

Бойны Чёрной Розы
Возрождение

ДОЖА РАЗРУШЕНА, А ОТ ОРДЕНА МАГОВ, ВЕДОМОГО
И НАСТАВЛЯЕМОГО БЕЛИКИМ МАГИСТРОМ,
ОСТАЛИСЬ ЛИШЬ ЗЫБКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ.
МАГИСТРЫ ОТДЕЛЬНЫХ ШКОЛ УМЕРЛИ
ИЛИ СТАЛИ ОТШЕЛЬНИКАМИ.

Но Роза ПРОДОЛЖАЕТ ЖИТЬ...

Создатели игры

Руководитель проекта: Андреа Коллетти
Автор игры: Марко Монтанаро

Разработчики: Андреа Коллетти, Диего Фонсека

Арт-директор: Паоло Шиппо

Дизайнеры: Диана Маранцано, Диего Фонсека, Элиза Фьоре

Художники: Джованни Пирротта, Симон Де Паолис, Элеонора Лизи, Кристиан Касадо Отацу

Ведущий скульптор: Фернандо Арментано

Скульптор: Томмазо Инчекки

Менеджер проекта на Kickstarter: Андреа Коллетти

Автор текстов: Марко Оливьери

Тестирование: Альберто Грилло, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро Броджи, Кьяра Спаньолетто, Даниэле Самеле, Даниэле Вендитоцци, Федерико Морара, Флавио Гальмаччи, Франческо Пика, Франческо Red Raven, Франческо Xunil83, Франческо Ротоло, FrankZarra, Габриэле Маччиоро, Джанни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Перра, Марко Дж. defiar, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бьянчи, Паскуале Каротенуто

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Редакция благодарит Сергея Ярушка за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

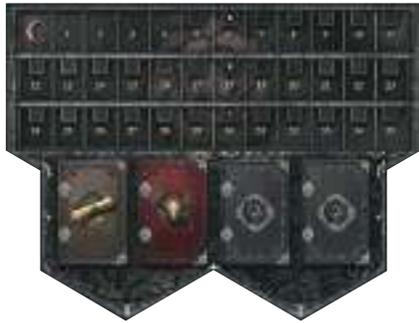
Содержание

Состав игры	4	● Нестабильность	27
Подготовка к игре	8	Урон и побеждённые маги	28
Раунд игры	10	Победа над магом	28
1. Этап Чёрной Розы	10	Иммунитет	28
Планшет событий	11	5. Этап воплощений	30
♣ Карты событий	11	Активация воплощения	30
♠ Карты заданий	12	6. Этап очистки	31
Планшет силы	12	Завершение игры	32
Очки силы и фазы луны	13	Завершённые задания	32
2. Этап изучения	14	Жетоны трофеев	32
♣ Карты заклинаний	15	Обладатель короны	32
Личные заклинания	16	Аватар	34
Забытые заклинания	16	Одержимый	34
Типы заклинаний	17	Подготовка аватара	35
Заклинания ловушек/защиты	17	Игра с аватаром	36
Срабатывание ловушек/защиты	18	1. Этап Чёрной Розы / 2. Этап изучения /	
♣ Устойчивые заклинания	20	3. Этап планирования	36
Призыв воплощений	20	4. Этап действий	36
Владение воплощением и контроль над ним	20	Карты приказов аватара	38
♣ Карты воплощений	21	5. Этап воплощений	39
3. Этап планирования	22	6. Этап очистки	39
♣ Карта и планшет мага	23	ИИ аватара	40
4. Этап действий	24	Варианты построения ложи	42
♣ Ложа	25		
Кельи магов	25		
Комнаты и жетоны активации	25		
Цели эффектов	26		
Линия видимости, дальность и мнимая цель	26		

ВОЙНЫ ЧЁРНОЙ РОЗЫ

Предыдущая глава «Войн Чёрной Розы» содержит множество магов и магических школ. Игроки могут взаимозаменять их с аналогичными компонентами игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение» без нарушения баланса.

Состав игры



1 ПЛАНШЕТ СИЛЫ



1 ПЛАНШЕТ СОБЫТИЙ



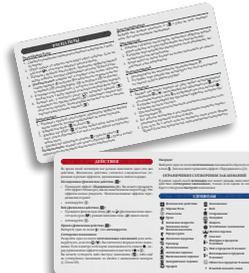
19 КОМНАТ И 4 КЕЛЬИ



4 ПЛАНШЕТА МАГОВ



4 КАРТЫ МАГОВ



4 ПАМЯТКИ



130 ФИШЕК УРОНА/
НЕСТАБИЛЬНОСТИ
2 ФИШКИ ФАЗ ЛУНЫ
1 ФИШКА ЧЁРНОЙ РОЗЫ



19 ЖЕТОНОВ
АКТИВАЦИИ КОМНАТ



1 ЖЕТОН КОРОНЫ



1 ЖЕТОН АЛЬБЕДО
(заменяет фигурку
альбедро в ложе)



5 ЖЕТОНОВ
ОЧКОВ СИЛЫ



8 ЖЕТОНОВ
ФИЗИЧЕСКИХ
ДЕЙСТВИЙ



16 ЖЕТОНОВ
ЛОВУШЕК/ЗАЩИТЫ



16 ЖЕТОНОВ
УСТОЙЧИВОСТИ



28 ЖЕТОНОВ
ТРОФЕЕВ



216 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ



12 КАРТ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



9 КАРТ ЗАБЫТЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



6 ПАМЯТОК ШКОЛ И 1 ПАМЯТКА ЗАБЫТЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



18 КАРТ УЛУЧШЕНИЙ



12 КАРТ СГЛАЗА



15 первой фазы луны

49 КАРТ ЗАДАНИЙ



13 первой фазы луны

39 КАРТ СОБЫТИЙ



34 КАРТЫ ВОПЛОЩЕНИЙ

Компоненты аватара



1 КАРТА АВАТАРА



7 ЖЕТОНОВ ТРОФЕЕВ АВАТАРА



30 КАРТ ПРИКАЗОВ АВАТАРА



5 первой фазы луны

15 КАРТ СОБЫТИЙ АВАТАРА



1 ПЛАНШЕТ АВАТАРА

Фигурки и подставки



АРИАННА



РИККАРТ



ГРАМИНЯ



БАРОН ДОРИА



4 подставки для магов,
по 1 каждого цвета



1 подставка
для аватара



16 подставок для воплощений,
по 4 каждого цвета

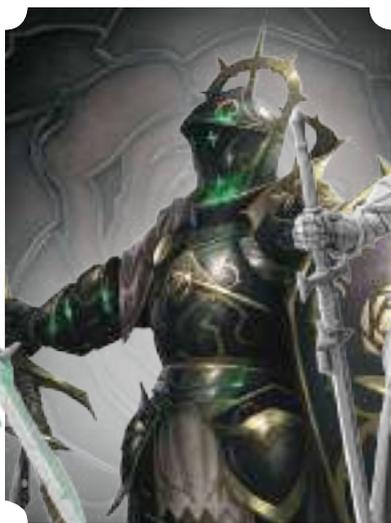


4 подставки для
воплощений аватара

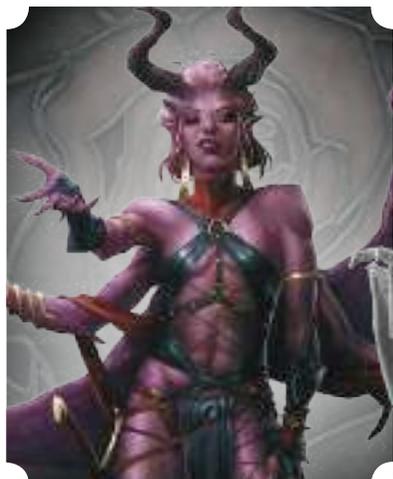




3 КОЛОССА



3 НИГРЕДО



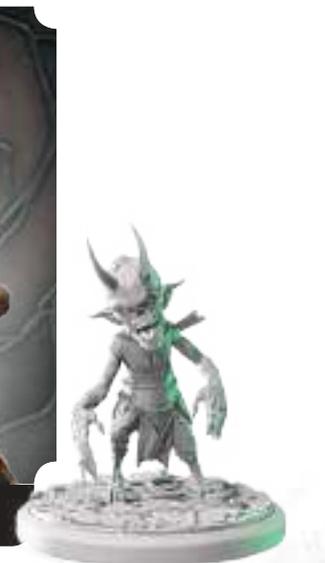
3 СУККУБА



9 УМБР



8 КАДАВРОВ



5 ТОТЕМОВ/
ЗАГАДОЧНЫХ ТОТЕМОВ/
ТОТЕМОВ ПРЕДКОВ



Подготовка к игре

Выполните следующие шаги в указанном порядке.

- 1 Поместите **зал Чёрной Розы** **А** и **Тронный зал** **Б** в центр стола рядом друг с другом (неважно, какой гранью они будут состыкованы). Эти комнаты помещаются разрушенной стороной (стороной с ячейками для фишек нестабильности) вверх. Затем перемешайте оставшиеся комнаты и помещайте их случайным образом вокруг зала Чёрной Розы, пока не выстроите **ложу** (как показано ниже). Эти комнаты тоже помещаются разрушенной стороной вверх.
- 2 Возьмите 4 **кельи** **В**. Перемешайте их лицевой стороной вниз (чтобы не был виден их цвет) и, не переворачивая, поместите в указанные места. Если в партии 2 или 3 игрока, обратитесь к разделу «Варианты построения ложи» на с. 42.
- 3 Поместите **планшет силы** **Г** и **планшет событий** **А** по разные стороны ложи.
- 4 Поместите **жетоны активации комнат** **Э** рядом с **ложей** в пределах доступности всех игроков.
- 5 Поместите колоды **заданий первой фазы луны** **Б**, **сглаза** **Ж**, **улучшений** **З** и **воплощений** **И** на **планшет силы**.
- 6 Поместите **фишку второй фазы луны** **К** (серый кубик), **фишку третьей фазы луны** **Л** (жёлтый кубик) и **фишку Чёрной Розы** **М** (чёрный непрозрачный кубик) в ячейки со звёздами соответствующих цветов на **планшете силы** **Г**.
- 7 Поместите **фишки урона/нестабильности Чёрной Розы** **Н** (чёрные кубики) и колоду **событий первой фазы луны** **О** на **планшет событий** **А**. Отложите в сторону колоды **заданий** и **событий** второй и третьей фаз луны. Игрок, который последним дарил или получал розу, получает **жетон короны** **П** (и становится обладателем короны).



- 8 Начиная с **обладателя короны** и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующую ему **планшет мага**, **фишки урона/нестабильности**, **жетоны физических действий**, **жетоны ловушек/защиты**, **жетоны устойчивости**, **подставку для мага** и **подставки для воплощений Р**. Затем игрок выбирает мага и берёт соответствующую ему **фигурку**, **карту** и **3 личных заклинания С**.
- 9 Перемешайте по отдельности 6 колод **школ магии** и поместите их рядом с **лежей** в пределах доступности всех игроков. Под каждую такую колоду поместите **памятку Т**, чтобы обозначить её школу магии. Эти 6 колод формируют **библиотеку Х**. Перемешайте колоду **забытых заклинаний Ц** и поместите её слева от библиотеки, подложив под неё соответствующую памятку. Эта колода **не является частью библиотеки**.
- 10 Начиная с **обладателя короны** и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает **школу магии**, которую **ещё не выбрал** другой игрок. Затем он берёт соответствующую **памятку школы Т** и выбирает состав своего **стартового гримуара** из двух вариантов, указанных на ней **Ч** (см. с. 14). Сделав это,

он находит в колоде школы 6 указанных на памятке карт, добавляет к ним одну карту личного заклинания и перемешивает их. Эти 7 карт составляют его **стартовый гримуар У**. Игрок помещает его слева от своего **планшета мага** в ячейку гримуара (☞), затем берёт верхнюю карту колоды и помещает её лицевой стороной вверх справа от **планшета мага** в ячейку воспоминаний (☞) **Ф**. Оставшиеся 2 карты личных заклинаний отложите в сторону (они будут добавляться в гримуар по мере смены фаз луны, см. с. 13). Верните памятку школы на место в библиотеке, перемешайте соответствующую колоду и положите на памятку.

- 11 Переверните все **кельи** лицевой стороной вверх. Каждый игрок помещает свою **фигурку мага В** в келью того же цвета, что и его **планшет мага**.
- 12 Поместите **жетоны силы магов** и **жетон силы Чёрной Розы** в первую ячейку **планшета силы Г**.
- 13 Поместите **фигурки воплощений** в пределах доступности всех игроков.

Вы готовы начать игру.



Раунд игры

ВАЖНО: ОБОЗНАЧЕНИЕ ИГРОКА

На всех компонентах игры, таких как заклинания и задания, игрок обозначен словом «маг».

Игра состоит из нескольких раундов, следующих друг за другом. Каждый раунд состоит из 6 этапов, разыгрываемых в указанном порядке:

1. Этап Чёрной Розы.
2. Этап изучения.
3. Этап планирования.
4. Этап действий.
5. Этап воплощений.
6. Этап очистки.

ВАЖНО: ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Конкретное правило, указанное на игровом компоненте, имеет приоритет над общими правилами, описанными в этом буклете.

ЖЕТОН КОРОНЫ И ПОРЯДОК ХОДА



Маг, у которого находится жетон короны (👑), считается обладателем короны и является первым магом в течение всего этапа. Этот жетон может сменить владельца в ходе этапа вследствие различных игровых эффектов. В этом случае новый обладатель короны становится первым магом, начиная со следующего этапа. Роль обладателя короны имеет значение в конце игры, так как приносит 1 🏆 (очко силы) и даёт преимущество при решении многих ничьих.

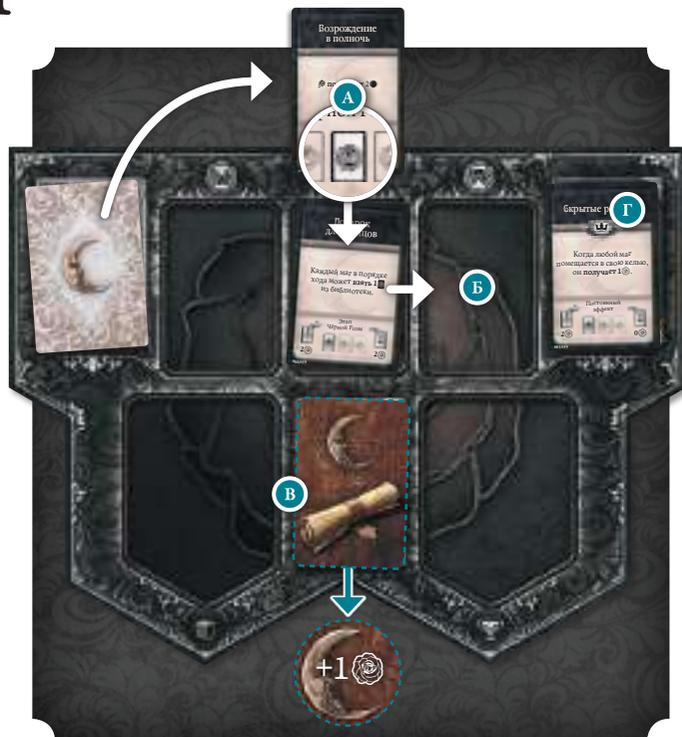
Также за обладателем короны остаётся последнее слово при решении неоднозначных ситуаций во время партии.

Порядок хода: многие эффекты применяются «в порядке хода». Это значит, что применение эффекта начинается с первого мага и продолжается по часовой стрелке.

1. Этап Чёрной Розы

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке.

1. **Сдвиньте события:** раскрытые карты событий на планшете событий сдвигаются на 1 ячейку вправо следующим образом: из третьей ячейки в стопку сброса событий (Г), из второй ячейки в третью, из первой ячейки во вторую. Когда событие таким образом перемещается в стопку сброса событий, Чёрная Роза получает очки силы в количестве, указанном в правом нижнем углу карты этого события.
2. **Возьмите событие:** игрок, сидящий справа от первого мага, берёт карту события из колоды текущей фазы луны на планшете событий. Если на этой карте есть символ короны (👑), этот маг немедленно забирает жетон короны. Когда раскрывается карта события, Чёрная Роза получает число очков силы, указанное в левом нижнем углу карты этого события. Зачитайте вслух текст на карте и поместите её в указанную на ней ячейку (А). Если в этой ячейке уже есть карта, она сдвигается вправо, перемещая таким же образом остальные карты при необходимости (Б), из-за чего с планшета может быть сброшено ещё 1 событие (и Чёрная Роза получит очки силы, как указано на шаге 1). Некоторые события являются **немедленными**: их эффекты применяются сразу же, после чего карта этого события сбрасывается; она не помещается на планшет и не сдвигает на нём карты. Чёрная Роза всегда получает очки силы, указанные в нижних углах карты немедленного события.
3. **Разыграйте события:** начиная с крайней левой карты, примените эффекты каждой карты на планшете событий, которые срабатывают на этапе Чёрной Розы, и игнорируйте остальные (см. пункт Г в разделе «Структура карты события» на следующей странице).
4. **Сбросьте задание (необязательно):** каждый маг в порядке хода может сбросить одну из своих карт активных заданий и поместить её лицевой стороной вниз в ячейку заданий (В) на планшете событий. Чёрная Роза получает очки силы (🏆) в зависимости от фазы луны этого задания: 1 🏆 за первую фазу, 2 🏆 за вторую и 3 🏆 за третью. **Важно:** Чёрная Роза получает очки силы (🏆) от карт активных заданий, только если они сброшены таким образом.
5. **Возьмите задание:** в порядке хода каждый маг, у которого нет активных заданий (см. с. 12), должен взять 1 карту из колоды заданий текущей фазы луны и поместить её в ячейку активного задания (З) на своём планшете мага.
6. **Сбросьте лишние задания:** каждый маг, у которого число карт активных заданий (З) превышает его предел заданий (Л), сбрасывает лишние карты до этого предела. Затем каждый маг делает то же со своими картами выполненных заданий (Л).

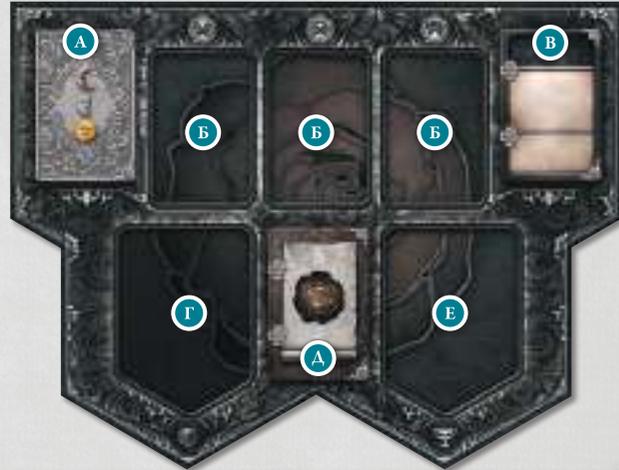


Планшет событий

На этом планшете отслеживается важная игровая информация.

- А Колода событий текущей фазы луны.
- Б Ячейки активных событий: эффект каждого события применяется на этапе, указанном на его карте (см. ниже).
- В Стопка сброса событий.
- Г Ячейка с запасом фишек урона/нестабильности Чёрной Розы.
- А Стопка сброса заданий.
- Е Ячейка для трофеев магов, побеждённых Чёрной Розой.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА СОБЫТИЙ



Карты событий

Карты событий представляют собой влияние Чёрной Розы на сражение магов. Они разделены на 3 колоды по числу фаз луны. Их эффекты могут быть как благоприятными, так и негативными — желания Чёрной Розы непредсказуемы!

КАК БРАТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Когда эффект указывает взять карту события, раскройте её и поместите так, как указано (см. Е ниже). Чёрная Роза немедленно получает столько очков силы, сколько указано в левом нижнем углу карты события (см. А ниже).

КАК СБРАСЫВАТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Когда эффект указывает сбросить карту события, эту карту нужно взять из числа открытых карт на планшете событий и поместить в стопку сброса событий. В этом случае Чёрная Роза **не получает** очки силы, указанные в правом нижнем углу карты.

СТРУКТУРА КАРТЫ СОБЫТИЯ

- А Название события.
- Б На некоторых картах событий есть символ короны (👑). Если маг по любой причине берёт карту события с этим символом, он немедленно становится обладателем короны.
- В Описание эффекта, который срабатывает в начале или в течение указанного этапа (см. Г).
- Г Этап, во время которого применяется эффект этого события (например, этап Чёрной Розы).
- А Количество очков силы, получаемых Чёрной Розой, когда эта карта раскрывается.
- Е Ячейка на планшете событий, в которую эта карта помещается лицевой стороной вверх (другие карты при необходимости сдвигаются вправо).
- Ж Количество очков силы, получаемых Чёрной Розой, когда эта карта помещается в стопку сброса событий.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: НЕДВИЖНАЯ КОРОНА

Вы можете игнорировать символ 👑 (Б) на картах событий. Обладатель короны всё ещё может смениться вследствие других игровых эффектов (таких как эффект Тронного зала).

Карты заданий

Карты заданий разделены на 3 колоды по фазам луны и представляют собой испытания, которые маги должны преодолеть, чтобы получить награду от Чёрной Розы и доказать, что они достойны стать преемниками Великого Магистра. С каждой фазой луны задания становятся сложнее, а награды — ценнее.

На каждой карте задания после её названия **А** указана **задача Б**, с которой маг должен справиться, чтобы выполнить задание.

Принадлежащие магу задания, задачу которых он ещё не выполнил, называются **активными**. Маг помещает их в **ячейку активных заданий (Б)** на своём планшете мага.

Когда маг выполняет задачу на одной из своих карт активных заданий, он раскрывает эту карту (если она ещё не раскрыта). Если на ней есть ячейки для фишек **А**, маг помещает в крайнюю левую пустую ячейку на этой карте задания одну из своих фишек. Задание считается **выполненным (Б)** когда маг полностью выполнил его задачу (или когда заполнены все ячейки на его карте, если они есть). В этом случае маг кладёт эту карту лицевой стороной вверх в **ячейку выполненных/завершённых заданий (Б А)**. Задание этой карты считается **выполненным (Б)**, но не **завершённым (А)**. Некоторые эффекты позволяют выполнять задания, даже если они неактивны.

Во время активации мага (см. с. 24), **до** или **после** выполнения первого или второго действия маг может по одному активировать эффекты **В** своих выполненных заданий.

После того как применяется эффект задания (см. с 16, раздел «Что такое эффект?»), задание становится **завершённым (А)**. Некоторые эффекты позволяют завершать задания, даже если они неактивны или не выполнены. Когда задание становится завершённым, его владелец получает указанную на карте **награду в очках силы Г** и переворачивает карту лицевой стороной вниз (но оставляет её в ячейке выполненных/завершённых заданий).

В конце игры **карты завершённых заданий** принесут магу дополнительные очки силы!

КАК БРАТЬ КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Когда эффект указывает магу взять карту задания, маг берёт её из колоды текущей фазы луны (если не сказано иного) и помещает эту карту в ячейку **активных заданий** на своём планшете (см. с. 23, пункт М).

Когда эффект указывает Чёрной Розе взять карту задания, поместите эту карту лицевой стороной вниз в стопку сброса заданий (см. верхнюю часть с. 11, пункт Д). Затем **Чёрная Роза получает очки силы, как описано на с. 10, шаг 4 (1 за первую фазу луны, 2 за вторую и 3 за третью)**.

КАК СБРАСЫВАТЬ КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Когда эффект указывает сбросить карту задания, поместите эту карту в стопку сброса заданий на планшете заданий. **Чёрная Роза при этом не получает очков силы.**

У мага может одновременно быть любое число активных заданий. Однако на этапе Чёрной Розы (шаг 6) он должен сбросить лишние карты до своего предела заданий. На количество выполненных заданий у одного мага распространяется такой же предел (см. с. 23, пункт Н): маг не получает очков силы за сброшенные выполненные задания.

СТРУКТУРА КАРТЫ ЗАДАНИЯ

- А** Название задания.
- Б** Задача, которую нужно выполнить.
- В** Эффект задания.
- Г** Награда в очках силы.
- А** Ячейки для фишек.



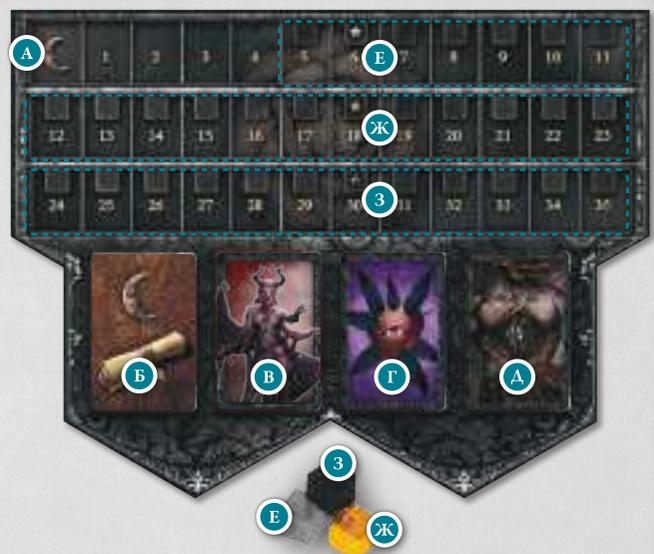
Планшет силы

На этом планшете отслеживается важная игровая информация.

- А** Ячейка первой фазы луны. В эту ячейку помещаются жетоны силы магов и Чёрной Розы. При получении очков силы передвигайте соответствующий жетон силы вперёд по треку.
- Б** Колода заданий.
- В** Колода воплощений.
- Г** Колода сглаза.
- А** Колода улучшений.
- Е** Ячейка, определяющая наступление второй фазы луны и **фишка второй фазы луны**.
- Ж** Ячейка, определяющая наступление третьей фазы луны и **фишка третьей фазы луны**.
- З** Ячейка, определяющая наступление конца игры и **фишка Чёрной Розы**.

Когда любой жетон силы впервые достигнет фишки второй/третьей фазы луны или перейдёт через неё, соответствующим образом смените фазу луны. Когда любой жетон силы достигнет фишки Чёрной Розы, наступает конец игры.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА СИЛЫ



Очки силы и фазы луны

Игра длится на протяжении 3 фаз луны. Активная фаза определяется жетоном (мага или Чёрной Розы) на планшете силы на ячейке с наибольшим количеством очков.

Колоды **событий** и **заданий** зависят от текущей фазы луны. Первая фаза луны сменяется второй, затем третьей.



Игра проходит в **первой фазе луны** до тех пор, пока один из жетонов силы не достигнет фишки второй фазы луны (в стандартной партии — 6 очков силы).

Это означает, что наступает **вторая фаза луны**, и когда это происходит, сделайте следующее:

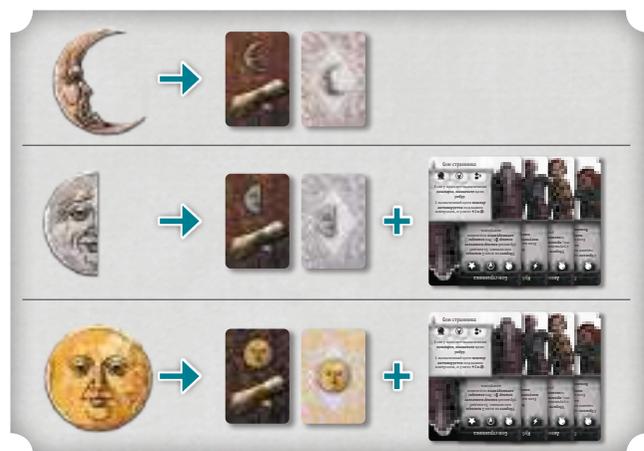
- замените колоды **заданий** и **событий** на аналогичные колоды второй фазы;
- каждый маг добавляет к картам на руке одну из карт личных заклинаний, отложенных при подготовке к игре.

Когда один из жетонов силы достигает фишки третьей фазы луны, наступает **третья фаза луны** (в стандартной партии — 18 очков силы). Когда это происходит, сделайте следующее:

- замените колоды **заданий** и **событий** на аналогичные колоды третьей фазы;
- каждый маг добавляет к картам на руке одну из карт личных заклинаний, отложенных при подготовке к игре.

Если жетон силы продвигается назад по треку (из-за потери очков силы), предыдущая фаза луны не возвращается и продолжают действовать правила текущей фазы луны.

Примечание: карты событий, лежащие на планшете событий лицевой стороной вверх, остаются в игре, пока не сдвинутся в стопку сброса во время этапа Чёрной Розы, даже если их фаза луны закончилась.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК ФАЗ ЛУНЫ

Ознакомившись со стандартной игрой, вы можете поэкспериментировать с фазами луны, помещая фишки фаз луны в разные ячейки во время подготовки к игре. Это изменит продолжительность каждой фазы луны и самой партии.

ПРИМЕР: СМЕНА ФАЗЫ ЛУНЫ

Применив эффект своего личного заклинания «Порча», Граминья получает 1 очко силы (☾), и общее число её ☾ достигает 6, чего достаточно для начала второй фазы луны. Колоды заданий и событий первой фазы луны заменяются аналогичными колодами второй фазы, и каждый маг добавляет к картам на руке личное заклинание.

Немедленно после этого Арианна выполняет физическое действие, передвигается в комнату удовольствий и активирует её. Применив эффект комнаты, Арианна берёт 1 задание из колоды заданий второй фазы луны.



2. Этап изучения

ГРИМУАР, РУКА И ВОСПОМИНАНИЯ

У каждого мага есть собственный гримуар, который помещается лицевой стороной вниз слева от его планшета в ячейку . Доступные заклинания (вместе с новыми заклинаниями из библиотеки, см. ниже) берутся из гримуара на руку мага (предел руки мага  указан на его карте мага). Когда заклинание сбрасывается (с руки или с планшета мага), оно помещается лицевой стороной вверх в воспоминания его владельца, в стопку сброса справа от его планшета в ячейку . Если маг должен взять карту из гримуара, но там не осталось карт, он перемешивает все карты из стопки своих воспоминаний и формирует из них новый гримуар.

Планшет и карта мага подробно описаны на с. 23.

На этом этапе маги берут карты заклинаний из своего гримуара и из библиотеки.

1. Каждый маг берёт на руку 2 карты заклинаний из своего гримуара.
2. Начиная с первого мага, каждый маг берёт 4 карты из колоды любых школ магии, размещённых в библиотеке (помните: колода забытых заклинаний **не является** школой магии и **не является** частью библиотеки), не добавляя их на руку. Маг просматривает взятые карты, **выбирает из них 2 и добавляет на руку**. Затем он кладёт 2 оставшиеся карты лицевой стороной вверх в стопку сброса соответствующих школ.

К концу этого этапа каждый маг должен добавить на руку 4 карты заклинаний: 2 из своего гримуара и 2 из библиотеки.

В любой момент на этапе изучения маг может убрать одну (и только одну) карту заклинания с руки в стопку сброса соответствующей школы магии. Это позволяет уменьшить гримуар и сделать его эффективнее.

Если в конце этого этапа число карт на руке мага превышает его предел руки, он должен сбросить лишние карты заклинаний в свои воспоминания (стопку сброса).

ПРИМЕР: ПРЕДЕЛ РУКИ

Барон Дория находится на этапе изучения, у него на руке 5 карт заклинаний, а его предел руки равен 8.

Сначала он берёт 2 карты из своего гримуара, и у него на руке становится 7 карт. Затем он берёт 4 карты заклинаний из библиотеки: 3 из школы кошмара и 1 из школы техномантии. Он выбирает 2 из них и добавляет к картам на своей руке, а остальные 2 сбрасывает в стопку сброса соответствующих школ. Теперь у него на руке 9 карт, что на 1 превышает его допустимый предел.

Он решает убрать 1 карту с руки в стопку сброса соответствующей школы магии, **вместо того чтобы сбрасывать карту в воспоминания** в конце этапа изучения.

Теперь у него на руке 8 карт заклинаний, и он не должен сбрасывать карты в воспоминания.



СТРУКТУРА ПАМЯТКИ ШКОЛЫ

- А** Название школы магии.
- Б** Особые правила и ключевые слова школы.
- В** Стихии на картах заклинаний этой школы.
- Г** Символ школы.
- А** Стартовые гримуары.
- Е** Тип, стихия и цель каждого заклинания в стартовых гримуарах (основной и обратный эффекты).





АГОНИЯ



АЛХИМИЯ



ВОРОЖБА



ШАМАНИЗМ



ТЕХНОМАНТИЯ



КОШМАР



ЧТО ТАКОЕ ЭФФЕКТ?

В игре часто упоминаются **эффекты**. У большинства игровых компонентов и у всех физических действий есть **эффекты**, состоящие из одного или нескольких символов и/или предложений, которые позволяют магам влиять на игру. Маг **должен** выполнить указание каждого предложения, начиная с первого и далее по порядку. Если указание предложения нельзя применить, оно пропускается и выполняется указание следующего предложения. **Эффект считается применённым**, когда маг попытался выполнить указания всех предложений, входящих в **эффект**, даже если ни одно из них не было выполнено.

КАРТЫ СОБЫТИЙ (см. с. 11)

- А** **Передача короны:** этот эффект относится к магу, зачитывающему эту карту события. Его следует читать как «Заберите корону (👑)».
- Б** **Эффект:** эффект события.



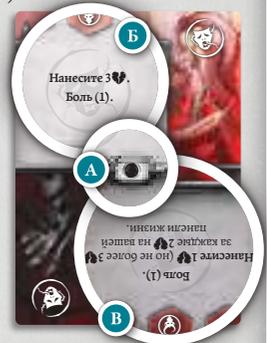
КАРТЫ ЗАДАНИЙ (см. с. 12)

- А** **Эффект:** эффект задания.
- Б** **Очки силы:** этот эффект относится к магу, только что применившему эффект этой карты. Его следует читать как «Получите X (🔱)».



КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ (см. с. 15)

- А** **Нестабильность:** этот эффект относится к магу, раскрывшему эту карту. Его следует читать как «Поместите 1 (🔱) в (🔱)».
- Б** **Основной эффект:** один из эффектов этого заклинания.
- В** **Обратный эффект:** один из эффектов этого заклинания.



ФИЗИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Физические действия (👉) позволяют магам применять различные эффекты (см. с. 24).



ЛИЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У каждого мага есть 3 экземпляра его личного заклинания. Иллюстрация на карте указывает, какому магу принадлежит заклинание.

Как ранее упоминалось, маг добавляет к своему гримуару одну карту личного заклинания в начале игры и затем добавляет ещё по одной со сменой фаз луны.



ЗАБЫТЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Забывтые заклинания — это особенно мощные заклинания из древних времён. Их карты имеют уникальное оформление и могут быть взяты только при помощи особых эффектов (таких как эффект зала Чёрной Розы).

Колода забывтых заклинаний **не является школой магии**, и карты из неё никогда не добавляются на руку мага на этапе изучения.



ТИПЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Крайний левый символ под названием заклинания обозначает его тип:

А ⚡ **Бой**

Эти заклинания наносят урон другим магам и их воплощениям.

Б 🐉 **Сопряжение**

Эти заклинания обладают особыми и уникальными эффектами.

В 🛡️ **Защита**

После сотворения эти заклинания становятся **активированными** (см. ниже) и могут помочь магу, если тот станет целью вражеского эффекта.

Г 🦷 **Ловушка**

После сотворения эти заклинания становятся **активированными** (см. ниже) и могут сработать при определённых условиях (например, когда цель входит в комнату определённого цвета или выполняет определённое действие).

ВНИМАНИЕ!

Чтобы лучше понимать правила, изложенные на страницах 17–21, вы, возможно, захотите сперва прочитать главу 3 «Этап планирования» и главу 4 «Этап действий».

ЗАКЛИНАНИЯ ЛОВУШЕК/ЗАЩИТЫ

Заклинания ловушек и защиты срабатывают, только если они **активированы** (см. ниже) и если выполнены условия их срабатывания.

Условие срабатывания — это условие, необходимое для применения эффекта заклинания. Если условие срабатывания выполнено, применять эффект заклинания не обязательно: его можно сохранить на другое время этого этапа или полностью проигнорировать.

На этапе очистки **активированные** (см. ниже) заклинания ловушек и защиты можно вернуть на руку или сбросить в свои воспоминания.

Защита: когда маг сотворяет заклинание защиты, оно не раскрывается. Вместо этого маг помещает на его обратную сторону **жетон защиты** **А**. Это значит, что это заклинание **активировано**.

В описании каждого заклинания защиты указано условие **Б**, при котором срабатывает его эффект (например, когда владелец заклинания побеждён). Когда условие срабатывания выполнено (и только тогда), игрок может раскрыть заклинание и применить его эффект. **Раскрытые** заклинания больше не считаются **активированными**.

Ловушка: когда маг сотворяет заклинание ловушки, оно не раскрывается. Вместо этого маг помещает на его обратную сторону **жетон ловушки** **В**. Это значит, что это заклинание **активировано**.

В описании каждого заклинания ловушки указано условие **Г**, при котором срабатывает его эффект (например, когда фигура входит в определённую комнату или выполняет определённое действие). Когда условие срабатывания выполнено (и только тогда), игрок может раскрыть заклинание и применить его эффект. **Раскрытые** заклинания больше не считаются **активированными**.



СРАБАТЫВАНИЕ ЛОВУШЕК/ЗАЩИТЫ

В большинстве случаев во время срабатывания ловушки/защиты действует другой игровой эффект (например, эффект заклинания, эффект задания или один из эффектов физического действия).

Таким образом, ловушка/защита временно прерывает эффект, который привёл к её срабатыванию.

Если ловушка/защита прерывает эффект заклинания, задания или комнаты, прерванный эффект применяется до точки в его тексте, после чего применяется эффект ловушки/защиты. Затем возобновляется применение прерванного эффекта.

Если ловушка/защита прерывает физическое действие, текущий эффект физического действия применяется до точки в его тексте (см. «Действия» на с. 24), после чего применяется эффект ловушки/защиты. Затем, если маг, выполнявший физическое действие, не был побеждён, он продолжает применять прерванный эффект и/или другие эффекты физического действия. Если же он был побеждён, оставшиеся эффекты игнорируются (и применяются эффекты победы над магом, см. с. 28).

При применении эффекта ловушки/защиты могут сработать другие заклинания ловушек/защиты. В этом случае маги действуют так же, как описано выше: текущие эффекты прерываются, а затем поочерёдно возобновляются, пока не будет полностью применён эффект, запустивший процесс.

Когда возобновляется применение эффекта заклинания, задания или прерванного физического действия, это может привести к срабатыванию новых эффектов ловушек/защиты.

Также один и тот же эффект или физическое действие могут привести к срабатыванию более чем одной ловушки/защиты за раз.

Все игроки, объявившие, что их ловушка или защита сработала, применяют эффекты, выполняя следующие шаги.

- Если все сработавшие ловушки/защиты принадлежат одному игроку, этот игрок сам решает, в каком порядке применять их эффекты (по одному), прежде чем будет применён прерванный эффект или выполнено физическое действие.
- Если сработавшие ловушки/защиты принадлежат разным игрокам, их эффекты применяются в порядке хода. В этом случае есть вероятность, что тот, кто будет применять эффекты ловушки/защиты вторым или третьим, не сможет полностью их применить.

ВАЖНО: ПОБЕДА НАД МАГОМ

Эффекты победы над магом всегда применяются после того, как был применён до точки в тексте эффект, нанёсший последний урон этому магу (см. с. 28).

Если эффект привёл к немедленной победе над магом, он должен быть применён независимо от числа фишек урона на его панели жизни. После применения эффектов победы над магом возобновите применение оставшейся части эффекта, начиная с момента, на котором вы прервались.

ПРИМЕР: ЗАЩИТА И РОЗЫГРЫШ ЗАКЛИНАНИЯ

- 1** В этом примере активный маг, Риккарт, сотворяет «Мрачное мучение». Он применяет первую часть эффекта до точки и наносит 3 своей цели, Граминье.



- 2** У Граминьи есть активированная защита (), которую она может использовать, потому что выполнилось условие срабатывания этой защиты. Она решает сделать это и раскрывает карту, на время прерывая эффект заклинания Риккарта.



- 3** После того как эффект заклинания защиты () Граминьи полностью применён, применяются эффекты оставшегося текста заклинания Риккарта, начиная с того места, где оно было прервано.



**ПРИМЕР:
ЛОВУШКА И ФИЗИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ**

1 В этом примере активный маг, барон Дория, преворачивает жетон физического действия (⊕), чтобы выполнить исследование. Это действие состоит из трёх эффектов: «Передвиньтесь (1)», «Передвиньтесь (1)», «Активируйте (⓪)».



2 Первый эффект «Передвиньтесь (1)» позволяет барону Дория войти в Святилище (⓪). У Граминьи есть активированная ловушка (⓪) «Мозговой червь», которую она может использовать, потому что выполнилось условие срабатывания этой ловушки. Она решает сделать это и раскрывает карту, на время прерывая выполнение физического действия барона Дория.



3 Ловушка наносит барону Дория 3♥, что приводит к победе над ним. В отличие от заклинаний, прерванные эффекты физического действия побеждённого мага больше не применяются. Таким образом барон Дория теряет оставшиеся эффекты своего физического действия («Передвиньтесь (1)» и «Активируйте (⓪)») и вместо этого отправляется в свою келью (см. с. 28).



**ПРИМЕР:
ЦЕПОЧКА ЭФФЕКТОВ ЛОВУШЕК И ЗАЩИТЫ**

1 Как и другие заклинания, заклинания ловушек (⓪) и защиты (⓪) можно прервать.

Барон Дория преворачивает жетон физического действия (⊕), чтобы выполнить исследование. Это действие состоит из трёх эффектов: «Передвиньтесь (1)», «Передвиньтесь (1)», «Активируйте (⓪)».

2 Первый эффект «Передвиньтесь (1)» позволяет барону Дория войти на Арену (ⓧ). У Граминьи есть активированная ловушка (⓪) «Мозговой червь», которую она может использовать, потому что выполнилось условие срабатывания этой ловушки. Она решает сделать это и раскрывает карту, на время прерывая выполнение физического действия барона Дория.

3 Граминья применяет эффекты первых двух предложений сработавшей ловушки, до той части, которая назначает цели глаз «Уязвимость».

У барона Дория есть активированная защита (⓪) «Преследование», которую он может использовать, потому что выполнилось условие срабатывания этой защиты. Он решает сделать это, на время прерывая эффект «Мозгового червя».

4 Благодаря эффекту «Преследования» он может проигнорировать 3♥ или меньше и наносит Граминье столько ♥, сколько проигнорировал (2♥).

5 У Граминьи есть активированная защита (⓪) «Гибельное проклятие», которую она может использовать, потому что выполнилось условие срабатывания этой защиты. Она решает сделать это, раскрывает карту и наносит барону Дория 2♥, а также назначает ему глаз «Медлительность».

Сейчас нужно возобновить применение прерванных эффектов в обратном порядке.

Эффект «Преследования» барона Дория был полностью применён до срабатывания «Гибельного проклятия», поэтому маги переходят к «Мозговому червю» Граминьи.

В тексте этой ловушки есть неприменённые эффекты, и маги применяют их с того места, на котором прервались.

Граминья помещает 1♥ в пределах (⓪) от барона Дория за каждый назначенный ему глаз (всего 2, по одной за «Уязвимость» и «Медлительность»).

Барон Дория не побеждён, поэтому он применяет оставшиеся эффекты своего прерванного физического действия.



☸ УСТОЙЧИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Устойчивые заклинания — это тип заклинаний, которые остаются в игре в течение всего раунда.

Устойчивые эффекты применяются каждый раз, когда выполняются необходимые условия. Например: каждый раз, когда маг передвигается, он получает 1♥ от устойчивого эффекта, направленного на него другим магом.

Чтобы обозначать такие эффекты в игре, маг, сотворивший эффект, даёт своей цели жетон устойчивости, соответствующий ячейке заклинания (быстрое, I, II или III), в которую помещена раскрытая карта заклинания, накладывающего этот эффект.

Устойчивый эффект заканчивается, когда эта карта выходит из игры, то есть после шага 1 этапа очистки. При этом каждый маг возвращает себе свои жетоны устойчивости.

Устойчивый эффект применяется по правилам, описанным в разделе «Срабатывание ловушки/защиты» на с. 18.

ПРИЗЫВ ВОПЛОЩЕНИЙ

Маг может призывать воплощения различными способами: при помощи заклинаний, комнат, заданий или событий.

Маг, применяющий эффект призыва воплощения, берёт фигурку этого воплощения из общего запаса и помещает её в логу, следуя указаниям эффекта. Затем он берёт карту этого воплощения и помещает её в одну из трёх **ячеек воплощений** в нижней части своего планшета мага. Он берёт **подставку для воплощения** с тем же числом ♦, что и на выбранной ячейке воплощения, и прикрепляет её к выставленной фигурке (см. с. 9). Это поможет соотнести фигурку воплощения с её картой. Также, если у мага 2 и более воплощения с одинаковыми фигурками, количество ♦ поможет различать их, когда они будут становиться целыми эффектами.

У мага может одновременно быть только одно воплощение с большой подставкой, так что у каждого мага есть только одна большая **подставка для воплощения**.

Если маг призывает воплощение, но все его **ячейки воплощений** заняты, он может вернуть в общий запас одно из своих воплощений, уже присутствующих в ложе, и заменить его только что призванным.

Если в запасе нет доступных фигурок конкретного воплощения (потому что они все в ложе), маг всё равно может применить эффект призыва, но он не помещает воплощение в логу.

ВЛАДЕНИЕ ВОПЛОЩЕНИЕМ И КОНТРОЛЬ НАД НИМ

Считается, что маг, призвавший воплощение, владеет им всё время, пока фигурка этого воплощения прикреплена к подставке того же цвета, что и цвет подставки этого мага. Владелец фигурки никогда не меняется.

Маг считается контролирующим воплощение, если он принимает любое решение, касающееся этого воплощения. По умолчанию воплощение контролирует его владелец.

В течение партии контролирующий воплощение маг может смениться под действием различных эффектов. В этом случае его владелец не меняется, но тот, кто контролирует воплощение, принимает все касающиеся этого воплощения решения, за исключением тех, которые может принимать только владелец. Когда воплощение наносит урон или помещает нестабильность, оно всегда использует фишки того же цвета, что и тот, кто его контролирует.



ВАЖНО:
ПРИЗВАННЫЕ И НАЗНАЧЕННЫЕ

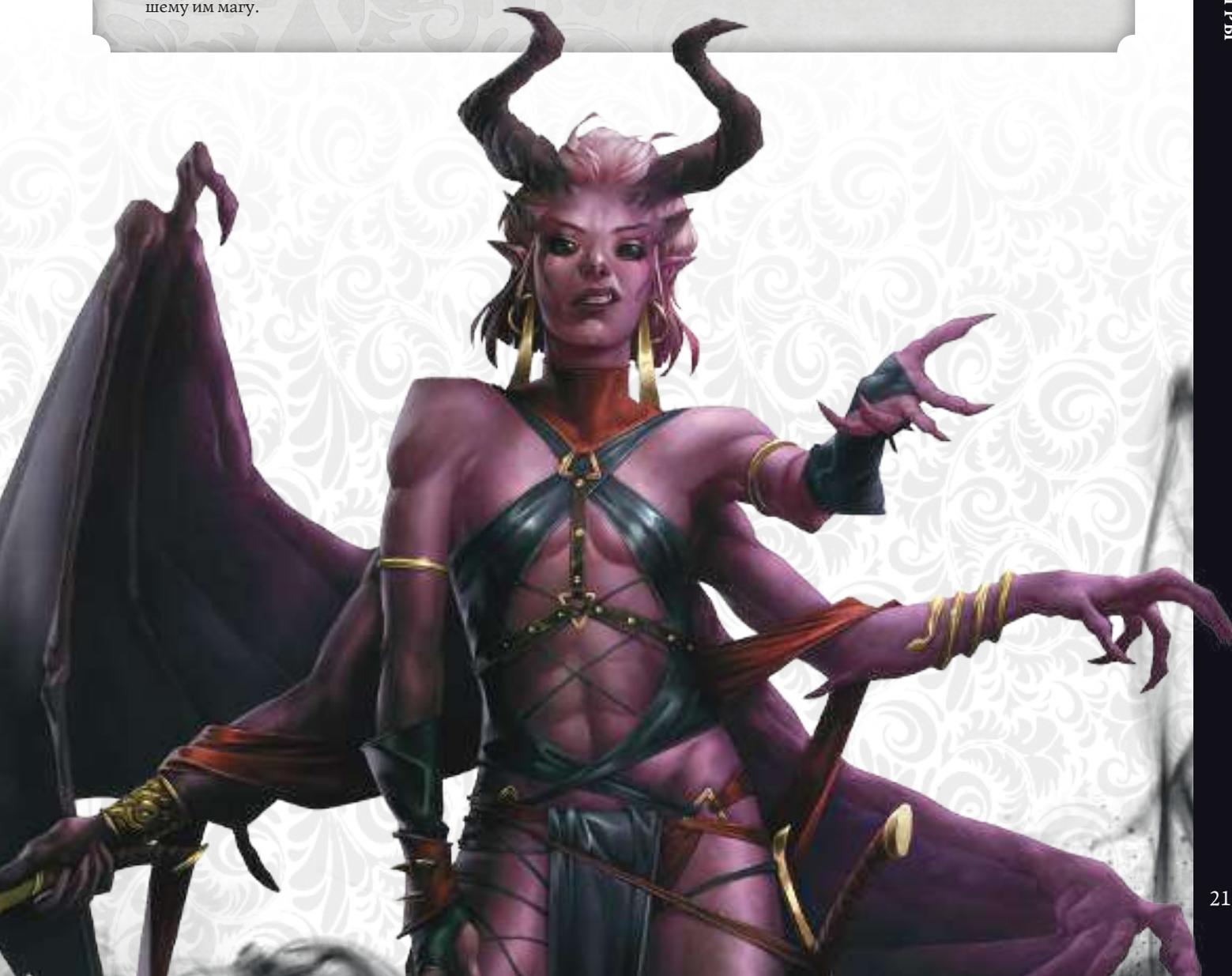
Большинство игровых эффектов позволяет магам **призывать** воплощения. При этом маг помещает фигурку воплощения в логу, следуя описанным выше шагам. Некоторые эффекты (в основном из школы кошмара, см. памятку этой школы) вместо этого **назначают** воплощения. Назначенное воплощение связывается с магом против его воли и подчиняется особым правилам, указанным на памятке школы. Как правило, оно накладывает на связанного с ним мага какой-либо негативный эффект.

Карты воплощений

В игре представлен набор из 34 карт, которые определяют свойства воплощений.

СТРУКТУРА КАРТЫ ВОПЛОЩЕНИЯ

- А** **Название.**
- Б** **Архетип:** у воплощений есть архетип **Б**, с помощью которого маги могут делать их целью определённых эффектов. Эти эффекты могущественнее, так как их цель более конкретна.
- В** **Навыки воплощения.**
- Г** **Значение скорости:** воплощение может выполнить ряд последовательных эффектов «Передвиньтесь (1)» в количестве, не превышающем это значение.
- А** **Значение силы:** атакуя цель, воплощение наносит урон, равный этому значению. Атака воплощения считается физической. Когда воплощение наносит урон, используйте фишки урона цвета мага, контролирующего это воплощение. Считается, что этот урон нанесли одновременно и воплощение, и контролирующий его маг.
- Е** **Значение здоровья:** когда число фишек урона на карте воплощения становится равно его значению здоровья **Е**, это воплощение убирается из игры. Уберите его фигурку из ложи в общий запас и верните его карту в колоду воплощений. Затем верните его подставку владельцу им магу.



3. Этап планирования

На этом этапе каждый игрок определяет свою стратегию, которой он будет придерживаться на этапе действий. Для этого он выбирает карты заклинаний и выкладывает их лицевой стороной вниз на свой планшет мага. Каждый маг должен выложить **от 2 до 4** карт заклинаний.

Каждое заклинание имеет 2 разных эффекта (основной и обратный). Карты выкладываются лицевой стороной вниз так, чтобы эффект, который вы хотите применить, был внизу карты. Сторона карты заклинания с выбранным эффектом называется активной. Таким образом, когда вы вертикально перевернёте карту при розыгрыше, активная сторона будет находиться в правильном положении.

Нераскрытые заклинания на планшете мага называются **заготовленными**.

Нераскрытые заклинания на планшете мага, на которых лежит жетон ловушки или защиты, называются **активированными**.

Каждый маг может выложить 1 карту заклинания в ячейку быстрого заклинания (👉). Остальные заклинания кладутся в ячейки с римскими цифрами I, II и III. Этап планирования завершается, когда все маги поместят желаемые карты заклинаний (по крайней мере 2) на свои планшеты магов.

Когда этап планирования завершится, вы больше не сможете изменить порядок выложенных карт заклинаний или их положение.

Этот этап имеет ключевое значение, поскольку, выкладывая карты в ячейки I, II и III, вы определяете порядок, в котором будут разыгрываться ваши заклинания на следующем этапе.

Быстрое заклинание можно сотворить в любой момент во время активации мага, в то время как заклинания в I, II и III ячейках можно сотворить только в заданном порядке, слева направо (см. с. 24).

Постарайтесь предугадать действия оппонентов, например активировать заклинания ловушек прежде, чем кто-либо из магов передвинется в определённую комнату.

Вы всегда можете посмотреть заготовленные заклинания на своём планшете мага, при этом следите за тем, чтобы их положение и порядок не менялись.

The screenshot shows the 'Риккарт' (Rickart) player's magic board. At the top, the player's name 'Риккарт' is displayed, along with their health (11), mana (7), and other stats. The board consists of a top row with a 'Быстрое заклинание' (Quick Spell) slot and three numbered slots (I, II, III). Below these are three 'Заготовленные заклинания' (Prepared Spells) slots, each with an 'Активная сторона' (Active Side) indicator. The bottom row shows four cards: 'Серебро мудрецов' (Silver of the Wise), 'Крест и восторг' (Cross and Ecstasy), 'Мрачное мучение' (Dark Torment), and 'Беспощадное пламя' (Merciless Fire). Arrows point from the legend to the corresponding slots on the board.

Быстрое заклинание
Заготовленные заклинания
Активная сторона

ПРИМЕР: ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ
Риккарт втайне планирует использовать в первую очередь заклинание защиты ①, а во вторую и третью — 2 заклинания боя ② ③. В качестве быстрого заклинания он выбрал «Беспощадное пламя», которое может сотворить в любой момент своей активации.

Кarta и планшет мага

У каждого мага есть своя карта и свой планшет.

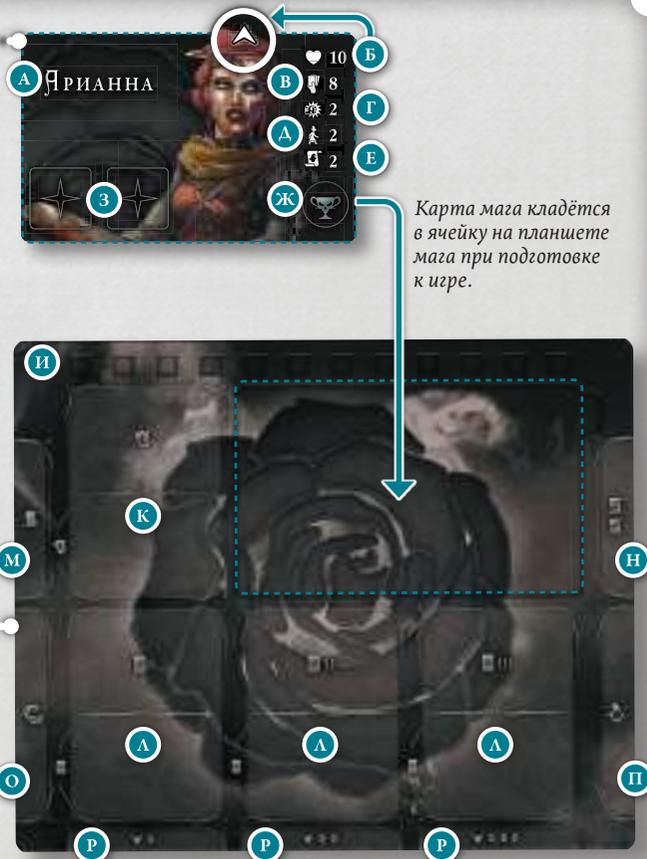
СТРУКТУРА КАРТЫ И ПЛАНШЕТА МАГА

КАРТА МАГА

- А** Имя мага.
- Б** **♥ Значение здоровья:** если число фишек урона на панели жизни мага достигает этого значения, этот маг побеждён (см. с. 28). Ячейка на панели жизни мага, обозначающая его поражение, отмечена стрелкой (▲).
- В** **♣ Значение предела руки:** максимальное число карт заклинаний, которые может держать маг на руке (см. с. 14).
- Г** **♠ Значение силы:** число урона, который маг наносит физической атакой (см. с. 24).
- А** **♣ Значение скорости:** число эффектов «Передвиньтесь (1)», которые маг может применить, выполняя физическое действие исследования (см. с. 24).
- Е** **♣ Значение предела заданий:** максимальное число карт активных заданий и максимальное число карт выполненных заданий, которое маг может иметь в конце этапа Чёрной Розы (см. с. 10).
- Ж** Ячейка для жетонов трофеев.
- З** Ячейки для жетонов физических действий.

ПЛАНШЕТ МАГА

- И** Панель жизни.
- К** Ячейка для карты быстрого заклинания.
- А** Ячейки I, II и III для карт заклинаний.
- М** Ячейка для карт активных заданий.
- Н** Ячейка для карт выполненных/завершённых заданий.
- О** Ячейка для гримуара (колоды заклинаний).
- П** Ячейка для воспоминаний (стопки сброса заклинаний).
- Р** Ячейки ♠, ♠♠ и ♠♠♠ для карт воплощений.



Карта мага кладётся в ячейку на планшете мага при подготовке к игре.



4. Этап действий

На этом этапе при помощи заготовленных заклинаний и 2 жетонов физических действий вы можете получать очки силы (☼), наносить урон (☠) другим магам, помещать нестабильность (⚡) и выполнять активные задания (⚔).

Перейдя к этому этапу, первым делом проверьте **события** на планшете событий и примените эффекты, относящиеся к этапу действий.

Затем в порядке хода каждый маг разыгрывает свою активацию.

В ходе активации каждый маг **должен** выполнить 1 или 2 действия, перечисленных в разделе справа. Маг обязан выполнить по крайней мере 1 действие, если может это сделать. Затем свою активацию разыгрывает маг слева от него. Маги продолжают разыгрывать активации по часовой стрелке до тех пор, пока **никто из магов** больше не сможет выполнить ни одного действия.

Как правило, во время этапа действий маг может выполнить не более 6 действий (не более 4 заклинаний и 2 физических действий). Некоторые эффекты и правила могут позволить магу выполнять больше действий.

Любое действие должно быть выполнено полностью, прежде чем маг перейдёт к выполнению следующего.

ЖЕТОНЫ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Чтобы выполнить физическое действие, маг должен перевернуть один из своих двух доступных жетонов физических действий истощённой стороной вверх.

- А Доступный жетон физического действия.
- Б Истощённый жетон физического действия.



ВАЖНО: ВХОД В КОМНАТУ

Считается, что фигурка входит в комнату, **независимо** от того, каким образом она в ней оказалась (передвинулась, была призвана, была помещена и т. д.).

ВАЖНО:

ОГРАНИЧЕНИЕ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

В рамках одной своей активации маг может дважды выполнить действие сотворения заклинания, только если одним из этих действий будет сотворение **быстрого** заклинания.

ДЕЙСТВИЯ

Во время своей активации маг должен выполнить одно или два действия. Действия описаны в этом разделе.

Чтобы выполнить физическое действие, маг должен истощить (т. е. перевернуть, см. раздел слева) один из своих доступных жетонов физических действий (⊕). Физическое действие считается совокупностью **отдельных** и **разных** эффектов, **применяемых в любом порядке**. Маг также может игнорировать часть этих эффектов или все из них.

Исследование (физическое действие, ⊕)

- Примените эффект «Передвиньтесь (1)», который позволяет магу переместить свою фигурку в соседнюю комнату. Вы можете применить этот эффект столько раз, каково ваше **значение скорости** (⚡). Каждое предложение «Передвиньтесь», отделённое точкой, является отдельным эффектом, и вы можете применять эти эффекты полностью или частично, но не можете применять другие эффекты между ними. Неиспользованные эффекты передвижения сгорают.
- Активируйте ⊕.

Например: вы можете передвинуться в соседнюю комнату, затем передвинуться в другую соседнюю комнату, а затем активировать комнату, в которой находитесь. Либо вы можете передвинуться в соседнюю комнату и активировать комнату, в которой находитесь. Либо вы можете активировать комнату, в которой находитесь, а затем передвинуться. Вы не можете передвинуться в соседнюю комнату, активировать её, а затем передвинуться снова.

Бой (физическое действие, ⊕)

- Проведите физическую атаку (⚔) по ⚡ (физическая атака наносит цели **урон** (☠), равный **значению силы** (⚡) вашего мага).
- Активируйте ⊕.

Например: вы можете провести физическую атаку, а затем активировать комнату, в которой находитесь. Либо вы можете активировать комнату, в которой находитесь, а затем провести физическую атаку.

Приказ (физическое действие, ⊕)

Выберите одно из своих ⚡*; оно активируется.

Сотворение заклинания

Раскройте одно из своих заготовленных заклинаний (или **активируйте** его, если это заклинание ловушки или защиты). Вы считаетесь **творцом** этого заклинания.

Если в центре раскрытой вами карты заклинания есть символ нестабильности (⚡), положите 1 ⚡ в ⊕, затем примените эффекты карты заклинания согласно её положению, выбранному на этапе планирования (цели и дальность заклинаний описаны на с. 22, а заклинания ловушек и защиты — на с. 17).

Вы можете сотворить либо быстрое заклинание (⚡), либо ещё не сотворённое заклинание из ячейки с наименьшим номером (I, II или III).

Инерция

Выберите одно из своих заготовленных заклинаний и сбросьте его в воспоминания. Сделав это, можете применить эффект «Передвиньтесь (1)».

Аожа

КЕЛЬИ МАГОВ

Эти особые комнаты распределяются в начале игры между магами в зависимости от выбранного ими цвета. Каждая келья имеет следующие характеристики.

- В начале игры и каждый раз, когда маг побеждён, он помещается в келью того же цвета, что и цвет подставки этого мага (см. с. 28).
- Келья является безопасным местом. Когда маг в келье, считается, что его нет в ложе, его нельзя выбрать целью и на него нельзя никак повлиять, за исключением эффектов карт событий Чёрной Розы и эффектов, в тексте которых указано, что они применяются к магу в келье.
- Если маг помещается в келью во время применения эффекта, он может продолжить применение прерванного эффекта после того, как будет помещён в келью.
- Маг в келье может **только**:
 - › применять эффекты своих заклинаний ловушек/защиты, если те срабатывают;
 - › активировать свои воплощения на этапе воплощений;
 - › выполнять действие **инерции**;
 - › выполнять действие **исследования**.
- Когда маг начинает свою активацию в келье, он **должен** выполнить действие **исследования** или **инерции**, чтобы выйти из неё. Если он не может этого сделать, он остаётся в келье.
- Маг не может войти в какую-либо келью самостоятельно, но его могут поместить в свою келью некоторые игровые эффекты.



КОМНАТЫ И ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ

Каждая комната в ложе представлена гексом. В начале игры каждая комната лежит на поле разрушенной стороной вверх, на которой указан её эффект. В течение игры комната может быть восстановлена. Когда комната переворачивается восстановленной стороной вверх, на неё кладётся соответствующий жетон активации (см. ниже).

СТРУКТУРА КОМНАТЫ

Комнаты представлены двусторонними гексами.

На одной стороне изображена разрушенная комната, поле в верхней части которой содержит следующую информацию.

А Название комнаты и соответствующий ей цвет (☉☉☉☉☉☉) и её эффект. В игре представлено 3 комнаты каждого цвета, за исключением единственной чёрной комнаты.

Б Очки силы (☉), которые получают маги, участвующие в восстановлении комнаты, помещая фишки нестабильности в её ячейки (см. с. 27).

В Ячейки для фишек нестабильности, обозначающие **сопротивление нестабильности** в этой комнате. Если все эти ячейки заполнены, на этапе очистки эта комната будет восстановлена и перевёрнута (см. с. 31).

Обратите внимание, что напечатанный эффект разрушенной комнаты можно использовать больше одного раза в ход. Он даже может быть использован одним и тем же магом, если этот маг активирует этот эффект разными действиями.

Г Восстановленная комната, символ её цвета и название. Поместите над названием комнаты соответствующий жетон активации **А** доступной стороной вверх. Теперь магам **доступен** эффект комнаты, указанный на жетоне. Активируя восстановленную комнату, переверните её жетон активации на обратную сторону **Б**, красный крест на которой указывает, что эффект комнаты был **использован**. Эффект восстановленной комнаты нельзя активировать снова, пока жетон активации не будет перевёрнут обратно на доступную сторону на этапе очистки.



ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ: ПРИМЕР 1



«1»: фигурка в пределах 1 комнаты.

ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ: ПРИМЕР 2



«Все 1»: все фигурки в пределах 1 комнаты. Риккарт применяет эффект ко всем фигуркам на расстоянии 0–1 от себя.

● Нестабильность



Заклинания с символом ● в центре карты являются такими мощными, что создают нестабильность (●) в комнатах, из которых они были сотворены.

Маг, раскрывший одно из таких заклинаний, должен первым делом применить следующий эффект: «Поместите 1 ● в (0)».

Маг помещает 1 фишку нестабильности своего цвета в ячейку комнаты, в которой находится. Если в комнате нет свободных ячеек, фишки нестабильности не помещаются.

Некоторые эффекты помещают нестабильность в пределах одной или нескольких комнат от комнаты цели. В этом случае используйте стандартные правила линии видимости и дальности.

Некоторые эффекты позволяют **заменить** фишки нестабильности. Для этого выберите число фишек нестабильности оппонентов, не превышающее указанное в эффекте значение, и замените их таким же числом фишек своего цвета. Вы можете выбирать фишки нестабильности в любом сочетании цветов или не выбирать их вовсе.

Комната, все ячейки которой заполнены фишками нестабильности, восстанавливается на этапе очистки и переворачивается на другую сторону (см. с. 31).



УРОН И ПОБЕЖДЁННЫЕ ФИГУРКИ

Когда маг **получает урон** (☠), поместите в ячейки на его панели жизни (начиная с крайней левой) соответствующее число фишек урона того же цвета, что и подставка атакующего мага (или фишек Чёрной Розы, если урон наносит она). Пример получения урона приведён на следующей странице.

Некоторые эффекты позволяют **заменить** фишки урона. Для этого выберите на одной или нескольких фигурках число фишек урона, не превышающее указанное в эффекте значение, и замените их таким же числом фишек своего цвета. Вы можете выбирать фишки урона в любом сочетании цветов или не выбирать их вовсе.

Некоторые эффекты позволяют исцелить фишки урона. Для этого уберите указанное число фишек урона с панели жизни планшета мага или с карты воплощения (в зависимости от цели эффекта). Вы можете выбирать фишки урона в любом сочетании цветов или не выбирать их вовсе.

Когда число фишек урона на панели жизни мага сравняется с его значением здоровья (♥), маг **побеждён**. Избыточный урон игнорируется.

Некоторые эффекты приводят к **победе над магом** независимо от числа фишек урона на его панели жизни. В этом случае примените эффекты победы над ним как обычно (см. ниже), учитывая только те фишки урона, которые были на его панели жизни в момент победы над ним.

Таким же образом урон помещается на **карты воплощений**. Когда воплощение побеждено (когда фигурка получает урон, равный её значению здоровья или превышающий его), его фигурка убирается из ложи, а его карта возвращается в колоду воплощений.

ПОБЕДА НАД МАГОМ

Когда маг **побеждён**, сперва применяется до точки эффект, который привёл к победе над этим магом. Затем он прерывается, и применяются эффекты победы над магом (см. ниже). Разыграв победу над магом, продолжите применение прерванного эффекта от точки, на которой он был прерван.

Когда маг побеждён, выполните следующие шаги в указанном порядке.

- 1) Если у побеждённого мага есть активированные **заклинания ловушек/защиты**, он может использовать их, если выполнилось условие их срабатывания. Если при помощи этих эффектов маг **проигнорировал** (♥), который привёл к победе над ним, или **исцелил** часть этого урона, он **перестает быть побеждённым** (пропустите остальные шаги). Эффектов, приводящих к победе над магом независимо от числа фишек урона на его панели жизни, можно избежать, только если эффект сработавшей ловушки/защиты, использованной магом, прямо указывает, что этот маг больше не побеждён.
- 2) Если побеждены 2 и более мага, эффекты победы над ними применяются в порядке хода.
- 3) Уберите из ложи все воплощения, которые были **назначены** побеждённому магу (такие как умбры, см. памятку школы кошмара), и примените все эффекты, связанные с тем, что эти воплощения убираются из ложи.
- 4) Поместите фигурку мага в его келью.
- 5) Маг, нанёсший побеждённому магу финальный урон, **присваивает** себе жетон трофея побеждённого мага. То же происходит, если финальный урон наносит Чёрная Роза. Если эффект позволяет магу напрямую победить другого мага (независимо от числа фишек урона на его панели жизни), применивший этот эффект маг также присваивает себе трофей. Помните, что присваивать жетоны трофеев важно, потому что они приносят очки силы в конце игры.

- 6) Если побеждённый маг получил весь урон из одного источника:
 - 5☠: получает маг (или ☠), нанёсший этот урон (перейдите к шагу 7).
 Если побеждённый маг получил урон из разных источников:
 - 4☠: получает маг (или ☠), занимающий первое место по количеству нанесённого урона.
 - 2☠: получает маг (или ☠), занимающий второе место по количеству нанесённого урона.
 - 1☠: получают все остальные маги (или ☠), нанёсшие хотя бы 1 урон.

При **ничьей за первое или второе место** претенденты (маги или ☠) получают на 1☠ меньше, чем указано выше.

- 7) Уберите с планшета побеждённого мага все фишки урона и верните их соответствующим игрокам.

Помните, что во время своей активации маг должен немедленно покинуть келью при помощи физического действия (⊕) или действия **инерции** (см. с. 24). Если он не может выполнить ни одно из этих действий, он остаётся в келье до следующего хода.

Маг может остаться в келье в конце этапа действий, только если он уже использовал все свои жетоны физических действий и у него нет заготовленных заклинаний, чтобы выполнить действие инерции.

ИММУНИТЕТ

Если эффект не указывает иного, маг и его воплощения имеют иммунитет к любому эффекту, наносящему или заменяющему урон, если этот эффект исходит от игровых компонентов этого мага. Воплощение не может наносить урон или проводить физические атаки по призванному его магу или по другому воплощению под контролем этого мага, если только само оно не находится под контролем мага-оппонента (в этом случае оно помещает фишки урона того мага, который его временно контролирует, см. с. 20).



ВАЖНО: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Магам стоит мудро распоряжаться своими фишками: если они закончатся, маг больше не сможет применять эффекты, использующие фишки. Если эффект указывает использовать больше фишек, чем у вас осталось, примените эффект, используя все доступные фишки любым образом (например, если заклинание наносит по 3☠ двум фигуркам, а у вас осталось только 4 фишки, вы можете распределить их между двумя фигурками любым образом).

ПРИМЕР: УРОН И ПОБЕДА НАД МАГОМ

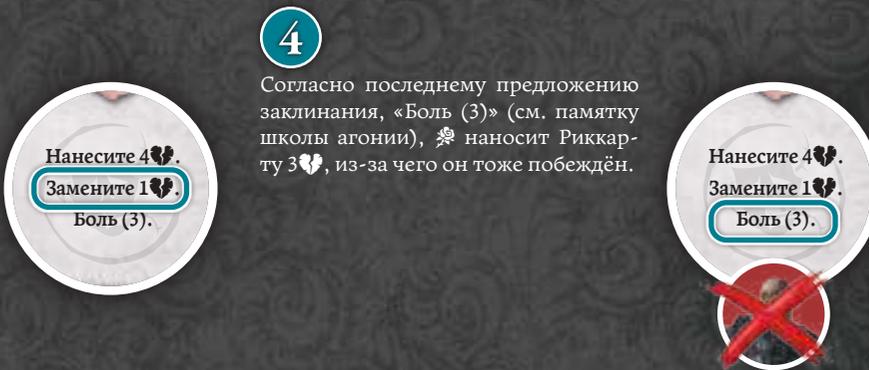
1
Риккарт сотворяет «Разделённую пытку», выбрав целью Граминью. Это заклинание наносит цели 4♥ и побеждает Граминью.



2
Применение эффекта «Разделённой пытки» прерывается, и разыгрывается победа над Граминьей по правилам на с. 28.



3
Продолжается применение эффекта «Разделённой пытки» с того места, на котором он был прерван: Риккарт должен заменить 1♥ у Граминьи, но, так как она находится в своей келье, на неё не действуют никакие эффекты, кроме эффектов карт событий. Кроме того, так как Граминья побеждена, на её панели жизни нет фишек урона. В результате Риккарт не применяет эту часть эффекта заклинания и переходит к следующей.



4
Согласно последнему предложению заклинания, «Боль (3)» (см. памятку школы агонии), ♠ наносит Риккарту 3♥, из-за чего он тоже побеждён.

5
Разыгрывается победа над Риккартом по правилам на с. 28.



- Роза присваивает жетон трофея за то, что нанесла побеждённому магу последний урон, но получает на 1🎲 меньше, так как делит первое место по количеству нанесённого урона (4), то есть получает 3🎲.
- Маг получает на 1🎲 меньше, так как делит первое место по количеству нанесённого урона (4), то есть 3🎲.
- Маг находится на втором месте по количеству нанесённого урона (2) и получает 2🎲.
- Маг нанёс 1 урон и получает 1🎲.



5. Этап воплощений

На этом этапе могут активироваться все воплощения, находящиеся в ложе. Сначала активируются воплощения, принадлежащие Чёрной Розе. Затем в порядке хода каждый маг активирует все свои воплощения по одному за раз в любом порядке. Когда все воплощения одного мага активированы, таким же образом активирует свои воплощения маг слева от него. Маги продолжают активацию воплощений по часовой стрелке, пока все воплощения не будут активированы.

АКТИВАЦИЯ ВОПЛОЩЕНИЯ

Когда воплощение **активируется**, контролирующий его маг может указать ему применить столько эффектов «Передвиньтесь (1)», каково значение скорости этого воплощения (♣). Каждое предложение «Передвиньтесь», отделённое точкой, является отдельным эффектом, и вы можете применять эти эффекты полностью или частично, но не можете применять другие эффекты между ними. Неиспользованные эффекты передвижения сгорают.

До или после эффектов передвижения воплощение может провести физическую атаку по ♠, нанеся столько урона, каково значение силы воплощения (♣).

Некоторые воплощения активируются по другим правилам, указанным на их карте и имеющим приоритет над правилами в этом буклете.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КОРОНА ПРИЗЫВАТЕЛЯ

Вы можете использовать это правило, чтобы ослабить влияние короны на порядок активации воплощений. Каждый маг в порядке хода выбирает **одно** из своих доступных воплощений и **активирует** его. В конце этой активации маг поворачивает карту выбранного воплощения на 90°, чтобы обозначить его активацию на этом этапе воплощений (не снимая с неё фишки урона). Если у мага нет воплощений в ложе или он уже активировал все свои воплощения, он пропускает остальную часть этапа воплощений.

После того как маг активировал одно воплощение, маг слева от него делает то же самое. Продолжая по часовой стрелке, каждый маг по очереди активирует по одному своему воплощению за раз, пока все воплощения в ложе не будут активированы.



6. Этап очистки

Это последний этап игрового раунда.

- 1 Каждый маг сбрасывает все **карты заклинаний** со своего планшета мага в свои **воспоминания**. Если таким образом сбрасывается одно или несколько **активированных** (но не раскрытых) **заклинаний ловушек/защиты**, маг может вместо этого вернуть их себе **на руку**.

Все **раскрытые забытые заклинания удаляются** из игры. Затем каждый маг сбрасывает со своего планшета мага все **жетоны устойчивости** и забирает свои жетоны устойчивости у других магов.

Все **воплощения** снова становятся доступны (верните все карты воплощений в прямое положение, если использовали правило короны призвателя со с. 30).

Каждый маг переворачивает свои **жетоны физических действий** доступными сторонами вверх.

- 2 В порядке хода каждый маг применяет свои эффекты, срабатывающие на этапе очистки. Если у одного и того же мага срабатывает несколько эффектов, он применяет их в любом порядке (этот пункт не касается базовой игры, но играет важную роль при игре с дополнениями).
- 3 Проверьте, необходимо ли восстановить комнаты (см. с. 27).

Начислите очки силы (☼) магам, принявшим участие в восстановлении комнаты, в зависимости от значений, указанных на этой комнате.

1. Маг (или 🧙), занимающий первое место по количеству фишек нестабильности в комнате, получает столько ☼, сколько указано в левом флажке под названием комнаты.
2. Маг (или 🧙), занимающий второе место по количеству фишек нестабильности в комнате, получает столько ☼, сколько указано в центральном флажке под названием комнаты.
3. Все остальные маги (или 🧙), поместившие в комнату хотя бы 1 фишку нестабильности, получают столько ☼, сколько указано в правом флажке под названием комнаты.

При **ничьей за первое или второе место** претенденты (маги или 🧙) получают на 1 ☼ меньше, чем указано выше.

Затем первый маг убирает все фишки нестабильности из комнаты (возвращая их владельцам), переворачивает её восстановленной стороной вверх и помещает на неё жетон активации.

Восстановление комнаты не оказывает никакого эффекта на находящиеся в ней магов и воплощений — просто переместите их фигурки обратно в комнату, после того как перевернули её. Восстановленная комната никогда не может быть перевернута разрушенной стороной вверх.

- 4 Переверните жетоны активации во всех восстановленных комнатах активной стороной вверх (той, на которой нет красного креста).

- 5 Проверьте положение жетонов силы магов и Чёрной Розы на планшете силы. Если хотя бы один из жетонов достиг фишки Чёрной Розы или преодолел её, игра немедленно завершается. Подсчитайте все очки с планшета силы, а также дополнительные очки силы, начисляемые в конце игры (см. с. 32), чтобы определить, кто станет новым Великим Магистром. Если фишка Чёрной Розы находится дальше на треке, чем жетоны силы, игра продолжается и начинается новый раунд.

Каждый маг сохраняет все оставшиеся на руке карты между раундами.



Завершение игры

Когда игра завершается, все маги подсчитывают свои очки силы, чтобы определить, кто стал новым Великим Магистром ложи Чёрной Розы! Если победителем оказывается Чёрная Роза, считается, что никто из участвовавших магов не достоин этого звания и все игроки проигрывают. К уже набранным очкам силы каждый маг прибавляет очки силы, связанные с заданиями, трофеями и жетоном короны.

Если маг или Чёрная Роза набирает больше 35 очков силы, переверните соответствующий жетон стороной со значением «+35» вверх и поместите его в первую ячейку планшета силы. Продолжайте отслеживать набранные очки силы с этой ячейки.



ЗАВЕРШЁННЫЕ ЗАДАНИЯ

Каждый маг подсчитывает количество завершённых им в ходе игры заданий. Затем каждый маг сверяется с таблицей, чтобы узнать, сколько дополнительных очков силы он получает.

НАИБОЛЬШЕЕ ЧИСЛО ЗАВЕРШЁННЫХ ЗАДАНИЙ

4🐾: 1-е место (маг с наибольшим числом завершённых заданий).

2🐾: 2-е место.

1🐾: награда за участие (все маги, завершившие хотя бы 1 задание).

При ничьей за первое или второе место каждый претендент получает на 1 бонусное очко силы меньше, чем указано выше.

ЖЕТОНЫ ТРОФЕЕВ

Каждый маг и Чёрная Роза подсчитывают число жетонов трофеев, присвоенных при победе над магами. Неважно, кому изначально принадлежали эти жетоны, важно только общее число жетонов, которые присвоил маг. Затем каждый маг сверяется с таблицей, чтобы узнать, сколько дополнительных очков силы он получает.



НАИБОЛЬШЕЕ ЧИСЛО ПРИСВОЕННЫХ ТРОФЕЕВ

4🐾: первое место (маг/Чёрная Роза, присвоивший наибольшее число трофеев).

2🐾: второе место.

1🐾: награда за участие (маг/Чёрная Роза, присвоивший хотя бы 1 трофей).

При ничьей за первое или второе место каждый претендент получает на 1 бонусное очко силы меньше, чем указано выше.



ОБЛАДАТЕЛЬ КОРОНЫ

В конце игры жетон короны приносит своему владельцу 1🐾.

НИЧЬЯ ПО ОЧКАМ СИЛЫ

Если несколько участников претендуют на первое место, побеждает тот из них, у кого больше завершённых заданий.

Если ничья сохраняется, побеждает тот претендент, у кого больше трофеев. Если ничья снова сохраняется, победитель среди претендентов выбирает первый маг.

В примере справа красный и синий маги претендуют на первое место, и после подсчёта всех дополнительных очков у них по 44 очка силы. Оба мага завершили одинаковое число заданий (5), но у красного мага больше трофеев, чем у синего (8 против 5). Таким образом, победителем объявляется красный маг!





Аватар

Аватар — это персонификация воли Чёрной Розы в физическом теле. Он перемещается по ложе и воплощает в жизнь планы своей повелительницы. Он наделяет силой тех, кого считает достойным, и наказывает тех, кто противостоит её воле.

В разное время роль аватара Чёрной Розы исполняли разные существа: рождённые силами алхимии механические рыцари, божественные существности и путники родом из самых далёких мест. Чёрной Розе подчинялись даже духи из древнейших легенд, и, если понадобится, она сможет снова призвать их на службу.

В эпоху возрождения, когда ложа Чёрной Розы призвала магов вернуть себе древнюю славу, на роль аватара был избран кое-кто неожиданный. . .

Аватар — это искусственный интеллект (ИИ), который может использоваться в любой партии игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение», чтобы заменить игрока-человека или сделать Чёрную Розу более серьёзным противником.

Набор правил для аватара также можно использовать, чтобы играть в соло-режиме.

Аватар ведёт себя точно так же, как маг, и следует большинству обычных правил. У него есть место за столом, и он следует порядку хода, как если бы был виртуальным игроком.

Одержимый

Одержимый — это аватар, представленный в базовом наборе игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение». Эта таинственная фигура представляет собой одного из магов, который прибыл на развалины ложи и оказался одержим самой Чёрной Розой, став её марионеткой, чья цель — испытать других магов.

У Одержимого нет собственной фигурки, но он представлен в ложе фигуркой одного из магов, которого не выбрал ни один игрок в этой партии.



ВАЖНО: ФИГУРКА АВАТАРА

«Одержимый» — единственный аватар базового набора игры — требует использования фигурки одного из магов. Если у вас нет магов из дополнений к игре, максимальное число игроков для вас ограничено числом фигурок магов в коробке. Таким образом, в вашей партии может быть максимум 3 игрока-человека плюс аватар.

Подготовка аватара

Аватар считается дополнительным игроком. Следовательно, вы можете добавить аватара в игру с любым числом игроков (включая соло-режим против аватара).

Аватар считается магом — как и те, кого контролируют игроки. Он участвует в игре точно так же, как любой другой маг, но к тому же является продолжением воли Чёрной Розы: все символы  в игре также относятся к нему, а для обозначения своих очков на планшете силы он использует жетон силы Чёрной Розы.

Чтобы использовать аватара, внесите в подготовку к игре указанные ниже изменения.

- 1 Выполнив обычную подготовку к игре (см. с. 9; помните, что аватар считается игроком), возьмите все компоненты аватара: фигурку (если есть), планшет, карту аватара, карты событий, карты приказов (разделённые на 3 колоды по фазам луны), жетоны трофеев, 1 чёрную подставку для обозначения его фигурки, 3 чёрные подставки для обозначения его воплощений и большую чёрную подставку для обозначения его больших воплощений. Некоторые аватары из дополнений могут включать в подготовку к игре дополнительные компоненты. Аватар использует фишки урона/нестабильности, принадлежащие Чёрной Розе (чёрные).
- 2 Замените келью, которая не принадлежит ни одному из магов, планшетом аватара **A**.
- 3 Примените правила, указанные в разделе подготовки для выбранного аватара.
- 4 Поместите карту аватара в соответствующую ячейку на планшете аватара так, чтобы её текст был виден всем игрокам **B**.
- 5 Поместите колоду приказов аватара первой фазы луны в соответствующую ячейку на планшете аватара **B**.
- 6 Замените колоды событий трёх фаз луны соответствующими колодами карт событий аватара **Г**.
- 7 Выберите уровень сложности аватара (см. ниже). Чтобы сложность была сбалансированной, выберите уровень сложности «Ученик».
- 8 Вы готовы начать игру.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ АВАТАРА

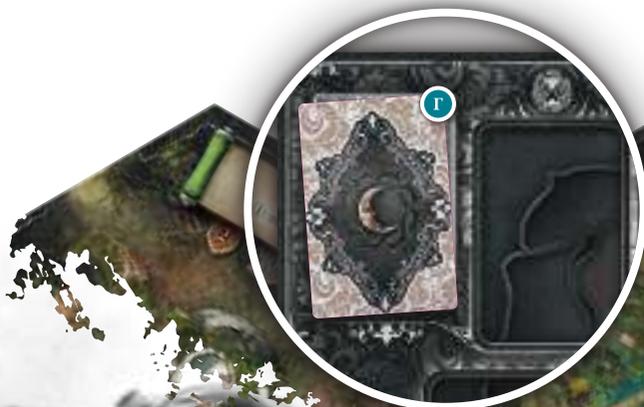
«Ученик»: 3 карты приказов аватара на один этап действий;
«Мастер»: 4 карты приказов аватара на один этап действий.



ОДЕРЖИМЫЙ: ПОДГОТОВКА АВАТАРА

На шаге 3 подготовки к игре с аватаром также выполните указанные ниже дополнительные шаги.

- Выберите фигурку мага, которую не использует никто из игроков; эта фигурка обозначает Одержимого.
- Присоедините к выбранной фигурке подставку аватара.
- Поместите выбранную фигурку Одержимого в зал Чёрной Розы.



Игра с аватаром

Ниже подробно описано поведение аватара на разных этапах игрового раунда. Считается, что аватаром управляет виртуальный игрок, сидящий между двумя игроками, которые управляют магами, чьи кельи находятся слева и справа от планшета аватара.

Согласно правилам карт событий и карт заданий на с. 13, при смене фаз луны необходимо заменить колоды **карт событий аватара А** и **карт приказов Б** на аналогичные колоды наступившей фазы луны.



1. Этап Чёрной Розы / 2. Этап изучения / 3. Этап планирования

Эти этапы проходят как обычно, и аватар ничего не делает, если только на каких-либо компонентах или в каких-либо правилах не указано иное.

4. Этап действий

Аватар выполняет свои действия так же, как и любой другой маг.

Когда аватар активируется, маг справа от него раскрывает верхнюю карту колоды приказов аватара и помещает её в воспоминания аватара. Затем игроки сверху вниз, по одному за раз, применяют эффекты  и  на этой карте за аватара. Когда все эффекты применены, активация аватара заканчивается.

Во время каждой своей активации аватар раскрывает и разыгрывает одну карту приказа. Он активируется снова после активации всех остальных магов (в порядке хода) и разыгрывает ещё одну карту приказа, пока не будет разыграно столько карт приказов, сколько предписывает уровень сложности, выбранный при подготовке к игре: **3 карты на уровне «Ученик»** и **4 карты на уровне «Мастер»**. Аватар активируется, даже если у остальных магов больше не осталось действий.

АВАТАР В СВОЕЙ КЕЛЬЕ

Правила для магов в кельях относятся и к аватару. Если аватар начинает свою активацию в келье, следуйте правилам его навыка, относящимся к келье (см. с. 40).

ЗАДАНИЯ АВАТАРА

Аватар не берёт и не завершает задания, как это делают маги.

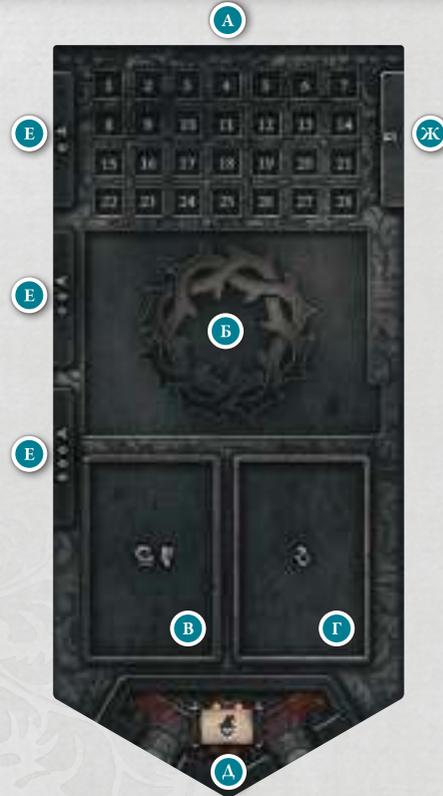
Аватар может раскрывать и завершать задания только при помощи определённых эффектов. Когда аватар завершает задание, он получает указанные на карте , но не применяет никакие указанные на ней эффекты. Когда задание завершено, положите его карту в ячейку завершённых заданий аватара.

В конце игры при подсчёте очков за наибольшее число завершённых заданий аватар получает очки так же, как другие маги, подсчитывая карты заданий в ячейке завершённых заданий аватара.



СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА АВАТАРА

- А Панель жизни.
- Б Ячейка для карты аватара.
- В Ячейка для гримуара/руки аватара.
- Г Ячейка для воспоминаний аватара.
- А Келья аватара.
- Е Ячейки для карт воплощений аватара.
- Ж Ячейка для завершённых заданий аватара.



СТРУКТУРА КАРТЫ АВАТАРА

- А Имя и навыки (см. с. 40).
- Б ♥ **Значение здоровья:** если число фишек урона на панели жизни аватара (см. выше) достигает этого значения, аватар побеждён (см. с. 28).
Примечание: отметьте это значение при помощи фишки цвета, который не используется ни одним из игроков, поместив её в ячейку справа от этого значения. Таким образом, когда этого значения достигнут фишки других игроков, вы поймёте, что аватар побеждён.
- В ♣ **Значение силы:** число урона, который аватар наносит, проводя физическую атаку (♣).
- Г ♣ **Значение скорости:** число эффектов «Передвиньтесь (1)», которые аватар может использовать, выполняя одно физическое действие, позволяющее ему передвигаться. Каждое предложение «Передвиньтесь», отделённое точкой, является отдельным эффектом, и аватар может применять эти эффекты полностью или частично, но не может применять другие эффекты между ними. Неиспользованные эффекты передвижения сгорают.
- А Эффект аватара или художественный текст.
- Е Приоритет (см. с. 40).



КАРТЫ ПРИКАЗОВ АВАТАРА

Колода карт приказов аватара на его планшете считается одновременно его **гримуаром** (☞) и **рукой** (☜).

Следовательно, все эффекты, которые относятся к руке/гримуару и целью которых является аватар, влияют на колоду карт приказов на его планшете.

Маг не может взять карту приказа аватара, даже если эффект мог бы позволить это сделать; таким образом эта часть эффекта игнорируется.

Нестабильность: перед применением эффекта карты приказа, слева от которого изображён символ нестабильности, аватар немедленно применяет эффект «Поместите 1 ● в ①».

Эффекты: карта приказа может содержать один или два эффекта, обычно физическое действие (⊕) и заклинание (☞).

Физические действия (⊕) аватара выполняются как обычные физические действия, но применяется эффект с карты приказа.

Заклинания (☞) аватара разыгрываются как обычные заклинания. Порядок, в котором указаны эффекты, имеет значение, так как карта разыгрывается сверху вниз. Следовательно, сперва применяется самый верхний эффект, затем последующие.

На некоторых картах приказов есть эффект ловушки/защиты (☞/☛) который применяется только в определённых условиях (см. раздел ниже).

Приоритет: цель эффекта карты приказа определяется приоритетом, указанным на карте аватара. На большинстве карт приказов есть символы ① ② ③, соответствующие последовательности приоритетов на карте аватара (см. с. 40).

Ловушка/защита: на обороте некоторых карт приказов есть символ жетона ловушки или защиты. Если на обороте верхней карты в гримуаре аватара есть один из этих символов, считается, что у аватара есть **активированное** заклинание ловушки (☞) или защиты (☛). Ловушка/защита активируется в зависимости от изображённого символа жетона.



Ловушка/защита активируется, если аватар становится целью заклинания боя (⚡).



Ловушка/защита активируется, если аватар получает хотя бы 1 урон (⚡).

Когда ловушка/защита срабатывает, немедленно раскрывается соответствующая карта приказа и применяется только эффект ловушки/защиты (по обычным правилам). Затем эта карта помещается в воспоминания аватара.

Эта карта приказа входит в предел карт, которые аватар разыгрывает во время одного этапа действий.

Дополнительная карта: на некоторых картах приказов есть символ ⊕☞, означающий, что во время той же активации аватара после применения эффекта должна быть раскрыта и разыграна вторая карта приказа. **Эта карта приказа не входит в предел карт, которые аватар разыгрывает во время одного этапа действий.**

КАК ЧИТАТЬ КАРТУ ПРИКАЗА

Даже если это не указано, каждый эффект на карте приказа всегда применяет выбранный аватар. Указанный в примере эффект следует читать «Одержимый присваивает 1 ● мага, нанёсшего ему ●».

СТРУКТУРА КАРТЫ ПРИКАЗА АВАТАРА

- А** Название.
- Б** ● **Нестабильность:** этот эффект следует читать «● помещает 1 ● в ①». Он применяется перед эффектом заклинания (☞).
- В** ☞ **Заклинание:** эффект заклинания, которое сотворит аватар.
- Г** ⊕ **Физическое действие:** эффекты физического действия, которое выполняет аватар.
- А** ☞/☛ **Ловушка/Защита:** эффект ловушки или защиты аватара при срабатывании.
- Е** **Активированное заклинание ловушки/защиты:** символ, означающий, что у аватара есть активированное заклинание ловушки или защиты.



5. Этап воплощений

Воплощения аватара **активируются** так же, как воплощения мага под контролем игрока, но они делают это по порядку: сначала ♦, потом ♦♦, потом ♦♦♦.

На этапе воплощений следуйте правилам **активации воплощений ИИ** (см. справа).

Если одно из воплощений аватара активируется при помощи эффекта карты приказа, следуйте указаниям **приоритета** на следующей странице.



АКТИВАЦИЯ ВОПЛОЩЕНИЙ ИИ: ВЫБОР ЦЕЛИ



Воплощение может атаковать мага, если передвинется или останется на месте?

ДА



Цель — ближайший маг.
Если доступных целей больше одной...



Цель — ближайший маг, у которого больше всех ♡.
Если доступных целей всё ещё больше одной



Цель — ближайший маг, у которого больше всех ♡, и ☺.

НЕТ



Цель — ближайшее воплощение.
Если доступных целей больше одной



Цель — ближайшее воплощение, у которого больше всех ♡.
Если доступных целей всё ещё больше одной



Цель — ближайшее воплощение, у которого больше всех ♡ и у владельца которого больше всех ☺.



РЕШАЕТ КОРОНА
См. с. 40.

6. Этап очистки

На шаге 1 этапа очистки следуйте приведённым ниже указаниям.

- Если аватару назначены карты с глаза, он помещает на каждую из них одну из своих фишек.
- Если аватару назначены воплощения (например, умбры), он убирает одно из них согласно решению короны.
- Все раскрытые в этом раунде карты приказов перемешиваются и помещаются под низ колоды карт приказов той фазы луны, к которой они принадлежат.



ВАЖНО:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АВАТАРА

Некоторые правила игры влияют на аватара немного иным образом, чем на мага.

Аватар и карты событий

Аватар игнорирует все эффекты на картах событий, которые относятся к магам или выбирают их целью.

Аватар и урон от Чёрной Розы

Аватар никогда не получает урон от Чёрной Розы (♣).

Аватар и назначенные воплощения

Аватару можно назначать воплощения (например, умбр). При этом эффекты применяются как обычно, но если наносится урон от Чёрной Розы (♣), аватар его не получает.

Искусственный интеллект аватара

Во время игры аватар действует по правилам искусственного интеллекта. Тем не менее в этой игре нередко могут возникать сложные ситуации, в которых ИИ будет сложно принять однозначное решение. В таких случаях действуйте согласно **решению короны**.

Решение короны: при необходимости сделать выбор или решить ничью решение принимает обладатель короны.

Жетон короны: аватар ни при каких обстоятельствах не получает жетон короны. Игнорируйте все эффекты, которые могли бы это допустить.

Если аватар должен выбрать цель для одного из эффектов карты приказа: он следует приоритету, указанному в тексте эффекта. Если он не может выбрать цель в соответствии со своим приоритетом, решает корона.

Если аватар должен нанести урон нескольким фигуркам: сначала он наносит урон магу, у которого больше всего  от , затем магу, у которого больше всего . Если у аватара остались фишки урона, которые нужно назначить, он назначает их другим магам. Если у него всё ещё остались фишки, он назначает их воплощениям. Во всех остальных случаях решает корона.

Если аватар заменяет урон/нестабильность: он делает это, начиная с крайней правой фишки на планшете мага или в комнате.

Если аватар должен применить эффект, позволяющий активировать одно из его воплощений или воплощений другого мага под его контролем: если эффект не указывает иного, эта активация следует правилам активации воплощений ИИ (см. предыдущую страницу).

ПРИОРИТЕТ И НАВЫК ОДЕРЖИМОГО

Аватар выбирает цель в следующем порядке:

 : маг, у которого больше всех . Если таких несколько, то среди них:

 : маг в ближайшей комнате. Если таких несколько, то среди них:

 : маг, у которого больше всех . Если таких несколько, решает корона.

Аватар выбирает цель в следующем порядке:

 : маг в ближайшей комнате. Если таких несколько, то среди них:

 : маг, у которого больше всех . Если таких несколько, то среди них:

 : маг, у которого больше всех . Если таких несколько, решает корона.

Аватар выбирает цель в следующем порядке:

 : комната, где больше всего магов. Если таких несколько, то среди них:

 : комната, где больше всего фигурок. Если таких несколько, то среди них:

 : комната, где больше всего . Если таких несколько, решает корона.

Навык Одержимого

Владычество

Если Одержимый должен активироваться, когда находится в келье, он не активируется и помещается в зал Чёрной Розы.



ПРИМЕР: АВАТАР ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ ЦЕЛЬ
ДЛЯ ЭФФЕКТА КАРТЫ ПРИКАЗА



Карта приказа



Приоритет



Карта аватара

На карте приказа указан приоритет , поэтому сначала целью выбирается маг в ближайшей комнате; если таких магов несколько, выбирается тот из них, у кого больше всех . Если их тоже несколько, выбирается тот из них, у кого больше всех . Если и их несколько, одного из них выбирает обладатель короны.

ПРИМЕР 1



В этом примере Риккарт и Граминья находятся на одинаковом расстоянии от Одержимого. Одержимый выбирает целью Риккарта, так как у него больше .

ПРИМЕР 2



В этом примере Риккарт и Граминья находятся на одинаковом расстоянии от Одержимого. У них одинаковое число  и . Решает корона: Риккарт, будучи обладателем короны, выбирает целью для Одержимого — в этом случае Граминью.

Варианты построения ложи



-  Келья мага
-  Тронный зал
-  Зал Чёрной Розы

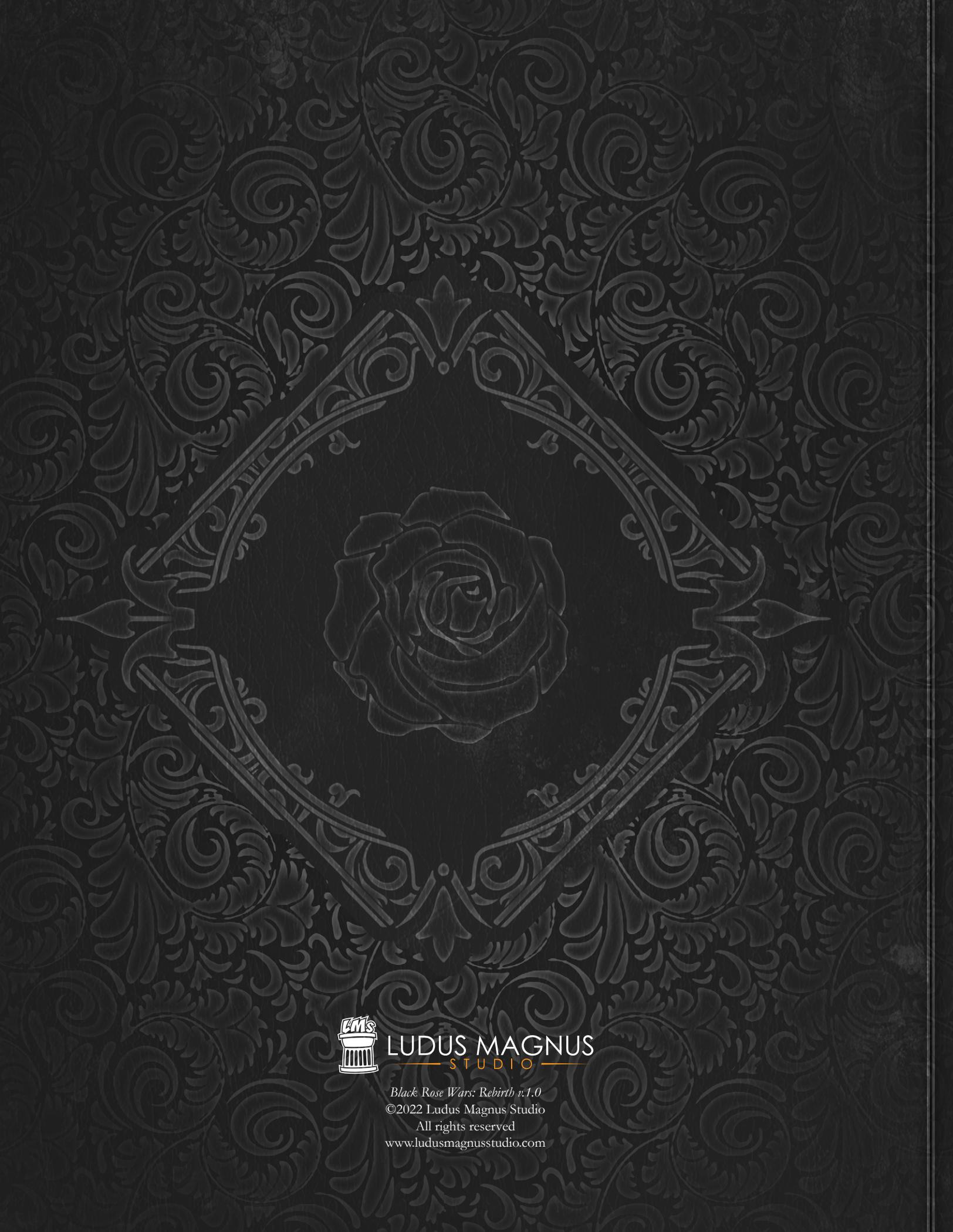
2 ИГРОКА



-  Келья мага
-  Тронный зал
-  Зал Чёрной Розы

3 ИГРОКА





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars: Rebirth v.1.0
©2022 Ludus Magnus Studio
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com