поля.

При выводе персонажа на Поле боя его нельзя располагать ближе чем на дистанции S (8 см) от существ противника.



Если это невозможно, то персонаж может быть выведен ближе чем на S от миниатюры противника или в контакте с ней, но при этом получает «Удар в спину» от каждой миниатюры противника на расстоянии S или менее.

Только что выведенный на Поле боя персонаж считается активированным и уже не может совершать никакие действия в этот ход.

Если противник вступает с ним в ближний бой, либо объявляют дальнюю атаку, персонаж может защищаться по общим правилам.

Если он обладает какими-либо пассивными свойствами, которые действуют на других персонажей и не требуют активации, эти свойства начинают работать сразу же после вывода персонажа на Поле боя.

Например  
Персонаж обладает свойством «Аура S: Ваши  получают +1 », что означает «Все Ваши персонажи в радиусе S получают +1 к ». Это свойство будет оказывать влияние на других персонажей, как только он будет выведен на Поле боя.

Карта существа и отображающая его миниатюра на Поле боя остаются в игре, пока существо не будет уничтожено, то есть пока количество маркеров ран не станет равным его здоровью. После этого карта существа отправляется на Кладбище.

Игрок может иметь на Поле боя одновременно не более 7 персонажей.

Если игрок разыграл карту заклинания (например, «Огненный шар» или «Общее исцеление»), то ее эффект срабатывает сразу же, а карта отправляется на Кладбище.

Карты реликвий игрок может применять только на своего героя. Герой может сразу же пользоваться реликвиями, разыгранными в текущий ход. Реликвия остается в игре, пока она не будет уничтожена или заменена на другую того же вида, а затем карта сбрасывается на Кладбище.

Разыгранная карта тактики кладется рубашкой вверх возле карты героя. Ее не показывают противнику, однако игрок обязан объявить, что разыграл карту тактики, и закрыть необходимые здания. Мы рекомендуем игрокам отмечать стоимость разыгранной карты тактик.

Карта тактики остается в игре в закрытом виде, пока не будет выполнено условие ее активации. Как только оно выполнено, игрок переворачивает карту, демонстрирует ее противнику, эффект тактики срабатывает, а сама карта отправляется на Кладбище.

Следующий персонаж может начать свой ход только после завершения всех действий предыдущего. Нельзя разрывать активацию одного персонажа, то есть начать ход первого персонажа, потом пойти вторым, после чего завершить ход первого.

Существо не может быть активировано дважды за один ход. После того как игрок активировал всех своих существ на Поле боя, он может объявить конец хода.

Все свойства и эффекты, которые работают до конца хода или свойства, которые работают в конце хода, объявляются в том порядке, в котором заявит игрок, контролирующий карты с этим свойством или эффектом.

После чего наступает ход следующего игрока.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ МЕСТНОСТИ

Вы можете разыграть только одну карту местности в ход. Для этого понадобятся любые здания, уже построенные в Городе. Игрок может разыграть карту местности, принадлежащую только его фракции.

При разыгрывании местности вы выкладываете в зону Города соответствующую карту и размещаете на Поле боя шаблон, отображающий данный тип местности. Шаблон должен быть размещен на свободном месте, не в контакте с миниатюрами, на расстоянии не менее S (8 см) от Своей стороны поля и других элементов местности и не менее M (10 см) от стороны противника. Если на Поле боя нет свободного места для вывода нового элемента местности, разыграть карту местности нельзя.

Карты местности, такие как «Лес» или «Скала», доступны любой фракции. Игроки могут разыгрывать их любое количество раз за игру, но не более одного раза в ход.

Уникальные для каждой фракции типы местности, имеющие собственные названия (например «Зловещие катакомбы», «Алтарь исцеления» и пр.) могут быть разыграны игроком только один раз за игру.

Некоторые карты позволяют уничтожать местности на Поле боя. Любую базовую местность игрок может разыграть заново.







## АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВА



Когда существо начинает свой ход, это называется **активацией существа**.

Каждое существо в «Легендах Сигнума» во время своей активации может совершить следующие действия на выбор:

- передвинуться на дистанцию движения или менее, указанную на его карте, или использовать правило «Бег»;
- передвинуться на дистанцию своего движения или менее и вступить в ближний бой;
- вступить в ближний бой, если персонаж находится в контакте с моделью противника;
- произвести выстрел или любую другую дальнюю атаку, если обладает данным свойством;
- использовать свойство, указанное на карте.

Игрок обязан в течение хода активировать все свои существа на Поле боя. Игрок может пропустить ход своего существа, при этом существо активируется.

Игрок может двигать миниатюру существа по Полю боя на дистанцию, меньшую или равную указанной на его карте. Каждая миниатюра имеет свою подставку, диаметр которой может быть 32 мм, 50 мм или 60 мм, в зависимости от величины миниатюры. При движении ни одна миниатюра не должна получать преимущество из-за размера своей подставки.

Если в любой точке своего движения ваша миниатюра соприкоснулась с подставкой миниатюры противника, вы обязаны немедленно завершить движение, даже если она передвинулась не на всю доступную дистанцию. При этом ваша миниатюра считается вступившей в контакт. Если она закончила свое движение в контакте с двумя или более миниатюр противника, то может провести ближний бой с любой из них.

## ДВИЖЕНИЕ

Дистанция движения указана на карте персонажа и обозначена буквенным сокращением на синем фоне. Для удобства все дистанции движения в игре разделены на четыре основные:

- короткая S (8 см);
- средняя M (10 см);
- длинная L (15 см);
- дальняя XL (25 см).



Если существо совершило движение в свой ход, оно не может использовать другие виды атак в этот же ход, кроме ближнего боя.

Если во время активации миниатюра начинает движение, находясь на Труднопроходимой местности, заканчивает его там или проходит через такую, то дистанция движения уменьшается до S.

Миниатюра не может проходить сквозь другие миниатюры или двигаться через непроходимые участки местности. Так же миниатюра не может завершить движение на других миниатюрах или непроходимых местностях. Она должна огибать их, двигаясь по не прямой траектории. При этом следует учитывать движение, потраченное на повороты.



## ПРАВИЛО «БЕГ»

Перед началом движения игрок может заявить, что данная миниатюра в текущий ход будет бежать. В этом случае дистанция движения увеличивается до следующего значения, т.е. дистанция S увеличивается до M, M увеличивается до L, L увеличивается до XL. Миниатюра, имеющая дистанцию движения XL, не может использовать правило «Бег». Миниатюра, находящаяся в контакте с одной или несколькими миниатюрами противника, не может использовать правило «Бег».

Если миниатюра использует правило «Бег», то ее ход заканчивается сразу после выполнения движения. После бега миниатюра не может использовать никакие свойства, в том числе проводить ближний бой.

Если в результате бега ваша миниатюра входит в контакт с миниатюрой противника, она должна немедленно остановиться и получает от противника «Удар в спину».



## ПРАВИЛО «УДАР В СПИНУ»

«Удар в спину» объявляется в двух случаях:

- когда миниатюра выходит из контакта с противником;
- когда миниатюра входит в контакт с противником используя правило «Бег».

При этом, каждая миниатюра противника в контакте с которой она была или в контакт к которой она войдет, должна бросить 1 кубик для его совершения.

«Удар в спину» — не атака, но он считается успешным при значении  $\frac{7}{6}$  или  $\frac{6}{6}$ . Если миниатюра имеет раны, то она может нанести урон только в том случае, если на кубике выпадет  $\frac{6}{6}$ .

Исключением являются миниатюры со свойством «Стойкий». Миниатюра не может защищаться от «Удара в спину», поэтому каждый успешный бросок автоматически становится попаданием.

Персонаж с жетоном скрытности может объявить «Удар в спину», но при этом он теряет его.

Чаще всего правило «Удар в спину» будет применяться, когда ваша миниатюра выходит из контакта. Но если она движется, оставаясь в контакте с миниатюрой противника (например, чтобы стать позади нее, а потом продолжить сражение), миниатюра все равно подвергается действию правила «Удар в спину» и получит удар от противника.

Ваша миниатюра получает «Удар в спину» даже от противников чья сила равна нулю, и не способных сражаться в ближнем бою при обычных условиях.

## БЛИЖНИЙ БОЙ

Если ваша миниатюра при движении входит в контакт с миниатюрой противника или начала свой ход, уже находясь в контакте с миниатюрой противника, она может вступить в ближний бой.

Ближний бой можно объявлять только один раз за активацию каждого существа, если на его карте не написано обратного.

Атакующей считается миниатюра, которую контролирует активный игрок. Соответственно, миниатюра второго игрока считается защищающейся. Если миниатюра активного игрока находится в контакте сразу с несколькими миниатюрами противника, этот игрок выбирает только одну из них, с которой будет проводиться ближний бой в данный ход.

Миниатюра не может сражаться одновременно с несколькими миниатюрами противника. Но несколько миниатюр могут по очереди нападать на одну и ту же миниатюру в течение одного хода, если могут стать с ней в контакт.

Если миниатюра поочередно сражается с несколькими миниатюрами противника в его ход, то после первой атаки она обязана класть все свои кубики силы в защиту. Считается что одного нападения достаточно, чтобы существо выдохлось во время поединка и сражалось со следующим противником только защищаясь.

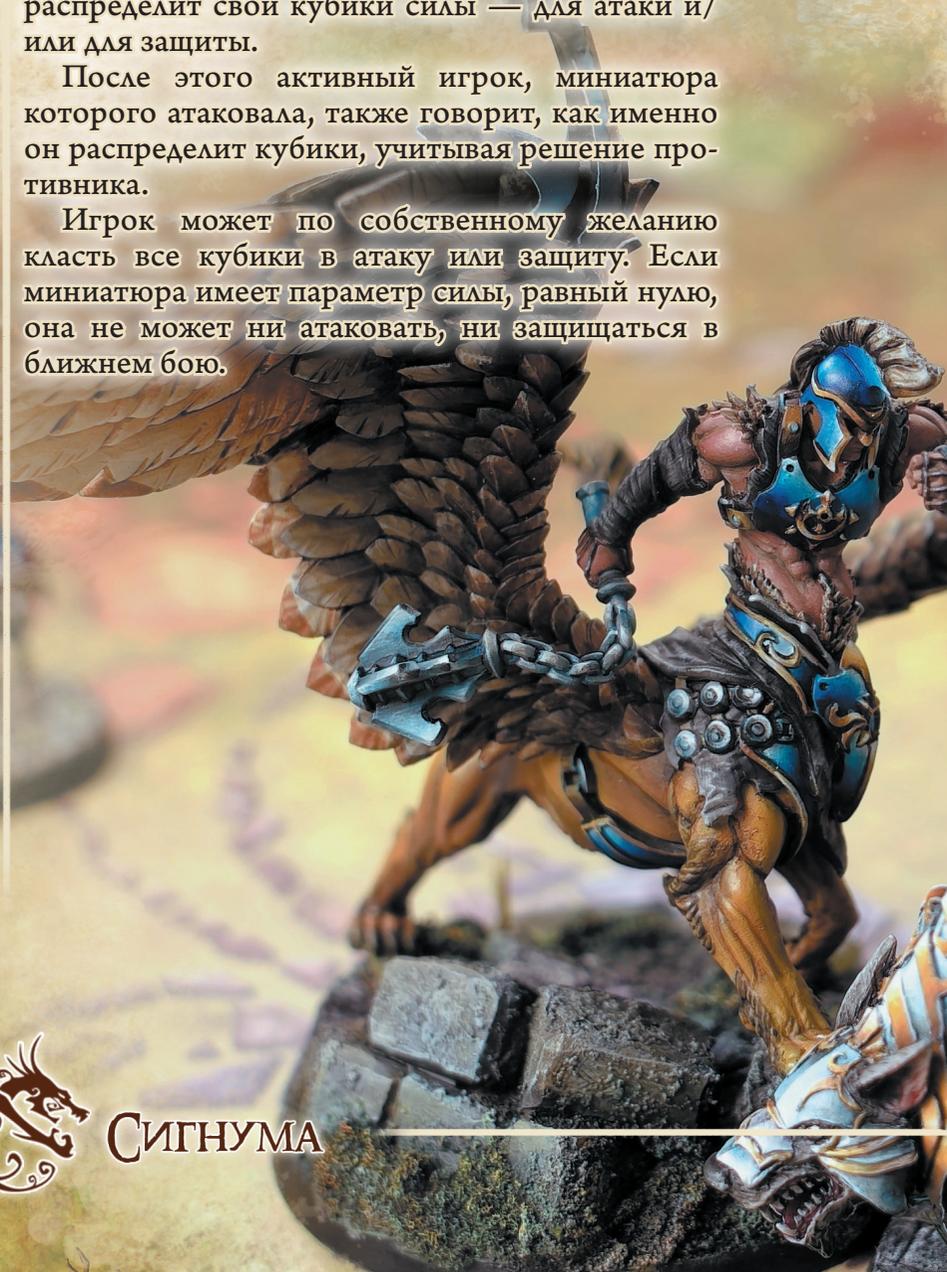
Для миниатюры, находящейся в контакте с миниатюрой противника, не обязательно объявлять нападение в ближнем бою. Миниатюра может просто остаться стоять в контакте с противником, например, мешая тому двигаться или стрелять.

Сражение между миниатюрами в ближнем бою происходит следующим образом. Параметр силы миниатюры показывает, сколько кубиков доступно ей в ближнем бою. Кубики можно использовать как для атаки, так и для защиты. Каждый кубик атаки, при попадании наносит 1 единицу урона. Кубик защиты, позволяет вашей миниатюре блокировать 1 попадание.

Игрок, миниатюра которого подверглась нападению, обязан первым заявить, как именно он распределит свои кубики силы — для атаки и/или для защиты.

После этого активный игрок, миниатюра которого атаковала, также говорит, как именно он распределит кубики, учитывая решение противника.

Игрок может по собственному желанию класть все кубики в атаку или защиту. Если миниатюра имеет параметр силы, равный нулю, она не может ни атаковать, ни защищаться в ближнем бою.



Например  
Миниатюра имеет силу 3, это значит,  
что в бою ей доступно 3 кубика. Игрок  
может использовать все 3 кубика для  
атаки или же 2 — для атаки, а 1 — для  
защиты и т.д.

**Активный игрок всегда имеет преимуще-  
ство при распределении кубиков, ведь ему уже  
известно распределение кубиков противника.**

**Например, если противник использует все  
доступные его персонажу кубики для защиты,  
то атакующему персонажу нет смысла тратить  
кубики на защиту, он может использовать их  
все для атаки.**



## АТАКА

Когда оба игрока распределили свои кубики  
силы для атаки и защиты, они одновременно  
бросают все кубики, отобранные для атаки. Если  
миниатюра не имеет маркеров ран, то она попа-  
дает по противнику, когда на кубике выпадут  
значения  или .

Если миниатюра имеет раны, то она может на-  
нести повреждение только в том случае, если на  
кубике выпадет . Исключением являются ми-  
ниатюры со свойством «Стойкий», они всегда  
наносит повреждения противнику при значении  
 и , независимо от того, имеет раны эта ми-  
ниатюра или нет.

Если в ближнем бою при определении успеш-  
ности атаки у миниатюры выпадает , либо у  
раненой миниатюры выпадают  или , это  
означает, что атака не достигла своей цели и  
урон не наносится.



## ЗАЩИТА

После того, как игроки совершили броски ку-  
биков в атаку, они бросают кубики, отложенные  
для защиты.

Чтобы защититься от успешной атаки про-  
тивника в ближнем бою, нужно выбросить на  
кубике . Это значение не меняется в случае  
ранения миниатюры.

Каждое выпавшее значение  снижает  
количество успешных попаданий атакующего  
на одно.



Если все атаки противника оказались неудачными, а у миниатюры остались кубики для защиты, то броски на защиту не выполняются, а отложенные кубики пропадают.

Нельзя использовать уже отложенные для защиты кубики, чтобы атаковать. Прикрывшись щитом, вы вы упускаете момент для нанесения противнику смертельной раны. Такова плата за излишнюю осторожность.

В игре существует особый вид ближней атаки — «Магический удар». От такого удара невозможно защититься, поэтому игрок не бросает кубики в защиту, а все выпавшие попадания автоматически достигают своей цели.



## НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Урон — это количество повреждений, которое должно получить существо в результате атаки или под воздействием свойств карт. Полученный урон отмечается маркерами ран на карте существа.

Если у нее имеются жетоны брони, то при получении урона они снимаются в первую очередь (один жетон брони поглощает одну единицу урона). Когда жетонов брони уже не осталось, накладываются маркеры ран.

Когда количество маркеров ран становится равным показателю здоровья, существо погибает. Оно немедленно убирается с Поля боя, а его карта отправляется на Кладбище, при этом теряет все маркеры ран, приобретенные эффекты и свойства.

Например

Если вы разыгрываете карту заклинания со свойством «нанести 3 урона» персонажу с 3  и 2 , этот персонаж сначала теряет все брони а затем получит один маркер ран.

Если вы разыгрываете против персонажа с такими же характеристиками карту заклинания со свойством «нанести 3 раны», он получает 3 маркера ран и немедленно погибает.

Поскольку броски на атаку совершаются одновременно, может возникнуть ситуация, когда оба существа погибают в ближнем бою. Это были мужественные воины — и никто не захотел отступить...

Хотя в правилах и говорится, что броски на атаку, а потом и на защиту оба участника совершают одновременно, для игровой механики это неважно. Если у вас мало кубиков или вам просто удобнее делать броски поочередно, можно совершать их в любой последовательности. Но только после того, как оба игрока распределили кубики для атаки и защиты.

Также существо может получить урон в результате применения свойств существ, карт заклинаний, тактик.



## Пример боя

Ходит первый игрок. Он передвигает миниатюру своего персонажа Грира Упрямого вплотную к Вражеской миниатюре Корделии Крестоносца. Грир обладает параметрами  $\heartsuit 3$  и  $\spadesuit 4$ . Корделия имеет параметры  $\heartsuit 2$  и  $\spadesuit 2$ . Грир заявляет нападение на Корделию.

Второй игрок должен сообщить первому, как он распределяет кубики для атаки и защиты. Так как параметр  $\heartsuit$  Корделии равен 2, второй игрок может использовать 2 кубика. Приняв во внимание свойство “Воинственный 2” у Корделии, второй игрок вынужден применить все 2 кубика для атаки.

У первого игрока также есть 3 кубика. Приняв во внимание решение противника, он хочет использовать 2 кубика для атаки, а 1 — для защиты. Игроки одновременно бросают свои кубики для атаки. Оба проводят успешную атаку на значения  $\spadesuit 4$  и  $\spadesuit 2$ . Игроки используют обычные шестигранные кубики. У первого игрока выпало 5 и 3, что соответствует значениям  $\spadesuit 4$  и  $\spadesuit 2$ , а у второго — 1 и 6, что соответствует  $\spadesuit 2$  и  $\spadesuit 4$ . Это значит, что обе атаки Грира прошли успешно, а у Корделии — одна успешная атака и одна неуспешная. Следовательно, Грир должен получить 1 рану, а Корделия — 2.

Теперь участники должны бросать кубики на защиту.

У первого игрока отложен 1 кубик, у второго — кубики для защиты отсутствуют.

Первый игрок выбросил 5, что соответствует  $\spadesuit 2$ . Это значит, что Грир вышел из боя невредимым, а у Корделии — 2 раны.

Так как у нее всего 2 пункта  $\heartsuit$ , она погибает, а ее миниатюра удаляется с Поля боя.

Карта Грира Упрямого остается без изменений.



## ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Для совершения дальней атаки миниатюра должна обладать свойствами “Выстрел X”, “Метание X”, “Магический выстрел X” (X — количество доступных для выстрела кубиков). Перед дальней атакой миниатюра не должна двигаться, если она не обладает специальными свойствами, например, «Быстрый стрелок».

После использования правила «Бег» производить дальнюю атаку нельзя.

Максимальная дистанция дальних атак в «Легендах Сигнума» равна XL (25 см).

Прежде чем произвести дальнюю атаку, вы должны иметь возможность провести Линию видимости (ЛВ) между стреляющим и его целью.

ЛВ — это прямая линия, которая проходит от подставки вашей миниатюры до подставки миниатюры противника и ничем не блокируется.

Не имеет значения что вы «видите» только часть подставки миниатюры или ее половину: если вы можете провести ЛВ до любой точки подставки миниатюры, то можно производить дальнюю атаку. Если ЛВ провести нельзя, значит стрелок не может осуществить дальнюю атаку, даже если цель находится на дистанции выстрела.

ЛВ может быть заблокирована:

- вашей миниатюрой;
- миниатюрой противника;
- шаблоном местности со свойством

«Закрывает Линию видимости».

Проведение ЛВ по миниатюрам с свойством «Полет» происходит так же, как и по всем остальным. Считается, что летающие существа не постоянно находятся в воздухе, а взлетают только при движении, так что при отсутствии движения другие миниатюры и местность закрывают их по общим правилам.



Нельзя заявить дальнюю атаку, находясь в контакте с миниатюрой противника.

Вы можете выбрать своей целью миниатюру противника, даже если она находится в контакте с любой другой вашей миниатюрой.

**Обратите внимание, что в «Легендах Сигнума» миниатюры имеют круговой обзор, и положение фронта миниатюры не имеет значения.**

После активирования своей миниатюры для дальней атаки вы должны:

- проверить дистанцию дальней атаки до цели;
- провести условную АВ;
- бросить X кубиков, где X — это ваше текущее значение дальней атаки с учетом всех модификаторов.

«Выстрел» или «Магический выстрел» считаются успешными, если на кубике выпала . Цель получает 1 единицу урона за каждую  если это «Выстрел» или одну рану если это «Магический выстрел». «Метание» считается успешным, если выпали  или . Каждый успешный кубик метания наносит 1 единицу урона.

Игрок, миниатюра которого стала целью «Выстрела» или «Метания», может попытаться защититься. Для этого он бросает количество кубиков, равное количеству успешных попаданий. Параметр силы цели при этом не учитывается. Каждое выпавшее значение  снижает количество успешных попаданий на единицу.

Магический выстрел» происходит так же, как и обычный, с той лишь разницей, что его цель не может защититься от попаданий. Поэтому броски на защиту не делаются.

Некоторые свойства элементов местности могут оказывать влияние на дальнюю атаку, такие как «Защита от стрельбы» или «Закрывает Линию видимости».

Пример гальней атаки  
 У игрока №1 — персонаж Гаррус арбалетчик со свойством «Выстрел 3», у игрока №2 — миниатюра Северус, двывалый легионер с параметрами  1 и  2. Между Гаррусом и Северусом нет грудей миниатюр или элементов местности, так что можно провести Линию видимости. Расстояние между ними — меньше 25 см (XL). Игрок №1 объявляет Выстрел по Северусу и бросает 3 шестигранных кубика. На кубиках выпадают , ,  (1, 5, 2 на D6). Это значит, что 2 Выстрела Гарруса попали в цель. Несмотря на то, что у Северуса всего 1 , игрок №2 может бросить 2 кубика, чтобы попытаться защититься от гальней атаки — по одному кубику за каждое попадание. Игрок №2 выбросил значения 3 и 5, что соответствует  и . Это значит, что он смог защититься от одного из двух попаданий. Северус, двывалый легионер получает 1 единицу урона, и на его карту кладется 1 маркер ран.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА

На карте указываются свойства, которыми она обладает. Если свойство, указанное на карте, противоречит основным правилам игры, вы должны поступать так, как написано на карте.

Если существо обладает одним из базовых свойств, на карте будет указано только название этого свойства. Если оно обладает уникальным свойством, на его карте будет приведено полное описание данного свойства.

Если какое-либо свойство требует выбрать цель своего действия (например, свойство Руфуса: «Ваш ♠ получает +1 ♣ или +2 ♠»), то этот выбор делает игрок, контролирующий эту карту или существо.

Некоторые свойства могут требовать активации существа. Такое свойство обозначается  и означает, что для его использования существо тратит весь свой ход целиком. Если существо уже двигалось или находится в контакте с миниатюрой противника, оно не может использовать специальное свойство, требующее активации.

Например  
Свойство «Целитель», позволяющее исцелять гругих существ, требует активации. Существо, облагающее этим свойством, должно либо использовать его в свой ход и больше не двигаться, либо действовать по общим правилам, не используя свойство «Целитель».

Если в описании свойства не сказано, что оно требует активации, значит свойство действует постоянно.

Например  
Свойство «Тружная цель» заставляет противника перебрасывать все успешные броски при гальней атаке по существу с этим свойством. Оно действует постоянно и не требует никаких дополнительных условий для активации.

Для некоторых свойств может быть указано особое условие срабатывания. Это может быть нанесение урона, убийство персонажа противника и так далее.

Например  
Свойство «Преследование» позволяет существу объявить нападение на вторую миниатюру противника в течение одного хода. Но только в том случае, если вы уничтожили миниатюру противника, с которой вступили в ближний бой.

Свойства с одинаковым названием не суммируются, а действуют по принципу замещения — наибольший показатель замещает меньший. А вот если в значении свойства есть «+» то оно складывается с таким же свойством у цели, если оно у нее есть. Исключением является . Хотя ее может и не быть изначально, но став целью свойства «+2 », персонаж получит два маркера брони.

Например  
Игрок выводит на поле Руфуса, оруженосца. И использует его «Первое слово» гавая Херрику «+2 ». Хотя у Херрика изначально не было этого свойства, он все равно получит 2 маркера брони.

Свойства карт пишутся на их текстовом поле под иллюстрацией и названием. Существа в процессе игры могут как получить новые свойства, так и потерять изначальные.

Например

Миниатюра обладает свойством «Мастер атаки 1», позволяющим ей переодеть огни неугасный кузник в ближнем бою. Заклинание, сыгранное на данную миниатюру, добавляет ей свойство «Мастер атаки 2». После применения заклинания игрок может переодеть всего два неугасных кузника атаки в ближнем бою.

Иногда свойства имеют негативный эффект и не позволяют персонажу использовать общие правила.

Например

Свойство «Медлительный» не позволяет персонажу использовать правило «Бег».

Свойства «Первое слово»  $\alpha$  и «Последнее слово»  $\Omega$  срабатывают только один раз за игру. Свойство «Первое слово»  $\alpha$  срабатывает, когда карта разыгрывается из Руки. Свойство «Последнее слово»  $\Omega$  срабатывает, когда карта перемещается на Кладбище.

Подразумевается, что свойства карт, накладывающие какой-либо эффект, накладывают его до конца игры. Но если у свойства есть другие ограничения, то они указываются после описания свойства.



## СКРЫТНОСТЬ

Персонаж со свойством «Скрытность»  не может быть выбран целью для атак и воздействий существ противника, если на нем находится жетон скрытности. Когда такой персонаж выводится на Поле боя, игрок обязан положить на его карту жетон скрытности, который убирается, когда персонаж обнаружен.

Персонаж с жетоном скрытности считается скрытым.

Скрытый персонаж теряет жетон скрытности, когда он объявляет атаку, активируется для оплаты свойства, использует правило «Удар в спину» или в том случае, если миниатюра противника обнаружила его. Для этого миниатюра противника обязана войти, не используя правило «Бег», в контакт со скрытым персонажем и бросить кубик для обнаружения. Если на кубике выпало , то скрытый персонаж считается обнаруженным и теряет жетон скрытности.

Миниатюра, проводившая обнаружение, может тут же атаковать обнаруженного. Если скрытый персонаж не обнаружен, миниатюра противника обязана немедленно завершить свой ход.

Существо с «Магическим выстрелом» также может обнаружить скрытого персонажа на расстоянии XL или менее. Для этого ему необходимо провести ЛВ до скрытого персонажа и бросить кубик для обнаружения. Если на кубике выпало , существо может тут же объявить «Магический выстрел» в обнаруженного персонажа.

Персонаж с жетоном скрытности:

- не препятствует ЛВ при дальнейшей атаке;
- пока на карте есть жетон скрытности она не может стать целью «Удара в спину», но может объявить его сама, потеряв при этом жетон скрытности;
- может использовать правило «Бег»;
- может обыскивать руины, не теряя жетон скрытности, и может делать это в контакте с миниатюрой противника.

Миниатюра противника, находящаяся в контакте с персонажем, который имеет жетон скрытности, может объявлять дальнюю атаку и активироваться для других своих свойств и не получает «Удар в спину», если пытается выйти из контакта с ним.

### Правило «Уйти в тень»

Персонаж со свойством «Скрытный» может получить жетон скрытности после того, как был обнаружен. Для этого он должен **активироваться**, не находясь в контакте с противником и не будучи целью дальних атак в предыдущий ход противника. Нельзя иметь более одного жетона скрытности.



## КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ



Если у одного из игроков заканчиваются карты в Боевой колоде, это не значит, что игра закончена. Тем не менее, каждый раз, когда игрок, колода которого закончилась, должен тянуть карту, его противник получает процветание.

В первый раз противник получит одно процветание, во второй раз — два, затем четыре, восемь и т.д. Количество процветания, которое должен получить противник, будет каждый раз удваиваться, пока он не достигнет уровня процветания, достаточного для победы.

Это правило позволяет доиграть партию, даже если победа путем убийства героя затруднительна, а игроки не согласны на ничью.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Одержат победу в игре «Легенды Сигнума» можно двумя способами.

**Первый способ** — это убийство героя противника. Тот игрок, чей герой выжил, становится победителем.

Если убийство героя активирует действие каких-то карт тактики или свойств других карт, которые могут повлиять на результат партии, игра закончится только после срабатывания всех активированных свойств. Например, эффекты могут поднять уровень процветания одного из игроков или каким-то образом уничтожить героя противника.

**Второй способ** — победа процветанием. Игрок может одержать победу, накопив 51 единицу процветания.

Время игры может быть ограничено по совместной договоренности или по правилам проведения турнира. Если по истечению отведенного времени оба героя остаются на Поле боя, то победителем становится тот игрок, чей герой имеет наименьшее количество маркеров ран.

Если количество маркеров ран у героев одинаковое или оба героя, сражаясь в ближнем бою, одновременно убивают друг друга, тогда сравнивается сумма накопленного процветания и стоимость построенных зданий в зоне Города.

Если же и количество процветания обоих игроков одинаковое, то побеждает более кровожадный — тот, кто смог уничтожить больше персонажей противника за игру.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Мы рекомендуем переходить к данным вариантам только тогда, когда вы в достаточной мере освоите стандартные правила игры «Легенды Сигнума».

### «ОПЫТНЫЙ ЗОДЧИЙ»

В данном варианте перед началом игры вы составляете отдельную **Колоду строительства** из карт зданий в любом желаемом порядке, не более 12 карт зданий. Эта колода становится такой же закрытой зоной, как и Боевая колода. Вы не сможете менять порядок карт в **Колоде строительства** в процессе игры.

Во время фазы строительства вы берете верхнюю карту из **Колоды строительства**. Пока не построите это здание, вы не сможете брать следующую карту строительства из колоды.

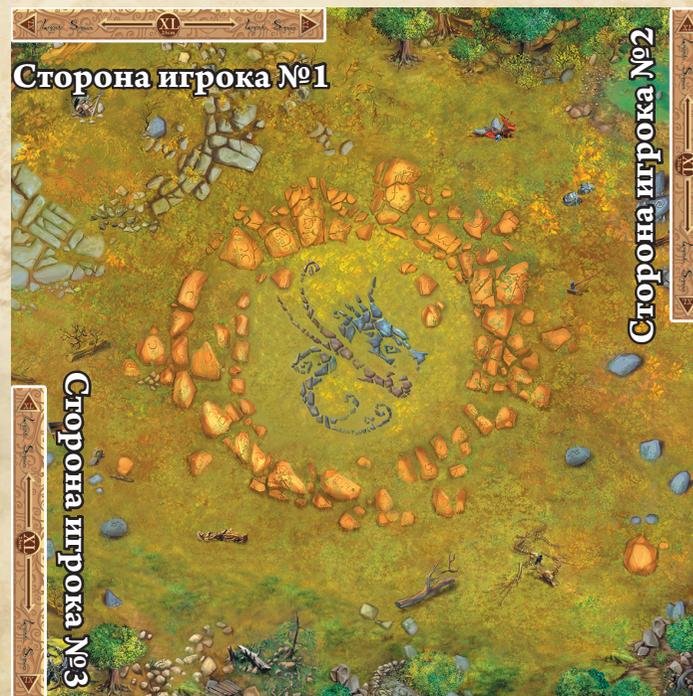
### «БИТВА ТРЕХ»

Вариант «Битва трех» позволяет одновременно принимать участие в игре трем игрокам. Игра заканчивается, когда в живых на Поле боя остается только один герой или когда один из игроков накопил 51 процветание.

Первый игрок выбирается броском кубика, следующим считается игрок, сидящий по левую сторону.

Перед началом все три участника выбирают свои стороны поля. Для определения своей стороны поля каждый игрок выбирает один из углов поля и отмеряет расстояние, равное XL, от угла поля вдоль стороны Поля боя по часовой стрелке. Первым выбирает свою сторону поля тот игрок, который будет ходить первым.

(Пример расположения игроков в режиме «Битва трех»)



Все свойства карт, которые действуют до конца хода противника или в конце хода противника, в этом режиме игры будут действовать до конца хода последнего противника или в конце хода последнего противника. То есть, пока свой ход не совершат оба следующих игрока.

Если какое-либо свойство позволяет воздействовать на существ или карты противника, то игрок сам выбирает, на кого из противников оно будет воздействовать.

## «КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ»

Этот вариант позволяет одновременно принимать участие в игре четырьмя игроками по принципу «каждый сам за себя».

Игра продолжается до тех пор, пока в живых на Поле боя не останется только один герой, а трое остальных будут повержены. Или пока один из игроков не накопит 51 процветание.

Первый игрок выбирается броском кубика, следующим за ним ходит игрок, сидящий слева, и так далее по часовой стрелке.

Перед началом игры все четыре игрока обязаны выбрать Свои стороны поля. Для определения Своей стороны поля каждый игрок выбирает один из углов поля и отмеряет расстояние, равное XL, от угла поля по часовой стрелке. Первым выбирает Свою сторону поля тот игрок, который будет ходить первым.

Все свойства карт, которые действуют до конца хода противника или в конце хода противника, в этом режиме игры будут действовать до конца хода последнего противника или в конце хода последнего противника. То есть, пока свой ход не совершат все три следующих игрока.

(Пример расположения игроков в режиме «Каждый сам за себя»)



Если какое-либо свойство позволяет воздействовать на существ или карты противника, то игрок сам выбирает, на кого из противников оно будет воздействовать, с соблюдением всех условий правил и текста свойства.

## «ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ»

Вариант игры «Плечом к плечу» позволяет вам иметь союзника. В игре участвуют 4 игрока по принципу «два на два».

Игроки заранее договариваются о составе своих команд. В процессе игры состав команд менять нельзя. Для победы необходимо уничтожить обоих героев команды противника. Если один из героев погибает, то его союзник может продолжить игру и завоевать победу для своей команды. Если один из игроков накапливает 51 процветание, то его команда немедленно объявляется победившей.

Перед началом игры все четыре игрока обязаны выбрать Свои стороны поля. Для определения Своей стороны поля каждый игрок выбирает один из углов поля и отмеряет расстояние ХЛ в сторону угла союзника. Первым выбирает Свою сторону поля тот игрок, который будет ходить первым. Каждый игрок самостоятельно выбирает Свою сторону поля таким образом, чтобы на противоположной стороне Поля боя были стороны противников, а справа или слева — угол союзника.

Ход передается по часовой стрелке: сначала ходят два игрока первой команды, а затем — два игрока второй.

Атаковать миниатюры союзника нельзя, так же, как и свои, а формулировки ваших карт «существа противника» не распространяются на миниатюры и карты союзника.

(Пример расположения игроков в режиме «Плечом к плечу»)



Все свойства карт, которые действуют до конца хода противника или в конце хода противника, в этом режиме игры будут действовать до конца хода последнего противника или в конце хода последнего противника. То есть, пока свой ход не совершат оба противника.

Если какое-либо свойство позволяет воздействовать на карты или миниатюры противника, то игрок сам выбирает, на чьи карты или миниатюры оно будет воздействовать.

# ПРАВИЛА ДРАКОНА

## «ЛЕГЕНД СИГНУМА»



1. Если свойство, указанное на карте, противоречит основным правилам игры, то преимущество у текста карты.
2. В случае, если карта получает второе именованное свойство с одинаковым названием, то их значения не складываются. Используется то свойство из этих двух, которое имеет большее значение.
3. Если атака, какой-либо эффект, или сила существа после наложения всех модификаторов, стала меньше 0, то она принимается равной 0. Если заявка в результате своего выполнения должна произвести эффект, численное значение которого равно нулю, то считается, что существо не получало такого эффекта — но заявка считается выполненной. Нельзя объявить свойство или атаку, числовое значение которого после наложения всех модификаторов равняется 0.
4. Если на существо действует два свойства, текст которых входит в прямое противоречие друг с другом, то действует то свойство, которое было наложено последним. Считается, что последнее свойство отменяет предыдущее.
5. Если в тексте свойства не указаны ограничения для цели этого свойства, то подразумеваются все доступные цели для этого свойства.





# ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

**Обозначения символов на картах**  
Актуальные на текущий момент символы,  
которые можно встретить на картах:

-  герой
-  персонаж
-  активировать
-  выстрел
-  магический выстрел
-  метание
-  скрытность
-  целитель

-  процветание
-  здание
-  броня
-  прочность
-  разовость
-  первое слово
-  последнее слово

## Броски

-  1-2 D6
-  3-4 D6
-  5-6 D6

## Базовые параметры

-  сила
-  движение
-  жизнь



## ПРЕДЫСТОРИЯ МИРА. РОЖДЕНИЕ СИГНУМА



Какой бы глинной и темной не казалось  
ночь, Всегда наступит утро...

Слова, начертанные на оргенском перстне  
комангора Аякса, сенешаля Великого  
магистра Оргена тамплиеров.

Эта история началась с того, что могущественный артефакт Сердце Вортируса, содержащий частицу крови первородного дракона, едва не погубил старый мир и самих богов.

Вортирус, великий дракон хаоса, некогда безраздельный владыка всего сущего, на заре времен был изгнан молодыми богами скитаться между параллельными мирами. Перед своим изгнанием Вортирус заключил часть своей первородной силы в могущественный артефакт, желая когда-нибудь вернуться и отомстить. Долгое время артефакт, названный Сердцем Вортируса или Сердцем Тьмы, хранили змееподобные последователи великого дракона, поклоняясь ему как святыне. Артефакт был связующей нитью, с его помощью Вортируса можно было снова призвать в этот мир. Но на пути дракона находилось пока еще не преодолимое препятствие - молодые амбициозные боги.

После изгнания великого дракона боги с жадностью набросились на его наследие. Получив огромные магические силы и целую вселенную параллельных миров для реализации своих эгоистичных планов, они начали безжалостную междоусобную войну. В своем противостоянии

боги пошатнули истоки всего сущего - и тогда само мироздание изгнало богов, каждого - в свой параллельный мир. Но даже находясь за пределами старого мира, который был перекрестком для множества других, боги сохранили там прежнее влияние. Они действовали через свои воплощения - великих героев, жрецов или магов, взывающих к силам богов. За время отсутствия Вортируса племена новых существ расселились повсюду в старом мире. Каждый новый народ, каждый крупный племенной союз выбирал себе в покровители кого-то из богов или богинь. Своей верой они питали небожителей, делая их в десятки раз сильнее. Однажды победив дракона, боги могли с легкостью повторить свой подвиг.

Последним народом, который еще помнил прежнего владыку, были змееподобные. Но их время подходило к концу, новые народы все больше теснили их. Предвидя неизбежный конец, змееподобные использовали все накопленные знания для создания циклопического строения Кха-Дагор. Оно имело куполообразную форму и напоминало огромное яйцо, наполовину ушедшее глубоко в землю.

Под его «скорлупой» размещались бесконечные галереи залов, пугающе мрачные, с начертанными на стенах загадочными символами. Повсюду стояли длинные алтари, напоминавшие столы для разделки мяса, от которых вниз тянулись желоба для стока крови. Километры труб пронизывали всю конструкцию подобно кровеносным сосудам. Кха-Дагор задумывался как гигантская магическая машина, способная лишить

богов связи с центральным миром и тем самым расчистить путь для возвращения дракона хаоса. Однако чтобы привести машину в действие, требовалась кровь очень многих жертв.

Чудовищное жертвоприношение, которое собирались провести змееподобные, они назвали «Ритуалом конца времен».

За одну ночь по воле змееподобных в Кха-Дагор были принесены в жертву десятки тысяч рабов: людей, эльфов, гномов, кентавров, гоблинов и представителей многих других рас, служивших хозяевам как марионетки, лишённые воли.

Когда же стало понятно, что этого недостаточно для наполнения Кха-Дагора необходимой энергией, место жертв добровольно заняли их палачи.

Мнемозисы, старейшины змееподобных, безжалостно умертвили большую часть своего молодого потомства. Но и этой крови было все еще мало.

Погубив таким образом собственную цивилизацию, старейшины поняли, что в итоге проиграли. Оставшихся было явно недостаточно, чтобы завершить начатое. Их города опустели, их секреты оказались по большей части забыты. Выжившие старейшины от ужаса содеянного ими сбежали. Когда раса змееподобных пришла в упадок, артефакт Сердце Вортируса был утерян, и истина о его предназначении постепенно стерлась из памяти других народов, как и память о страшных преступлениях прошлого.

Через много сотен лет на месте древних руин был возведен вольный город Валлор. Люди, обнаружившие Кха-Дагор, не догадывались о предназначении этой постройки. Они не могли знать, что древнее зло никуда не делось и находится совсем рядом, за воротами портала, ведущего в один из параллельных миров, где укрылись мнемозисы.

Погруженные в летаргический сон, старейшины змееподобных терпеливо ждали момента, когда артефакт снова появится. Почувствовав это, они пробудились. Мнемозисы обладали огромными знаниями. К тому же, они умели действовать скрытно, используя гипноз и внушение на расстоянии.

Люди превратили древние механизмы Кха-Дагор в городскую скотобойню, где кровь лилась рекой. Скотобойня стала доходным местом для могущественных гильдий города. А под покровом ночи здесь творились темные дела.

От рук бандитов и городских убийц погибло немало ни в чем не повинных жертв. Их тела бесследно исчезали в недрах Кха-Дагора.



Рядом со Скотобойней находилась городская арена. Излюбленным развлечением жителей вольного города и его гостей были гладиаторские бои. На арене действовали жестокие правила. Ликующие толпы зрителей требовали крови побежденных. Бездыханные тела вчерашних чемпионов отправляли прямоком на Скотобойню. Очень скоро в подземных резервуарах Кха-Дагора накопилось достаточно энергии для проведения «Ритуала конца времен». Оставалось только заполучить Сердце Вортируса - и тогда возвращению дракона хаоса в старый мир уже ничто не могло бы помешать.

Подчинив своей воле клан вульфенов из вольного города, мнемозисы смогли похитить артефакт из-под носа у инквизиции в Империи грифонов. Впервые за многие сотни лет Кха-Дагор был приведен в действие. Стены Валлора содрогнулись от мощного магического импульса. Невидимый энергетический барьер окутал центральный мир, лишив богов большей части их магической силы. Оказавшись запертыми в параллельных мирах как в темнице, боги в ужасе ждали своей печальной участи.

Добившись власти над центральный миром, дракон хаоса неминуемо пожрал бы их всех, одного за другим. Поодиночке боги не смогли бы противостоять его мощи. Окончательный приход Вортируса в старый мир означал бы конец не только для богов, но и их для созданий. Все - ради воцарения первородного Мрака.

Как всегда, когда мир оказался на грани гибели, в его судьбу вмешались силы, гораздо более могущественные, чем великий дракон хаоса и даже сами боги. Инструментом этого вмешательства стал молодой вульфен из Валлора.

Этот дерзкий юноша с несколькими отчаянными наемниками сумели разрушить Кха-Дагор

в самый последний момент, нарушив тем самым «Ритуал конца времен». И хотя пришествие Вортируса не состоялось, извечный враг всего живого успел побывать на пороге перекрестка миров - и ледяное дыхание дракона опалило старый мир. Это вызвало ужасные завихрения в слоях магического эфира, породившие не менее грозные природные катаклизмы.

Извержения вулканов, землетрясения, гигантские цунами, мощные грозы, раскальвающие небеса, огненный дождь и невиданные по силе ураганы - эти бедствия одно за другим обрушились на материк.

Многие города были стерты с лица земли в считанные мгновения, великие цивилизации превратились в руины. Из морских глубин поднялись новые земли и целые архипелаги. Открылись новые порталы, ведущие в параллельные миры, где еще не ступала нога богов.

За короткое время старый континент претерпел невероятные изменения, но не был уничтожен полностью. Новый мир был назван богами в честь чудесного спасения Сигнум.

Победа, одержанная над драконом хаоса и его последователями, ничему не научила гордых и самолюбивых богов. Едва улеглись последствия страшного катаклизма, сотрясшего мир, как конфликты напомнили о себе с новой силой. Боги решили, что им под силу перестроить мироздание под себя.

В новом мире, как прежде, затрубили боевые рога, зазвенели колокола и ударили барабаны, призывая героев на поле битвы. Уцелеет ли мир на этот раз, или его ждет окончательное разрушение, теперь уже по вине самих богов, решать Вам.

Ведь настал Ваш черед вести армии и героев к победе, а новые империи - к процветанию.



## ГЛОССАРИЙ



«**-X от атак**», **свойство** — модификатор, при успешной атаке цель получает на X повреждений меньше.

«**Аура X: [текст]**», **свойство** — все ваши существа, если не указано другое, на расстоянии X или менее получают свойство или эффект обозначенный в [текст]. Источник «Ауры» не может получить его.

«**Берсерк X**», **свойство** — пока существо ранено (на нем лежат маркеры ран), оно получает +X к силе.

«**Боевой маг**», **свойство** — позволяет совершать «Магический выстрел» после движения в свой ход, если не использовалось правило «Бег»

«**Броня X**», **свойство** — предотвращает первые X ран от немагических атак по существу с броней.

«**Быстрый**», **свойство** — позволяет атаковать в ближнем бою, даже если существо использовало правило «Бег» перед атакой.

«**Быстрый стрелок**», **свойство** — позволяет совершать «Выстрел» или «Метание» после движения в свой ход, если не использовалось правило «Бег»

«**Воинственный X**», **свойство** — в ближнем бою существо обязано распределить в атаку минимум X кубиков, но не более, чем его сила. Если существо сражается повторно в ход противника, то после первой атаки она обязана класть все свои кубики силы в защиту.

«**Выносливый**», **свойство** — при всех атаках существ противника по себе, в ближнем бою, может распределять свои кубики в атаку.

«**Выстрел X**», **свойство** — немагическая дальняя атака на расстояние не более XL по Линии видимости, в ходе которой вы можете бросить X кубиков. Выстрел считается успешным, если выпала . Каждый успешный кубик выстрела наносит 1 единицу урона. Цель бросает в защиту количество кубиков, равное количеству успешных попаданий. Каждое выпавшее значение снижает количество успешных попаданий на единицу.

«**Доплата [текст 1]: [текст 2]**», **свойство** - при выводе персонажа игрок может закрыть указанное здание или выполнить [текст 1] и получить дополнительные свойства, обозначенные в [текст 2].

«**Защита от стрельбы**», **свойство** — если целью дальней атаки становится миниатюра, стоящая в контакте с данным элементом местности, или же местность находится на Линии видимости, игрок может один раз перебросить любые неудачные броски на защиту от «Выстрела» или «Метания». При «Магическом выстреле» миниатюра получает бросок на защиту как от обычного «Выстрела» по стандартным правилам дальних атак.

«**Защитник**», **свойство** — если существо противника, стоящее в контакте с Защитником, объявляет атаку в ближнем бою, оно должно выбрать целью только его. Если в контакте с атакующим стоят несколько Защитников, атакующий сам выбирает одного из них.



«Звон монет»: [текст]» — срабатывающее свойство. В начале хода существа со Звон монет можете заплатить 1 процветание — это существо получает [текст] до конца вашего хода.

«Инициатива», свойство — игроки распределяют свои кубики силы по обычным правилам. Первым свою атаку проводит существо с Инициативой. Существо противника может защититься по обычным правилам, но атакует вторым. Если оба существа обладают Инициативой, то ближний бой происходит по обычным правилам.

Исцеление (Исцелить) на X — активируемое или срабатывающее свойство. Воздействие. Снять с цели исцеления X ран. Если ран меньше, чем было указано при объявлении свойства, то снимаются все и существо считается полностью исцелённым. Если у цели нет маркеров ран, то исцеление все равно можно произвести, при этом все срабатывающие особенности выполняются.

«Картечь» — срабатывающее свойство. При успешном выстреле на расстояние M или менее цель перемещается на S в направлении проведенной АВ. Если она при этом выходит из контакта, то не получает «Удар в спину». Если миниатюра цели не может быть перемещена на полную дистанцию, то существо получает еще 1 урона.

«Контроль X» — активируемое свойство, воздействие. Вы можете взять под контроль персонажа, который находится на Линии видимости. Бросьте X кубиков, если выпала хотя бы одна , выбранный персонаж противника на расстоянии XL или менее переходит под ваш контроль и получает возможность активироваться, до конца хода.

«Концентрация X» — активируемое свойство. Вы можете активировать свое существо и получить X фишек.

«Магический выстрел X», свойство — магическая дальняя атака на расстояние не более XL, в ходе которой вы можете бросить X кубиков. «Магический выстрел» считается удачным, если выпала . Каждый удачный «Магический выстрел» наносит 1 рану.

«Магический удар X», свойство — магическая ближняя атака, которая может быть объявлена только по существу, стоящему в контакте. Вы можете бросить X кубиков атаки, каждый удачный кубик наносит 1 рану.

«Мастер атаки X», свойство — существо может перебросить X или менее кубиков, которые оно распределило в атаку в ближнем бою.

«Мастер защиты X», свойство — существо может перебросить X или менее кубиков, которые оно распределило в защиту в ближнем бою.

«Мастер магии X», свойство — существо может перебросить X или менее кубиков, которые оно использует при «Магическом выстреле».

«Мастер стрельбы X», свойство — существо может перебросить X или менее кубиков при «Выстреле» или «Метании».

«Мастер целительства X», свойство — существо может перебросить X или менее кубиков, которые оно использует при исцелении.

«Медлительный», свойство — существо не может использовать «Бег».

«Метание X», свойство — немагическая дальняя атака на расстояние не более L по Линии видимости, в ходе которой вы можете бросить X кубиков. «Метание» считается успешным, если выпали  или . Каждый успешный кубик метания наносит 1 единицу урона.

«**Многоразовость X:** [текст]», **свойство** — свойство реликвии, указанное в [текст] можно использовать X раз. Реликвия уничтожается сразу же после того, как герой использовал ее указанное количество раз и все свойства, которые она дает, перестают действовать.

«**Опытный боец**», **свойство** — при ближней атаке по существу с этим свойством противник обязан перебросить все успешные кубики.

«**Осторожный X**», **свойство** — в ближнем бою существо обязано распределить в защиту минимум X кубиков, но не более чем его сила

«**Прочность X.**», **свойство** — свойство реликвии, при разыгрывании которой она получает X брони. Любая не магическая атака по герою наносит урон в первую очередь реликвиям с этим свойством. Когда на реликвии не остается жетонов брони, она считается уничтоженной - эта реликвия уничтожается, а герой теряет все свойства которая она давала.

«**Паровой котел:** [текст]», **свойство** — срабатывает, когда персонаж заявляет свойство или действие, упомянутое в [текст], один раз за ход. Игрок обязан бросить кубик на действие «Парового котла» и выполнить [текст] до того, как выполнит само свойство.

«**Первое слово**» - **срабатывающее свойство**. Выполняется при разыгрывании карты из Руки.

«**Полет**», **свойство** — миниатюра может игнорировать препятствия при движении по Полю боя, в том числе другие миниатюры и местности. При этом миниатюра не может завершить движение на других миниатюрах или непроходимых местностях.

«**Последнее слово**» — **срабатывающее свойство**. Выполняется при переносе карты персонажа или карты поддержки на Кладбище.

«**Преследование X**» — **срабатывающее свойство**. Если существо с «Преследованием» убивает персонажа противника в ближнем бою, оно может заявить движение на S или менее в контакт к другому существу противника и еще одну атаку в ближнем бою, X раз за свой ход.

«**Проворный**», **свойство** — существо не получает «Удар в спину».

«**Прыжок**», **свойство** — миниатюра может игнорировать другие миниатюры при движении по Полю боя. При этом прыжок может осуществляться только по прямой, не обязательно на всю дистанцию. Нельзя пересекать местности. Миниатюра не может завершить движение на других миниатюрах или местностях.

«**Разгон:** [текст]» — **срабатывающее свойство**. Существо получает [текст] до конца текущего хода, если двигалось перед атакой в ближнем бою, один раз за ход.

«**Рывок**» — **срабатывающее свойство**. Персонаж может быть активирован сразу после вывода на Поле боя.

«**Скрытный**», **свойство** — персонаж со свойством «Скрытный» не может быть выбран целью для атак и воздействий существ противника, если на нем находится жетон скрытности.

«**Снайпер**» — **срабатывающее свойство**. Существо с этим свойством может перебросить все свои кубики при «Выстреле» на дистанции от L и более. При этом каждый удачный кубик «Выстрела» на данной дистанции наносит 2 урона.

«**Стойкий**», **свойство** — **именное свойство**. Существа с этим свойством всегда наносят повреждения противнику при значении  $\frac{1}{2}$  и  $\frac{2}{3}$ , независимо от того, ранены они или нет.

«Трудная цель», свойство — при дальней атаке по существу с этим свойством противник обязан перебросить все успешные кубики попадания.

«Труднопроходимый», свойство местности — если нелетающее существо в процессе движения касается данного элемента местности, его движение становится равным  $S$ . Существа, чье движение и так равно  $S$ , на труднопроходимой местности не замедляются. Через нее невозможно бежать. Если персонаж до контакта с труднопроходимой местностью уже продвинулся на расстояние более чем  $S$ , при контакте с ней он сразу останавливается. Если существо начинает свой ход в Труднопроходимой местности, то его движение становится  $S$  до конца его хода.

«Тяжелая рука», свойство — в ближнем бою каждый успешный кубик, распределенный в атаку, наносит 2 урона.

«Целитель  $X$ » — активируемое свойство, воздействие. При активации выберите цель и бросьте  $X$  кубиков, снимите столько столько маркеров ран, сколько выпало успешных значений кубика. Если цель находится в базовом контакте, то успешными считаются  $\frac{7}{8}$  и  $\frac{6}{8}$ ; если цель находится на расстоянии до  $XL$ , то успешным значением считается  $\frac{5}{8}$ .

«Щит от [текст]», свойство — Существо не может стать целью [текст].

«Эксперт атаки  $X$ » — срабатывающее свойство. Если в ближнем бою существо распределяет все кубики в атаку, то получает  $X$  дополнительных кубиков в атаку.

«Эксперт защиты  $X$ » — срабатывающее свойство. Если в ближнем бою существо распределяет все кубики в защиту, то получает  $X$  дополнительных кубиков в защиту.

Команда разработчиков:

Константин Глебов;  
Даниил Нестеренко;  
Сергей Шестипёров;  
Олег Нехаев;  
Диана Рекунова;  
Дмитрий Замулин;  
Андрей Гумназий;  
Александр Бадаев;  
Георгий Руденко;  
Андрей Зеленский;  
Денис Опаленик;  
Константин Порубов;  
Мирослав Мадич;  
Алексей Ковалёв;  
Александр Журбенко;  
Григорий Красноперов;  
Евгений Кудрявцев;  
Юрий Куликов;  
Роман Козлов;  
Денис Пампуха.

Особая благодарность всем, кто помогал развитию нашего проекта!

