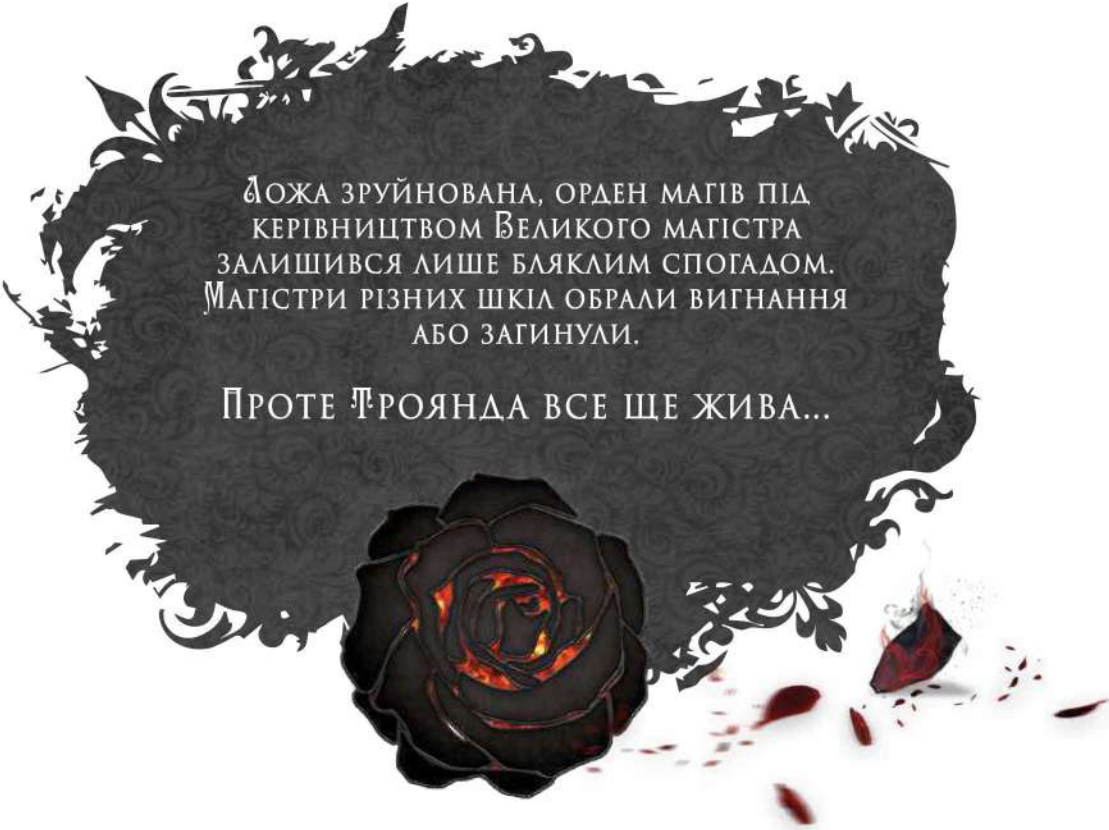


ВІДРОДЖЕННЯ



АОЖА ЗРУЙНОВАНА, ОРДЕН МАГІВ ПІД
КЕРІВНИЦТВОМ ВЕЛИКОГО МАГІСТРА
ЗАЛИШИВСЯ ЛИШЕ БЛЯКИМ СПОГАДОМ.
МАГІСТРИ РІЗНИХ ШКІЛ ОБРАЛИ ВИГНАННЯ
АБО ЗАГИНУЛИ.

ПРОТЕ ТРОЯНДА ВСЕ ШЕ ЖИВА...

ТВОРЦІ ГРИ

Управління проектом і художнє керівництво: Andrea Colletti

Автор гри: Marco Montanaro

Інші автори та розробники гри: Andrea Colletti, Diego Fonseca

Художній директор: Paolo Scippo

Графічний дизайн: Diana Maranzano, Diego Fonseca, Elisa Fiore

Концепт-художники: Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis, Eleonora Lisi

Художник навколишнього середовища: Cristian Casado Otazu

Керівник напряму 3D-моделювання: Fernando Armentano

3D-моделювання: Tommaso Incecchi

Переклад: Michele Mirizio, Diego Fonseca, Elettra Nuzzo

Редагування: Myles Schaller, Marco Tuzzi, Frank Calcagno, Louis Angelli, Christopher Nelson

Соціальні мережі: Luca Bernardini, Emiliano Caretti

Служба підтримки: Marco Presentino, Michele Morosini

Кікстартер-менеджмент: Andrea Colletti

Художній текст: Marco Olivieri

Реклама: Fabio Braghettoni, Emiliano Caretti

Реалізація продукції: Michele Mirizio

Виробництво: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

Тестування: Alberto Grillo, Alberto Sandron, Alessandro Angelini, Alessandro Brogi, Chiara Spagnoletto, Daniele Samele, Daniele Vendittozzi, Federico Morara, Flavio Galmacci, Francesco Pica, Francesco Red Raven, Francesco Xunil83, Francesco Rotolo, FrankZappa, Gabriele Macchioro, Gianni Punzo, Giovanni Milani, Lorenzo Meucci, Luca Benedetti, Luca Francescangeli, Luca Perra, Marco G. defiar, Maurizio Salvi, Paolo guerrieronuvola, Paolo Bianchi, Pasquale Carotenuto

ВІЙНИ ЧОРНОЇ ТРОЯНДИ

Попередня частина гри «Війни Чорної троянди» та вміст її додаткових цілей мають багато різних магів і шкіл магії. Ви можете вільно замінювати або комбінувати магів чи школи з гри «Війни Чорної троянди: Відродження», це не вплине на баланс гри.

ЗМІСТ

Вміст гри.....	4	4. Фаза дій.....	24
Підготування до гри	8	Жетон фізичної дії.....	24
Хід гри	10	Увага! Вхід у кімнату.....	24
1. Фаза Чорної троянди.....	10	Дії.....	24
Увага! Золоте правило.....	10	Увага! Обмеження накладання заклинань.....	24
Планшет подій	11	● — ложа	25
☒ — карти подій	11	Келії (4).....	25
Потягнути карту події.....	11	Кімнати та жетони активації (19)	25
Скинути карту події.....	11	Структура кімнати.....	25
Необов'язкове правило: незмінна корона	11	Цілі ефектів	26
Структура планшета подій.....	11	Лінія видимості, дальність і фіктивна ціль.....	26
Структура карти події.....	11	● — нестабільність	27
☒ — карти квестів	12	Поранення та поразка.....	28
Потягнути карту квесту.....	12	Кроки при поразці мага.....	28
Скинути карту квесту	12	Імунітет.....	28
Структура карти квесту	12	Приклад: поранення та поразка.....	29
Планшет сили.....	12	5. Фаза втілень.....	30
Структура планшета сили	12	Активация втілень.....	30
Бали сили та місяці.....	13	Необов'язкове правило: корона прикликача	30
Необов'язкове правило: зміна положення місяця.....	13	6. Фаза очищення	31
Приклад: зміна фази місяця.....	13	Приклад: Книгосховище відбудовано!	31
2. Фаза дослідження	14	Кінець гри	32
Гримуар, рука та спогади.....	14	Пройдені квести	32
Структура карти-пам'ятки шкіль	14	Жетони трофеїв.....	32
Приклад: ліміт руки.....	14	Держатель корони	32
☒ — карти заклинань	15	Приклад: фінальні бали сили у випадку нічиєї.....	32
Структура карти заклинань.....	15	Аватар.....	34
Структура карт ловчих / захисних заклинань.....	15	Одержимий.....	34
Що таке ефект?	16	Підготування аватара до гри.....	35
Особисті заклинання	16	Хід аватара	36
Забуті заклинання.....	16	1. Фаза Чорної троянди / 2. Фаза дослідження / 3. Фаза підготування	36
Типи заклинань.....	17	4. Фаза дій.....	36
Ловчі / захисні заклинання	17	Квести Аватара.....	36
Час дії ловчих / захисних заклинань та розіграш їхніх ефектів.....	18	Аватар і фази місяця	36
Приклад: пастка / щит vs ефект заклинання	18	Аватар у своїй келії.....	36
Приклад: пастка / щит vs фізична дія.....	19	Структура планшета аватара.....	37
Приклад: ланцюжки пасток і щитів.....	19	Структура карти аватара	37
☒ Стійкі заклинання	20	Накази аватара.....	38
Прикликання втілень.....	20	Як читати карту наказів.....	38
Господар і гравець, який контролює втілення	20	Структура карти наказів аватара.....	38
Увага! Прикликані та прив'язані	20	5. Фаза втілень.....	39
☒ — карти втілень	21	6. Фаза очищення.....	39
Структура карти втілення.....	21	III втілень: критерії вибору цілі	39
3. Фаза підготування	22	Увага! Додаткові правила аватара	39
Приклад: фаза підготування	22	Штучний інтелект аватара.....	40
☒ — маг	23	Уміння аватара — одержимий	40
Карта мага	23	Пріоритет і вміння одержимого	40
Планшет мага.....	23	Приклад: аватар повинен вибрати ціль для ефекту наказів	41
Карта і планшет мага.....	23	Плани Ложі.....	42

ВМІСТ ГРИ



ПЛАНШЕТ СИЛИ



ПЛАНШЕТ ПОДІЙ



19 КІМНАТ І 4 КЕЛІЇ



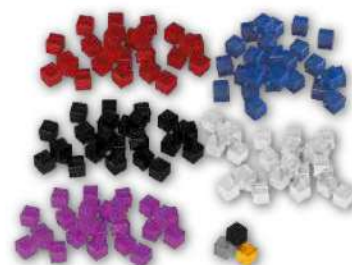
4 ПЛАНШЕТА МАГІВ



4 КАРТИ МАГІВ



4 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



130 КУБИКІВ ПОРАНЕНЬ /
НЕСТАБІЛЬНОСТІ
+ 3 КУБИКИ ФАЗИ МІСЯЦЯ



19 ЖЕТОНІВ АКТИВАЦІЇ
КІМНАТ



ЖЕТОН КОРОНИ



ЖЕТОН АЛЬБЕДО

Цей жетон представляє
мініатюру Альбедро в Ложі.



5 ЖЕТОНІВ СИЛИ



8 ЖЕТОНІВ ФІЗИЧНОЇ
ДІЇ



16 ЖЕТОНІВ
ПАСТОК / ЩИТІВ



16 ЖЕТОНІВ
СТІЙКОСТІ



28 ЖЕТОНІВ
ТРОФЕЇВ



216 КАРТ ЗАКЛИНАНЬ



12 КАРТ ОСОБИСТИХ
ЗАКЛИНАНЬ



9 КАРТ ЗАБУТИХ
ЗАКЛИНАНЬ



6 КАРТ-ПАМ'ЯТОК ШКІЛ
КАРТА-ПАМ'ЯТКА ЗАБУТИХ
ЗАКЛИНАНЬ



18 КАРТ ПОКРАЩЕНЬ



12 КАРТ НЕЩАСТЬ



34 КАРТИ ВТІЛЕНЬ



49 КАРТ КВЕСТІВ



39 КАРТ ПОДІЙ

Компоненти аватара



КАРТА АВАТАРА



7 ЖЕТОНІВ
ТРОФЕЇВ АВАТАРА



30 КАРТ
НАКАЗІВ АВАТАРА

5 другої фази місяця



15 КАРТ
ПОДІЙ АВАТАРА

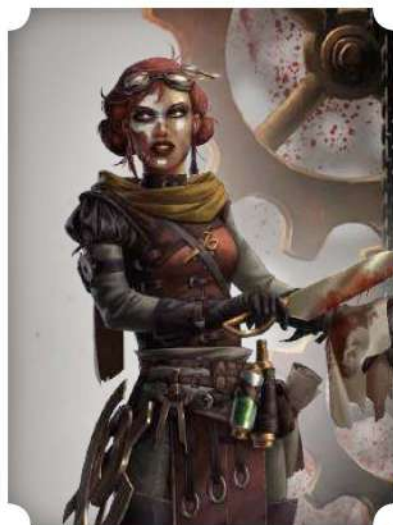
5 першої фази місяця

5 третьої фази місяця



ПЛАНШЕТ АВАТАРА

Мініатюри й основи



ЯРІАННА



РІККАРТ



ГРАМІНЬЯ



БАРОН ДОРІА



4 основи для магів
По 1 кожного кольору гравця



16 основ для втілень
По 4 кожного кольору гравця



Основа для аватара



4 основи для втілень аватара





3 КОЛОСИ



3 НІГРЕДО



3 СУКУБА



9 УМБР



8 КАДАВРІВ



5 ТОТЕМІВ /
МІСТИЧНИХ ТОТЕМІВ /
ТОТЕМІВ ПРЕДКІВ



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Щоб підготуватися до гри, виконайте наведені нижче кроки:

- 1 Розмістіть Кімнату Чорної троянди **А** по центру столу, а поруч із нею Тронну залу **Б** (не має значення, з якої сторони). Покладіть ці кімнати зруйнованим боком догори (боком із комітками нестабільності). Перетасуйте решту кімнат і випадковим чином викладайте їх навколо Кімнати Чорної троянди, доки не отримаєте готове ігрове поле, яке називається Ложею. Ці кімнати також слід розміщувати зруйнованим боком догори.
- 2 Візьміть чотири келії **В**. Перетасуйте їх долілиць (так, щоб не бачити їхні кольори) і розмістіть у довільному порядку, як зображено на малюнку нижче, не перевертаючи горілиць. Для гри вдвох або втрох перейдіть до планів Ложі на с. 42.
- 3 Покладіть планшет сили **Г** та планшет подій **Д** по обидві сторони від Ложі.
- 4 Покладіть жетони активації кімнати **Я** поруч із Ложею так, щоб вони були в межах досяжності всіх гравців.
- 5 Покладіть карти квесту для першої фази місяця **Е**, карти нещастя **Ж**, карти покращень **И** і карти втілень **К** на планшет сили. Відкладіть карти квестів для другої й третьої фаз місяця.
- 6 Покладіть кубик другої фази місяця **Л** (сірий), кубик третьої фази місяця **М** (жовтий) і кубик Чорної троянди **Н** (чорний непрозорий) у комірки із зірками відповідних кольорів на планшеті сили **Г**.
- 7 Покладіть кубики поранень / нестабільності Чорної троянди **П** (чорні) і карти подій першої фази місяця **Р** на планшет подій **Д**. Відкладіть усі карти подій другої й третьої фаз місяця. Гравець, якому останньому дарували троянду, бере жетон корони **С** (корона), і стає держателем корони.
- 8 Починаючи з держателя корони й рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає колір і бере планшет мага, кубики поранень / нестабільності, жетони фізичної дії, жетони пасток / щитів, жетони стійкості, основи для магів і основи для втілень відповідного кольору **Т**. Далі гравець вибирає мага й



бере його мініатюру, відповідну карту мага та три карти особистих заклинань цього мага **У**.

- 9 Перетасуйте окремо кожну з 6 колод шкіл магії та покладіть їх поруч із Ложею у межах досяжності всіх гравців. Покладіть карти-пам'ятки шкіл **Ф** під низ колод шкіл магії, щоб розрізняти ці колоди, як показано на ілюстрації. Ці шість колод утворюють бібліотеку **Ш**.

Перетасуйте колоду забутих заклинань **Ю** і покладіть її ліворуч від бібліотеки разом із відповідною картою-пам'яткою. Ця колода не є частиною бібліотеки. Покладіть мініатюру втілень у межах легкої досяжності.

- 10 Починаючи з держателя корони і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає школу магії, яку ще не вибрали попередні гравці. Потім кожен бере карту-пам'ятку вибраної школи **Ф** і вибирає один із двох стартових ґримуарів **Ч**, вказаних у його пам'ятці (див. с. 14). Кожен бере шість карт, вказаних для цього ґримуара, додає до них одну з карт особистих заклинань мага та перетасовує утворену колоду. Ця колода з семи карт є стартовим ґримуаром **Х**; покладіть її ліворуч

від планшета мага, у слот ґримуара (**В**), потім візьміть верхню карту з цієї колоди й покладіть її горілиць у слот спогадів (**В**) **Ц** праворуч від планшета мага.

Дві інші карти особистих заклинань відкладіть убік, вони знадобляться згодом.

- 11 Переверніть келії й розмістіть на них по мініатюрі мага відповідного кольору **В**.

- 12 Покладіть жетони сили магів і жетон сили Чорної троянди в секцію «0» на планшеті сили **Г**.

Тепер ви готові до гри!



ХІД ГРИ

Увага! На всіх ігрових компонентах, зокрема на заклинаннях або квестах, гравці позначені терміном «Маг».

Раунд складається з таких шести фаз у порядку, вказаному нижче:

1. Фаза Чорної троянди
2. Фаза дослідження
3. Фаза підготування
4. Фаза дій
5. Фаза втілень
6. Фаза очищення

УВАГА! ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Конкретне правило, зазначене на компоненті гри, має пріоритет над базовими правилами, описаними тут.

ЖЕТОН КОРОНИ ТА ПОРЯДОК ХОДУ



Маг із жетоном корони (👑), називається держателем корони і вважається Першим магом протягом усієї фази. Цей жетон може змінювати власника впродовж фази завдяки різноманітним ефектам у грі. Коли це стається, новий держатель корони стає Першим магом, починаючи з наступної фази. Бути держателем корони важливо наприкінці гри, оскільки такий гравець здобуде 1👑 (бал сили) і матиме перевагу в разі нічиїх під час гри. Держатель корони також має вирішальне слово в будь-якій неоднозначній ситуації, яка може виникнути під час гри.

Порядок ходу: в багатьох випадках вказується, що потрібно розігрувати щось «за порядком ходу». Це означає, що слід починати з Першого мага, а далі продовжувати за годинниковою стрілкою.

1. ФАЗА ЧОРНОЇ ТРОЯНДИ

Виконайте такі кроки у вказаному порядку:

1. **Перемістіть події:** розкриті карти подій на планшеті подій переміщуються на один слот вправо наступним чином: із третього слоту до скиду подій (Г), із другого слоту до третього та з першого слоту до другого. Коли подія потрапляє до скиду подій у такий спосіб, Чорна троянда здобуває бали сили, кількість яких вказана в правому нижньому куті скинутої карти.
2. **Потягніть подію:** маг праворуч від Першого мага тягне карту події з поточної колоди на планшеті подій. Якщо на ній є символ корони (👑), то він отримує жетон корони. Коли карту події розкрито, Чорна троянда здобуває бали сили, кількість яких вказана в лівому нижньому куті скинутої карти. Прочитайте текст угорі і покладіть карту у відповідний слот (А). Якщо слот, куди потрібно покласти карту, вже зайнятий іншою подією, перемістіть існуючу подію в наступний слот (Б). Якщо й там вже є подія, то її теж потрібно перемістити далі праворуч. Робіть так доки не залишиться жодної карти події, яку потрібно перемістити. Це може призвести до того, що подія з планшета буде скинута (при цьому спрацює здобуття балів сили, описане в кроці 1). Деякі події є миттєвими: їхній ефект застосовується негайно, і карта відправляється одразу в скид, її не потрібно класти на планшет подій і рухати карти, які вже є на планшеті. Чорна троянда здобуває бали сили, кількість яких вказана в нижніх кутах карти миттєвої події.
3. **Застосуйте ефект події:** починаючи з крайньої лівої, застосуйте ефекти кожної карти події на планшеті подій, які треба розіграти у фазі Чорної троянди, ігноруючи інші ефекти (див. наступну сторінку, розділ «Структура карт подій», пункт Г).
4. **Скиньте квест (необов'язково):** кожен маг за порядком ходу може скинути одну зі своїх карт активних квестів і покласти її долілиць у слот квесту (В) на планшеті подій. Чорна троянда здобуває бали сили (👑) залежно від фази місяця, до якої належить карта квесту: 1👑 для першої фази, 2👑 для другої фази та 3👑 для третьої фази. Примітка: тільки карти активних квестів, скинуті в такий спосіб, приносять Чорній троянді бали сили (👑).
5. **Потягніть карту квесту:** за порядком ходу кожен маг, у якого немає активних квестів (див. с. 12), повинен потягнути одну карту з колоди поточної фази місяця і покласти її в слот для активних квестів (А) на своєму планшеті мага.
6. **Скиньте надлишкові квести:** кожен маг, кількість активних квестів (А) якого перевищує значення ліміту квестів (А), скидає надлишкові, щоб зрівнятися з лімітом. Потім кожен маг робить те ж саме для своїх завершених квестів (А).



Перша фаза
місяця 🌑1



Друга фаза
місяця 🌑2



Третя фаза
місяця 🌑3



Планшет подій

Цей планшет допомагає відстежити ключову інформацію під час гри.

- А** Колода подій поточної фази місяця
- Б** Слот активних подій; такі події впливатимуть на фазу, вказану внизу карти (див. нижче)
- В** Скид подій
- Г** Слот для зберігання кубиків поранень / нестабільності Чорної троянди
- Д** Скид квестів
- Е** Слот для зберігання трофеїв магів, переможених Чорною трояндою

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ПОДІЙ



Х — карти подій

Завдяки картам подій Чорна троянда впливає на бій між магами. Ці карти розділені на три колоди, кожна з яких відповідає фазі місяця. Їхні ефекти можуть бути як позитивними, так і негативними, адже воля Чорної троянди непередбачувана.

ПОТЯГНУТИ КАРТУ ПОДІЇ

Коли ефект вимагає потягнути карту події, цю карту потрібно розкрити і покласти на планшет подій, як зазначено в **Е** (див. нижче). Чорна троянда негайно здобуває бали сили, кількість яких вказана в нижньому лівому куті скинутої карти події (див. нижче **Д**).

СКИНУТИ КАРТУ ПОДІЇ

Коли ефект вимагає скинути карту події, її потрібно вибрати з карт, розкритих на планшеті подій, і покласти у скид подій. У таких випадках Чорна троянда **не** здобуває бали сили, кількість яких вказана в правому нижньому куті скинутої карти події.

СТРУКТУРА КАРТИ ПОДІЇ

- А** Назва події.
- Б** На деяких картах подій є символ корони (👑). Маг, який з будь-якої причини тягне карту події із цим символом, стає держателем корони.
- В** Опис ефекту, який застосовується на початку (див. нижче **Г**) або протягом вказаної фази.
- Г** Фаза, в якій розігрується ефект карти (у цьому прикладі — фаза Чорної троянди).
- Д** Кількість балів сили, які здобуває Чорна троянда, коли розкрито карту події.
- Е** Слот на планшеті подій, куди слід покласти карту горілиць (пересуваючи будь-яку іншу карту, яка там є, вправо).
- Ж** Кількість балів сили, які здобуває Чорна троянда, коли карта події потрапляє до скиду на планшеті подій.



НЕОБОВ'ЯЗКОВЕ ПРАВИЛО: НЕЗМІННА КОРОНА

Якщо всі гравці, які беруть участь у грі, згодні, вони можуть слідувати правилу незмінної корони, ігноруючи символ 👑 **Б** на картах подій. Держателем корони все ще зможе стати хтось інший під впливом деяких ігрових ефектів (наприклад, ефекту Тронної зали).

— карти квестів

Карти квестів розділені на три колоди відповідно до фази місяця. Кожна з них містить випробування, які маги повинні подолати, щоб отримати нагороди від Чорної троянди та довести, що вони гідні успадкувати титул Великого магістра. Зі зміною фази місяця складність квестів зростає, а нагороди покращуються.

Кожна карта квесту містить **завдання** (Б), яке описане під назвою (А). Завдання — це конкретні та особливі вимоги, які маг повинен виконати, щоб завершити квест.

Квести, які є в мага, називаються **активними** і розміщуються в **слоті активних квестів** (Г) на його планшеті. Щоразу, коли маг виконує вимогу завдання одного зі своїх активних квестів, він розкриває цю карту (якщо вона ще не була розкрита). Якщо на карті квестів є місця для кубиків (Д), то маг кладе один зі своїх кубиків на крайнє ліве місце на цій карті квесту. Квест вважається **завершеним** (Ж) або коли його завдання виконано, або коли всі його місця для кубиків заповнені; коли це відбувається, маг кладе карту горілиць у слот **завершених / пройдених квестів** (ЗІ). Тепер квест вважається **завершеним** (З), але не **пройденим** (І). Деякі ефекти можуть завершити квест, навіть якщо він не активний.

Під час активації мага (див. с. 24), до або після розіграшу першої або другої дії, він може активувати ефекти (В) своїх завершених квестів по одному за раз.

Щойно ефект квесту розіграно (див. с. 16, «Що таке ефект»), цей квест стає **пройденим** (І). Деякі ефекти можуть допомогти пройти квест, навіть якщо він не активний чи не завершений. Коли квест стає пройденим, власник **здобуває бали сили** (Г), вказані на карті, і перевертає карту долілиць (але залишає її в слоті завершених / пройдених квестів).

Наприкінці гри **пройдені квести** приносять гравцям додаткові бали сили!

ПОТЯГНУТИ КАРТУ КВЕСТУ

Якщо ефект вимагає від мага потягнути карту квесту, її потрібно покласти поруч із планшетом мага в слот **активних квестів** (див. с. 23, пункт Р).

Якщо ефект вимагає від Чорної троянди потягнути карту квесту, цю карту потрібно покласти долілиць у скід квестів (див. верхню частину с. 11, пункт Д); після цього **Чорна троянда здобуває бали сили, як описано на с. 10, крок 4** (1 (1) у першу фазу місяця, 2 (2) — у другу, і 3 (3) — у третю).

СКИНУТИ КАРТУ КВЕСТУ

Коли ефект вимагає скинути карту квесту, її потрібно покласти в скід квестів на планшеті подій; **Чорна троянда не здобуває балів сили**.

У мага одночасно може бути будь-яка кількість активних квестів; проте під час фази Чорної троянди (крок 6) він повинен скинути надлишкові до свого ліміту квестів. Цей же ліміт застосовується і до завершених квестів (див. с. 23, пункт С); за скинутий завершений квест маг не здобуває балів сили.

СТРУКТУРА КАРТИ КВЕСТІВ

- А Назва квесту
- Б Завдання, яке потрібно завершити
- В Ефект квесту
- Г Винагорода у вигляді балів сили
- Д Місце для кубиків



Планшет сили

Цей планшет допомагає відстежити ключову інформацію під час гри.

- А Перша фаза місяця. Кожен маг, а також Чорна троянда, кладе свій жетон сили в цю секцію. Щоразу, здобуваючи бали сили, пересуньте по шкалі відповідний жетон
- Б Колода квестів
- В Колода втілень
- Г Колода нещастя
- Д Колода покращень
- Е Ініціювання початку другої фази місяця та кубик другої фази місяця
- Ж Ініціювання початку третьої фази місяця та кубик третьої фази місяця
- И Ініціювання кінця гри та кубик місяця Чорної троянди

Коли будь-який жетон сили вперше досягає або проходить повз кубик другої або третьої фаз місяця, фаза місяця відповідно змінюється. Щойно жетон сили досягає кубика місяця Чорної троянди, ініціюється кінець гри.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА СИЛИ



Бали сили та фази місяця

Темп гри задається зміною трьох фаз місяця. Поточний місяць позначається найдавшим жетоном сили на планшети сили, незалежно від того, належить він магу або Чорній троянді. Відповідно до поточної фази місяця змінюються колоди подій і квестів, переходячи від першої фази місяця до другої, і зрештою до третьої.



Перша фаза місяця впливає на гру доти, доки жетон сили не досягне кубика другої фази місяця (у звичайній грі — коли він досягає 6 балів сили).

Друга фаза місяця починається, коли жетон сили досягає кубика другої фази місяця. Коли це станеться, виконайте такі кроки:



- Замініть колоди квестів і подій відповідними колодами другої фази місяця.
- Кожен маг додає в руку одне **особисте заклинання** з відкладених під час підготування до гри.

Третя фаза місяця починається, коли жетон сили досягає кубика третьої фази місяця (у звичайній грі — коли він досягає 18 балів сили). Коли це станеться:



- Замініть колоди квестів і подій відповідними колодами третьої фази місяця.
- Кожен маг додає в руку одне **особисте заклинання** з відкладених під час підготування до гри.

Якщо через втрату балів сили жетон переміщується назад по планшети сили, гравці не повертаються до попередньої фази місяця, і чинними залишаються правила для останньої досягнутої фази місяця.

Примітка: карти подій, які зараз лежать горілиць на планшети подій, залишатимуться в грі, навіть якщо фаза відповідного місяця закінчилася, доки не перемістяться у шкід справа.

Про ініціювання кінця гри дивіться на с. 32.



НЕОБОВ'ЯЗКОВЕ ПРАВИЛО: ЗМІНА ПОЛОЖЕННЯ МІСЯЦЯ

Зігравши гру за базовими правилами, ви можете поекспериментувати, розміщуючи кубики фаз місяця в різні комірки під час підготування до гри. Це змінить тривалість кожної фази місяця та гри загалом.

ПРИКЛАД: ЗМІНА ФАЗИ МІСЯЦЯ

Граміння розігрує ефект свого особистого заклинання *Лихе око*, що приносить їй 1 бал сили (☾). Це збільшує її загальну кількість балів до 6 ☾, і цього вистачить, щоб ініціювати другу фазу місяця. Колоду квестів і колоду подій для першої фази місяця замінюють колодами для другої, а кожен маг добирає в руку одне особисте заклинання. Одразу після цього Аріанна використовує свою фізичну дію, переміщується в Кімнату насолод і активує її. Розігравши ефект кімнати, Аріанна тягне один квест із колоди другої фази місяця.



Починається друга фаза місяця



Додайте в руку особисте заклинання

2. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

ГРИМУАР, РУКА ТА СПОГАДИ

У кожного гравця є власний ґримуар, який потрібно покласти долілиць у слот ґримуару  ліворуч від планшета мага. Гравці тягнуть із ґримуара в руку доступні заклинання (разом із новими заклинаннями з бібліотеки, див. нижче). Ліміт руки  вказаний на карті мага. Щоразу, коли потрібно скинути заклинання (з планшета мага або з руки), його слід покласти горілиць, формуючи скид, у слот спогадів  власника праворуч від планшета мага. Щоразу, коли маг повинен потягнути карту, а його ґримуар порожній, він перетасовує свої спогади, таким чином знову формуючи ґримуар.

Детальне пояснення про планшет та карту мага дивіться на с. 23.

Протягом цієї фази маг бере заклинання зі свого ґримуара та з бібліотеки.

1. Кожен маг тягне 2 карти заклинань зі свого ґримуара й одразу бере їх у руку.
2. Кожен маг, починаючи з Першого, тягне з бібліотеки 4 карти заклинань на вибір (кожна карта може належати до будь-якої школи магії). Пам'ятайте: колода Забутих заклинань не є школою магії або частиною бібліотеки. Маг вибирає 2 з цих карт і додає їх собі в руку, а інші 2 карти заклинань кладе горілиць у скид відповідної школи магії.

В результаті цього кожен маг повинен отримати в руку чотири карти заклинань: 2 з ґримуара та 2 з бібліотеки.

У будь-яку мить фази дослідження маг може скинути з руки одну (і тільки одну) карту заклинання до скиду відповідної школи магії. Це дозволяє гравцям почистити свій ґримуар, зробивши його більш ефективним.

Якщо наприкінці цієї фази в руці мага є більше карт заклинань, ніж ліміт його руки, він повинен скинути всі карти понад ліміту до своїх спогадів (у свій скид).

ПРИКЛАД: ЛІМІТ РУКИ

Барон Дорія проходить фазу дослідження. Зараз у нього в руці 5 карт заклинань.

Спершу він тягне 2 заклинання зі свого ґримуара. Таким чином у його руці стає 7 карт заклинань. Потім він тягне 4 заклинання з бібліотеки: 3 зі Школи кошмарів і 1 зі Школи техномагії. Він вибирає і додає 2 з них собі в руку, а інші 2 кладе до скидів відповідних шкіл магії. Тепер у його руці 9 карт заклинань.

Ліміт руки барона Дорії — 8, але зараз у нього в руці 9 карт заклинань. Він вирішує скинути 1 заклинання з руки до скиду відповідної школи магії замість вимушеного скидання заклинання до своїх спогадів.

Тепер у його руці 8 карт заклинань, і йому не потрібно скидати жодної карти до спогадів.



СТРУКТУРА КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ ШКІЛ

- А** Назва школи магії
- Б** Особливі правила та ключові слова школи
- В** Стихії з карт заклинань школи магії
- Г** Символ школи магії
- Д** Стартові ґримуари
- Е** Тип, стихія та ціль кожного заклинання з відповідного стартового ґримуару (темна та світла сторони)



— карти заклинань

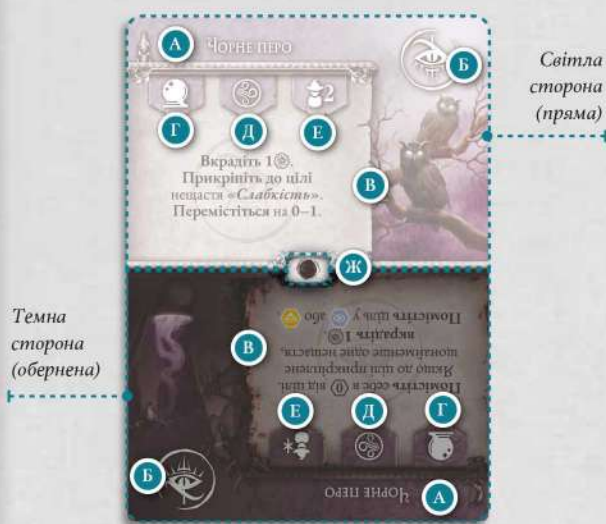
Існує три типи карт заклинань: шкіл, особисті й забуті.

Заклинання школи: кожна школа магії — це колода, що складається із 36 карт заклинань школи (12 різних карт заклинань, по 3 копії кожної). Шість таких колод утворюють бібліотеку.

Особисті заклинання (див. с. 16): кожен маг має 3 копії карт своїх особистих заклинань; щоб дізнатися, як їх розподілити, перегляньте підготування до гри (див. с. 9).

Забуті заклинання (див. с. 16): ці карти заклинань не утворюють школу магії та не є частиною бібліотеки; маг може потягнути їх, використовуючи ефект Кімнати Чорної троянди.

СТРУКТУРА КАРТИ ЗАКЛИНАНЬ



- А Назва заклинання.
- Б Іконка школи.
- В Карти заклинань мають два різних ефекти: один на світлій стороні, а інший на темній. Під час фази підготування маг повинен вибрати, який з двох ефектів використовувати.
- Г Тип заклинання: ⚡ бойове, 🐉 ситуативне, 🛡 захисне, 🐾 ловче (див. наступну сторінку).
- Д Стихії: стихія заклинання використовується в особливих випадках, які можуть виникнути під час гри. Стихії у грі: 🌬 повітря, 🌱 земля, 🔥 вогонь, 💧 вода, ☼ святість, ☾ нечестивість, ✨ магія, ✨ єднання стихій (за необхідності, заклинач вибирає будь-яку).
- Е Тип цілі та дальність дії заклинання (див. с. 26).
- Ж Нестабільність: маг, який накладає заклинання, кладе кубик нестабільності свого кольору в кімнату, в якій перебуває. Нестабільність повинна бути розміщена до того, як буде розіграно ефект заклинання.

СТРУКТУРА КАРТ ЛОВЧИХ / ЗАХИСНИХ ЗАКЛИНАНЬ

Карти захисних та ловчих заклинань мають додаткову секцію, що пояснює за якої умови вони спрацьовують (або просто «спрацювання») **И**.

Деякі ловчі заклинання мають лише одну сторону **К**.





АГОНІЯ



АЛХІМІЯ



ВІДЬОМСТВО



ШАМАНІЗМ



ТЕХНОМАГІЯ



КОШМАР



ЩО ТАКЕ ЕФЕКТ?

У грі часто згадуються ефекти. Більшість ігрових компонентів та кожна фізична дія мають ефекти, описані одним або декількома іконками та/або фразами, що дозволяють вам впливати на гру. Ви маєте по черзі застосовувати кожну фразу в складі ефекту, починаючи з першої. Якщо фраза не може бути застосована, її пропускають і переходять до наступної. Ефект вважається розіграним, навіть якщо маг не зміг застосувати жодної з фраз ефекту.



Карти подій (див. с. 11)

А Передача корони: цей ефект потрібно читати як «Візьміть корону (👑)» і застосовувати до мага, який читає цю карту події.

Б Ефект: ефект карти події.



Карти квестів (див. с. 12)

А Ефект: ефект карти квесту.

Б Бали сили: цей ефект потрібно читати як «Здобудьте N (🏆)» і застосовувати до мага, який щойно пройшов цей квест.



Карти заклинань (див. с. 15)

А Помістити нестабільність: цей ефект потрібно читати як «Помістіть 1 (🌀) в (0)» і застосовувати до мага, який щойно розкрив це заклинання.

Б Ефект світлої сторони: один з ефектів карти заклинання (також відомий як звичайний ефект).

В Ефект темної сторони: один з ефектів карти заклинання (також відомий як обернений ефект).



Фізичні дії

Фізичні дії (🛠️) дають змогу вам виконати підряд кілька різних ефектів (див. с. 24).

ОСОБИСТІ ЗАКЛИНАННЯ

Кожен маг має три копії особистих заклинань. Ілюстрація зображає мага-власника заклинання.

Як було зазначено раніше, маг додає одну карту особистого заклинання до свого гримуара на початку гри, а також додає одну карту до руки щоразу, коли змінюється фаза місяця.



ЗАБУТІ ЗАКЛИНАННЯ

Забуті заклинання — це особливо потужні чари із сивої давнини. Ці карти заклинань мають унікальне оформлення. Їх можна потягнути винятково за допомогою ефектів, зокрема ефекту Кімнати Чорної троянди. Колода забутих заклинань не належить до школи магії, а її карти ніколи не можна додавати в руку гравця під час фази дослідження.



ТИПИ ЗАКЛИНАНЬ

Крайня ліва іконка під назвою заклинання вказує на його тип:

А ⚡ Бойове

Ці заклинання завдають поранень іншим магам та їхнім втіленням.

Б 🏠 Ситуативне

Ці заклинання мають унікальні ефекти.

В 🛡 Захисне

Заклинання стають **активними** після накладання (див. нижче) і можуть спрацювати, щоб допомогти магу, на якого націлений ворожий ефект.

Г 🦋 Ловче

Заклинання стають **активними** після накладання (див. нижче) і можуть спрацювати, коли виконуються умови заклинання (наприклад, коли ціль заходить у кімнату певного кольору або виконує певну дію).

УВАГА!

Щоб краще зрозуміти правила від цього моменту і до с. 21, може бути корисним спочатку прочитати розділи «3. Фаза підготовки» та «4. Фаза дій».

ЛОВЧІ / ЗАХИСНІ ЗАКЛИНАННЯ

Ловче й захисне заклинання можуть спрацювати, тільки якщо вони **активні** (див. нижче) і якщо виконано умову спрацьовування, необхідну для застосування ефекту заклинання. Навіть якщо умова спрацювала, розкривати ловче / захисне заклинання, щоб застосувати його ефект, не обов'язково. Його можна відкласти на пізніше в тій самій фазі або взагалі проігнорувати.

Під час фази очищення **активні** (див. нижче) ловчі / захисні заклинання на планшетах мага можуть бути повернуті назад у руку або скинуті у спогади їхніми власниками.

Щит (результат накладання захисного заклинання): коли маг накладає щит, він не повинен розкривати карту. Натомість він кладе **жетон щита** А на сорочку карти. Тепер захисне заклинання вважається **активним**.

Кожен ефект захисного заклинання задає умову спрацьовування Б, яка повинна бути виконана, щоб ефект було застосовано (наприклад, власник активного захисного заклинання зазнає поразки). Коли умова спрацьовування настає (і тільки тоді), власник щита може вирішити розкрити карту й розіграти ефект. Коли заклинання **розкрито**, воно більше не вважається **активним**.

Пастка (результат накладання ловчого заклинання): коли маг ставить пастку, він не повинен розкривати карту. Натомість він кладе **жетон пастки** В на сорочку карти. Тепер ловче заклинання вважається **активним**.

Кожен ефект ловчого заклинання задає умову спрацьовування Г, яка повинна бути виконана, щоб ефект було застосовано (наприклад, мініатюра заходить до певної кімнати або виконує певну дію). Коли умова спрацьовування настає (і тільки тоді), власник пастки може вирішити розкрити карту й розіграти ефект. Коли заклинання **розкрито**, воно більше не вважається **активним**.



ЧАС ДІЇ ЛОВЧИХ / ЗАХИСНИХ ЗАКЛИНАНЬ ТА РОЗІГРАШ ЇХНІХ ЕФЕКТІВ

У більшості випадків, коли спрацює ловче або захисне заклинання, ігровий ефект все ще триває (наприклад, ефект заклинання або квесту, або один із ефектів фізичної дії). Таким чином, пастка / щит тимчасово перериває дію ефекту, який став причиною спрацювання.

Якщо пастка / щит перериває ефект заклинання, квесту або кімнати, перерваний ефект розігрується до наступної крапки (.) в його тексті. Після цього розігрується ефект пастки / щита, а після його завершення — продовжує розіграватися перерваний раніше ефект.

Якщо пастка / щит перериває фізичну дію, поточний ефект фізичної дії розігрується до наступної крапки (.) в її тексті (див. «Дії» на с. 24). Після цього розігрується ефект пастки / щита, що спрацював. Потім, якщо маг, який виконував фізичну дію, не зазнав поразки, він продовжує розігравати перерваний ефект та/або інші ефекти фізичної дії. Якщо ж він зазнав поразки, то ефекти, що залишилися, втрачаються (крім того, після поразки потрібно виконати певні кроки, див. с. 28).

Через розіграш ефекту пастки / щита можливе спрацювання інших пасток / щитів, і в цьому випадку відбувається те, що описано вище: якщо потрібно, перериваються поточні ефекти, а потім розігруються перервані ефекти.

Через розіграш раніше перерваних ефектів заклинання, квестів або решти ефектів фізичної дії можливе спрацювання нових пасток / щитів.

Також цілком можливо є ситуація, коли через один ефект або фізичну дію спрацює кілька пасток / щитів одночасно. Усі гравці, які оголосили, що їхні пастка або щит спрацювали, повинні розіграти їхні ефекти, виконавши такі кроки:

- Якщо всі пастки / щити, що спрацювали, належать одному гравцеві, він вирішує в якому порядку їх розіграти (одне за раз) до того, як повернутися до перерваного ефекту або фізичної дії.
- Якщо пастки / щити, які спрацювали одночасно, належать різним гравцям, їхні ефекти розігруються за порядком ходу. У такому разі може статися так, що той, хто розкриває пастку / щит другим або третім, не зможе повністю застосувати свій ефект.

УВАГА! ПОРАЗКА І РОЗІГРАШ ЕФЕКТІВ

Поразка мага завжди розігрується до наступної крапки (.) у фразі ефекту, який призвів до останнього поранення на шкалі здоров'я цього мага (див. с. 28).

Якщо ефект спричиняє негайну поразку цього мага, він буде розіграний незалежно від кількості кубиків поранень на шкалі здоров'я цього мага. Після того, як поразка буде розіграна, поновить розіграш решти ефекту, починаючи з того місця, де ви зупинилися.

ПРИКЛАД: ПАСТКА / ЩИТ VS ЕФЕКТ ЗАКЛИНАННЯ

- 1 У цьому прикладі активний маг, Ріккарт, накладає *Нещадні муки*. Він застосовує першу частину ефекту до крапки, завдаючи 3♥ своїй цілі, Граміні.



- 2 У Граміні є активне захисне заклинання (Щ), яке може спрацювати за її бажанням. Вона вирішує його розкрити, тимчасово перериваючи розіграш заклинання Рікарта.



- 3 Після того, як ефект захисного заклинання Граміні (Щ) був повністю розіграний, Ріккарт розіграє решту свого заклинання з місця, де воно було перерване.



ПРИКЛАД: ПАСТКА / ЩИТ VS ФІЗИЧНА ДІЯ

- У цьому прикладі активний маг, барон Дорія, використовує свою фізичну дію (⚔), щоб виконати дію дослідження. Ця дія складається з трьох ефектів:
Переміщення на 1⚔.
Переміщення на 1⚔.
Активація (0).



- Перша дія «Переміщення на 1⚔» дає змогу барону Дорії увійти до Святилища (⚔); Грамінія має активне ловче заклинання (⚔), Мозковий черв'як, яке може спрацювати за її бажанням. Вона вирішує його розкрити, тимчасово перериваючи фізичну дію барона Дорії.



- Через ⚔, завдані ефектом пастки, барон Дорія зазнає поразки; на відміну від заклинань, перервані фізичні дії здоланого мага втрачаються. Таким чином, барон Дорія втрачає решту ефектів своєї фізичної дії («Переміщення на 1⚔» і «Активація (0)»), і натомість відправляється у свою клію (див. с. 28)



ПРИКЛАД: ЛАНЦЮЖКИ ПАСТОК І ЩИТІВ

- Як і у випадку з усіма заклинаннями, ловчі (⚔) та захисні (⚔) також можна перервати. Барон Дорія використовує свою фізичну дію (⚔), щоб виконати дію дослідження. Ця дія складається з трьох ефектів:
Переміщення на 1⚔.
Переміщення на 1⚔.
Активація (0).

- Перша дія «Переміщення на 1⚔» дає змогу барону Дорії увійти на Арени (⚔). Грамінія має активне ловче заклинання (⚔), Мозковий черв'як, яке може спрацювати за її бажанням. Вона вирішує його розкрити, тимчасово перериваючи фізичну дію барона Дорії.

- Грамінія розіграє перші дві фрази ефекту пастки, що спрацювала, аж до накладення нещастя Вразливості на свою ціль. Барон Дорія має активне захисне заклинання (⚔), Переслідування, яке може спрацювати за його бажанням. Він вирішує його розкрити, тимчасово перериваючи розіграш ефекту Мозкового черв'яка.

- Завдяки ефекту Переслідування він ігнорує до 3⚔ і завдає Грамінії ту кількість ⚔, які він проігнорував (2⚔).

- У Грамінії є активне захисне заклинання (⚔), Згубне прокляття, яке може спрацювати за її бажанням. Вона вирішує його розкрити, завдаючи 2⚔ барону Дорії та накладаючи на нього нещастя Повільність.

У цю мить вам потрібно відновити розіграш перерваних ефектів у зворотному порядку. Переслідування барона Дорії було повністю розіграно до того, як спрацювало Згубне прокляття, тому ви повертаєтесь на один крок назад до Мозкового черв'яка Грамінії.

Ця пастка все ще має кілька нерозіграних фраз у своєму ефекті, тож ви продовжуєте їх виконувати з того місця, на якому зупинилися.

Грамінія поміщає 1⚔ на (0) від барона Дорії за кожне накладене на нього нещастя, загалом 2⚔ (одну за Вразливість і одну за Повільність).

У цю мить барон Дорія розіграє решту ефектів його раніше перерваної фізичної дії, адже він не зазнав поразки під час ланцюжка розіграшу пасток / щитів.



❁ СТІЙКІ ЗАКЛИНАННЯ

Стійкі заклинання залишаються в грі протягом усього ходу. Ефекти стійких заклинань застосовуються щоразу, коли виконується необхідна умова. Наприклад: щоразу, коли маг переміщується, він зазнає 1  від мага, який націлив на нього такий ефект.

Щоб продемонструвати, що у грі присутній ефект стійкого заклинання, маг, який накладає таке заклинання, дає цілі жетон стійкості, що відповідає слоту (швидке, I, II або III), в який викладено відповідне розкрите заклинання.

Ефект стійкого заклинання закінчується після кроку 1 фази очищення, коли відповідна карта заклинання покидає гру. У цю мить кожен маг забирає назад свої жетони стійкості.

Коли розігрується ефект стійкого заклинання, використовуйте ті ж правила, що й у розділі «Час дії ловчих / захисних заклинань та розіграш їхніх ефектів» на с. 18.

ПРИКЛИКАННЯ ВТІЛЕНЬ

Маг може прикликати втілення різними способами: за допомогою заклинання, кімнати, квесту або ефекту події.

Маг, який розіграє ефект, що прикликає втілення, бере мініатюру цього втілення й розміщує її в Ложі, слідуючи інструкціям ефекту. Потім він бере карту цього втілення і кладе її в один із трьох слотів втілень внизу свого планшета мага. Він бере **основу для втілення** з такою ж кількістю , як вказано у вибраному слоті втілення, і прикріплює її до основи мініатюри (див. с. 6). Це допоможе поєднати мініатюру з відповідною картою втілення. Крім того, якщо у мага є дві або більше однакових мініатюр серед його втілень, кількість  допоможе розрізнити ці мініатюри, коли вони ставатимуть ціллю ефектів.

Маг може володіти щонайбільше одним втіленням з великою основою, тому в нього є лише одна **основа втілення** для великих мініатюр.

Якщо маг прикликає втілення, коли всі його **слоти втілень** зайняті, він може вибрати одне зі своїх втілень, що вже перебуває в Ложі, і замінити його новоприкликаним.

Якщо немає доступних мініатюр певного втілення (тому що всі вони вже перебувають у Ложі), Маг все одно може розіграти ефект, який його прикликає, але не розміщувати жодного втілення в Ложі.

ГОСПОДАР І ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ КОНТРОЛЮЄ ВТІЛЕННЯ

Щоразу, коли маг прикликає втілення, він вважається господарем втілення, доки прикріплена основа втілення збігається за кольором з основою мага. Господар мініатюри ніколи не змінюється.

Маг, який контролює втілення, може приймати будь-яке рішення щодо цього втілення. Зазвичай господар втілення є тим, хто його контролює.

Протягом гри гравець, який контролює втілення, може змінюватися під впливом різних ефектів. У таких випадках господар втілення не змінюється, а гравець, який контролює втілення в даний момент, приймає всі рішення щодо нього (окрім тих, які прямо вимагають від господаря прийняти якесь рішення або виконати якусь дію). Втілення, яке завдає поранень або створює нестабільність, завжди кладе кубики кольору того гравця, який його контролює.



УВАГА! ПРИКЛИКАНІ ТА ПРИВ'ЯЗАНІ

Більшість ігрових ефектів дозволяють гравцям **прикликати** втілення; коли маг це робить, він розміщує мініатюру втілення в Ложі, виконуючи описані вище кроки. Деякі ефекти (переважно зі Школи кошмарів, див. карту-пам'ятку школи) натомість **прив'язують** втілення. Прив'язані втілення поєднуються з магом проти його волі і підпорядковуються певним правилам, описаним у карті-пам'ятці школи, заклинання якої викликало цей ефект. Прив'язані втілення, як правило, накладають негативні ефекти на мага, з яким вони поєднані.

🐉 — карти втілень

Цей набір, що складається із 33 карт, використовується для визначення особливостей втілень.

СТРУКТУРА КАРТИ ВТІЛЕННЯ

- А** Ім'я.
- Б** Архетип: втілення мають архетип **Б**, який дозволяє вам націлювати на них певні ефекти. Ці ефекти є потужнішими, оскільки розраховані на конкретну ціль.
- В** Уміння втілень.
- Г** **Показник швидкості:** втілення може виконати декілька послідовних переміщень на 1. Кількість таких переміщень дорівнює цьому показнику.
- Д** **Показник сили:** коли втілення атакує ціль, воно завдає кількість поранень, рівну цьому показнику. Атака втілення вважається фізичною атакою. Коли втілення завдає поранень, покладіть кубик поранень кольору гравця, який контролює втілення, на планшет пораненого мага або карту втілення; ці поранення вважаються завданими як втіленням, так і магом, який його контролює.
- Е** **Показник здоров'я:** коли кількість кубиків поранень на карті втілення рівна його показнику здоров'я **Е**, це втілення слід вилучити з гри. Вилучіть мініатюру з Ложі, після чого поверніть його карту до відповідної колоди втілень. Потім поверніть його основу господарю.



3. ФАЗА ПІДГОТУВАННЯ

У цій фазі кожен гравець планує свою стратегію на фазу дій, яка йде наступною, розкладаючи карти заклинань долілиць на планшеті мага. Кожен гравець повинен покласти від 2 до 4 карт заклинань на свій планшет мага.

Кожне заклинання має два різних ефекти (ефект світлої та темної сторін). Покладіть карти долілиць, розклавши їх відповідно до ефекту, яким хочете скористатися. Покладіть потрібну вам сторону ефекту в напрямку нижньої частини планшета мага, так, щоб коли карта перевернеться вертикально, текст ефекту, яким ви хочете скористатися, був зверху (тобто не перевернутим).

Ще не розкриті заклинання, розміщені на планшеті мага, називаються **готовими** заклинаннями.

Ще не розкриті заклинання з жетоном пастки або щита, розміщені на планшеті мага, називаються **активними** заклинаннями.

Кожен маг може покласти карту заклинання у слот швидкого заклинання (⚡), решту ж карт заклинань потрібно покласти у слоти, пронумеровані від I до III. Фаза підготовки завершується, коли всі маги поклали карти заклинань (щонайменше по 2) на свої планшети.

Після завершення фази підготовки ви більше не можете змінювати орієнтацію або розташування заклинань.

Ця фаза має вирішальне значення: розмістивши карти заклинань у слоти I, II і III, ви визначаєте порядок, у якому ваші заклинання будуть активовані в наступній фазі.

Швидке заклинання можна розіграти в будь-яку мить під час активації мага, а заклинання в слотах I, II і III можна розіграти тільки в порядку зростання, зліва направо (див. с. 24).

Важливо намагатися передбачити ходи опонентів, щоб, наприклад, встигнути активувати ловче заклинання до того, як інший маг переміститься в певну кімнату.

Маг завжди може переглянути готові заклинання на своєму планшеті, не змінюючи їхнього положення.

ПРИКЛАД: ФАЗА ПІДГОТУВАННЯ

Ріккарт таємно підготував своїм першим заклинанням **1** захисне, другим **2** і третім **3** — два бойових, а **Внутрішній вогонь** зробив швидким заклинанням **⚡**. Таким чином він може розіграти швидке заклинання в будь-яку мить своєї фази дій.

У кожного мага є карта та планшет.

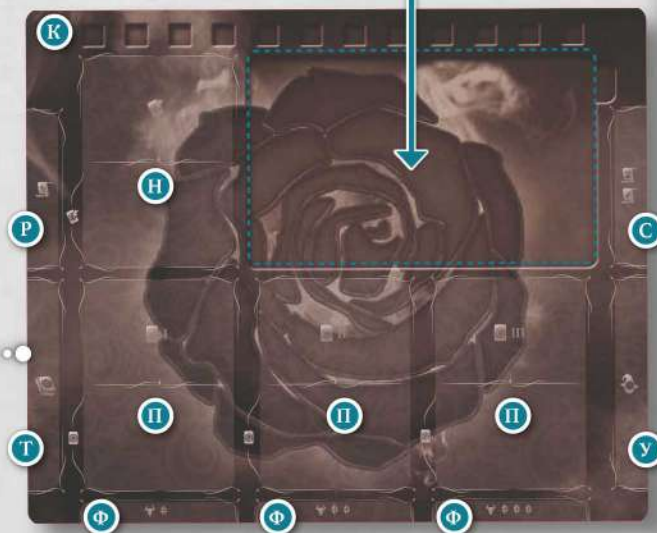
КАРТА МАГА ТА ПЛАНШЕТ МАГА

КАРТА МАГА

- А** Ім'я мага.
- Б** Показник здоров'я: максимальна кількість кубиків поранень, які маг може мати на шкалі здоров'я до того, як зазнає поразки (див. с. 28). Комірка для кубиків на шкалі здоров'я, яка відображає поразку мага, позначена стрілкою (▲).
- В** Ліміт руки: максимальна кількість карт заклинань, яку маг може тримати в руці (див. с. 14).
- Г** Показник сили: кількість поранень, які маг завдає, виконуючи фізичні атаки (див. наступну сторінку).
- Д** Показник швидкості: кількість ефектів переміщення на 1, які маг може використовувати за одну фізичну дію дослідження (див. наступну сторінку).
- Е** Максимальний ліміт квестів: максимальна кількість карт активних квестів і максимальна кількість карт завершених квестів, які маг може мати наприкінці фази Чорної троянди (див. с. 10).
- Ж** Місце для жетонів трофеїв.
- И** Місця для жетонів фізичної дії.



Покладіть карту мага на планшет мага



ПЛАНШЕТ МАГА

- К** Шкала здоров'я.
- Н** Слот швидких заклинань.
- П** I, II, III слоти заклинань.
- Р** Слот активних квестів.
- С** Слот завершених / пройдених квестів.
- Т** Слот ґримуара (колода заклинань).
- У** Слот спогадів (скид карт заклинань).
- Ф** Слоти втілень , , , .

4. ФАЗА ДІЙ

Під час цієї фази підготовлені заклинання та два жетони фізичної дії допоможуть вам здобути бали сили (☼), завдати поранень (♥) іншим магам, помістити нестабільність (●) і пройти активні квести (🏆).

Перше, що потрібно зробити в цій фазі, це перевірити події, розміщені на планшеті подій, і застосувати ефекти «Фази дій». Потім, за порядком ходу, кожен маг виконує активацію. Під час активації маг **повинен** виконати одну або дві дії, вибравши з тих, що перераховані у колонці праворуч. Маг повинен виконати щонайменше одну дію, якщо він може це зробити. Після того, як він виконає одну або дві дії, свою активацію виконує маг зліва від нього. По черзі за годинниковою стрілкою кожен маг виконує дії, доки **всі маги** більше не зможуть виконати жодних дій.

Зазвичай маг може виконати не більше шести дій упродовж цієї фази (до чотирьох заклинань і двох фізичних дій). Деякі ефекти або правила дають магу змогу виконати більше дій.

Перед тим, як починати виконувати наступну дію, потрібно закінчити попередню.

ЖЕТОНИ ФІЗИЧНОЇ ДІЇ

Коли маг виконує фізичну дію (див. колонку), він повинен перевернути один із двох доступних жетонів дії на виснажений бік.

А Доступний жетон фізичної дії.

Б Недоступний жетон фізичної дії (виснажений).



УВАГА! ВХІД У КІМНАТУ

Незалежно від того, яким чином мініатюра потрапляє в кімнату, в якій її не було раніше (переміщення, прикликання, розміщення або іншим чином), вважається, що вона увійшла в кімнату.

ДІЇ

Під час своєї активації маг повинен виконати одну або дві дії, описані в цій колонці.

Щоб виконати фізичну дію, маг повинен виснажити (тобто перевернути, див. колонку ліворуч) один із доступних жетонів фізичної дії (⊕). Фізична дія вважається групою окремих і різних ефектів, які виконуються за порядком, який вибере маг; маг також може проігнорувати деякі або всі ці ефекти.

Дослідження (фізична дія, ⊕)

- Переміщення на 1. Ви можете виконати цей ефект стільки разів, скільки дозволяє ваш показник швидкості ⚡. Кожне переміщення, яке відокремлене крапкою (.), є окремим ефектом. Ви можете застосувати їх усі або деякі з них, але не можна розігрувати інший ефект між ефектами переміщення. Невикористані ефекти переміщення будуть втрачені.

- Активація ①.

Тобто: ви можете переміститися в сусідню кімнату, потім переміститися в іншу сусідню кімнату, а потім активувати кімнату, в якій перебуваєте. Або ви можете переміститися в сусідню кімнату та активувати її. Або ви можете активувати кімнату, в якій перебуваєте, а потім переміститися, але не можете переміститися в сусідню кімнату, активувати її, а потім переміститися в іншу сусідню кімнату.

Бій (фізична дія, ⊕)

- Виконайте фізичну атаку (⚔) на ①0 (фізична атака завдає поранень ♥ вибраній цілі. Кількість поранень дорівнює вашому показнику сили ⚔ мага).

- Активація ①.

Тобто: ви можете виконати фізичну атаку, а потім активувати кімнату, в якій перебуваєте. Або ви можете активувати кімнату, в якій перебуваєте, а потім виконати фізичну атаку.

Наказ (фізична дія, ⊕)

Виберіть одне з ваших ⚡*, воно активується.

Накласти заклинання

Розкрийте одне з ваших готових заклинань (або активуйте його, якщо це ловче або захисне заклинання). Ви вважаєтесь **заклиначем**, який розіграв це заклинання. Якщо ви розкриваєте заклинання, і посередині цієї карти є іконка нестабільності (●), помістіть 1 ● в ①0, а тоді розіграйте ефект карти заклинання відповідно до орієнтації, вибраної у фазі підготування (див. с. 22 для цілей і дальності, а для пастки і щита — с. 17).

Ви можете накласти швидке заклинання (⚡) або заклинання, розміщене в слоті з найнижчим номером (I, II, III), яке ще не було накладено.

Імпульс

Виберіть одне з ваших готових заклинань і скиньте його до своїх спогадів. Коли ви це зробите, можете виконати переміщення на 1.

УВАГА! ОБМЕЖЕННЯ НАКЛАДАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Маг може виконати дію «Накласти заклинання» двічі за одну і ту ж активацію, використовуючи обидві свої дії, якщо одне з цих розіграних заклинань — швидке.

КЕЛІЇ (4)

Келія — це спеціальна кімната, яка закріплюється за кожним магом на початку гри і відповідає його кольору. Келія має наступні характеристики:

- Мініатюра мага розміщується в келії того ж кольору, що й основа мага, на початку гри і щоразу, коли він зазнає поразки (див. с. 28).
 - Келія вважається безпечним місцем; коли маг перебуває в своїй келії, вважається, що він не є в Ложі й не може бути ціллю або піддаватися впливу в будь-який спосіб, окрім ефектів подій Чорної троянди та ефектів, які спрямовані на мага в його келії.
 - Якщо мага переміщено в келію під час розіграшу ним ефекту, він може продовжувати розігрувати свій ефект після того, як опиниться в келії.
 - Маг у келії може **виконувати лише** таке:
 - Розігрувати ефекти своїх ловчих / захисних заклинань, якщо ті спрацювали.
 - Активувати власні втілення у фазі втілень.
 - Виконувати дію імпульсу.
 - Виконувати дію дослідження.
- Коли маг починає активацію в келії, він **повинен** виконати або дію **дослідження**, або дію **імпульсу**, щоб покинути її. Якщо маг не може цього зробити, то залишається в келії.
- Неможливо потрапити в келію за власним бажанням, але деякі ігрові ефекти можуть помістити мага в неї.



КІМНАТИ ТА ЖЕТОНИ АКТИВАЦІЇ (19)

Кожна кімната Ложі представлена шестикутним тайлом. На початку гри кожна кімната лежить зруйнованим боком з ефектом догори. Під час гри кімнату можна відбудувати. Коли кімната лежить відбудованим боком догори, відповідний жетон активації кімнати повинен бути розміщений на її тайлі (див. нижче).

СТРУКТУРА КІМНАТИ

Кімнати — це двобічні шестикутні тайли.

На одному боці зображено зруйновану кімнату. На її верхньому краю розміщено банер із такою інформацією:

- А** Назва кімнати, колір (іконка) і ефект. У базовій грі є по 3 різні кімнати кожного кольору, а також одна чорна кімната.
 - Б** Бали сили (☼), які здобудуть маги за відбудову кімнати шляхом розміщення кубиків у комітках нестабільності (див. с. 27).
 - В** Комірки нестабільності, призначені для кубиків нестабільності. Ці комірки позначають **опір кімнати до нестабільності**. Кімната, в якій усі комірки нестабільності заповнені кубиками, під час фази очищення буде відбудована й перевернута на інший бік (див. с. 31).
- Зверніть увагу, що ефект, надрукований на зруйнованому боці кімнати, можна задіяти більше одного разу за хід. Це може зробити навіть той самий маг, якщо він використовує окремі дії для кожної активації.
- Г** Відбудована кімната з її кольоровою іконкою та назвою. Покладіть відповідний жетон активації кімнати **Д** доступним боком догори на назву кімнати вгорі тайла. Ефект кімнати тепер **доступний** і описаний на жетоні. Коли відбудовану кімнату активовано, переверніть жетон активації кімнати на протилежний бік **Е**, де зображено червоний Х. Він сигналізує, що кімнату було **задіяно**. Ефект відбудованої кімнати не можна активувати знову, доки жетон активації кімнати не буде перевернутий на доступний бік під час фази очищення.





ПРИКЛАД: ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ Й ФІКТИВНА ЦІЛЬ



ЦІЛІ ЕФЕКТІВ

Ціль будь-якого ігрового ефекту (на жетоні активації кімнати, на карті квесту або на будь-якому іншому ігровому компоненті) вказує, на які мініатюри або кімнати може впливати цей ефект, а також його дальність. Маг, який розіграє ефект, вважається заклиначем цього ефекту і повинен вибрати ціль згідно з правилами.

Іконка вказує на тип цілі (☞ ☹ ☹ ☹ ☹), а число поруч або всередині неї (☹ 1 ☹) показує максимальну відстань у кімнатах, в межах якої ціль може перебувати від заклинача (дальність дії ефекту).

Дальність 0 означає «в тій самій кімнаті» (☹ 0 ☹). Дальність * означає «на будь-якій відстані» (☹ * ☹).

Існують такі типи цілей:

А ☞ Заклинач

Ефект націлений на мага, який його розіграє.

Слід читати як «на себе».

Б ☹ Мініатюра

Будь-яка мініатюра, окрім заклинача.

Тобто ☹ 2 слід читати як «Мініатюра в кімнаті в межах дальності 2».

В ☹ Мініатюра мага

Один маг, що протистоїть вам. Ви не можете вибрати ціллю себе.

Тобто ☹ 1 слід читати як «Мініатюра мага в кімнаті в межах дальності 1».

Г ☹ Мініатюра втілення

Одне втілення.

Тобто ☹ 0 слід читати як «Мініатюра втілення в кімнаті в межах дальності 0».

Д ☹ Зона

Кімната в Ложі. Ефект застосовується до кімнати, яка виступає ціллю і, якщо необхідно, одночасно до всіх мініатюр у ній. Єдиною ціллю цього типу ефекту є кімната, незалежно від того, скільки мініатюр потрапляє під дію ефекту.

Тобто ☹ 3 слід читати як «Кімната в межах дальності 3».

Е ★ Особлива

Не має конкретної цілі. У тексті ефекту зазначається, на які ігрові компоненти він впливає (наприклад, планшет подій, Книгосховище, вся Лож).

ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ, ДАЛЬНІСТЬ І ФІКТИВНА ЦІЛЬ

Ефекти з дальністю (☹ 2 ☹) потребують лінії видимості між заклиначем та ціллю. Ефекти з дальністю * (☹ * ☹) — не потребують. Лінія видимості — це уявна пряма лінія між центром кімнати заклинача та центром кімнати цілі. Ця лінія завжди повинна проходити вздовж ряду тайлів кімнат, і вона ніколи не може проходити вздовж краю кімнати.

Ціль ефекту завжди повинна бути в межах його дальності. Число поруч (☹ 2 ☹) або всередині (☹ 3 ☹) іконки цілі завжди вказує на дальність дії ефекту.

Якщо дальність вказано за допомогою *, ви можете вибрати будь-яку кімнату або відповідну мініатюру в усій Ложі, без вимог до лінії видимості.

Ви можете вибрати фіктивну мініатюру ціллю ефекту, який націлений на мініатюру (☹ ☹ ☹). Ця мініатюра фізично не перебуває в Ложі, а її призначення — дозволити магу застосувати якомога більше ефектів. Фіктивна мініатюра не отримує жодної шкоди. Фіктивну мініатюру неможливо вибрати ціллю для фізичної атаки (☹ ☹ ☹).

Келії та магів у них не можна вибрати цілями.

ПРИКЛАД 1: ЧИТАННЯ ІКОНОК



1: мініатюра в кімнаті в межах дальності 1.

ПРИКЛАД 2: ЧИТАННЯ ІКОНОК



Усі 1: всі мініатюри в кімнаті в межах дальності 1.
Ефект, розіграний Ріккартом, впливає на всі мініатюри на відстані 0 і 1 від нього.

— нестабільність



Заклинання із символом  у центрі карти настільки сильні, що викликають нестабільність () у кімнатах, в яких були накладені.

Маг, який розкриває одне з таких заклинань, повинен спочатку розіграти цей ефект: «Помістіть 1  в ».

Маг кладе один кубик нестабільності свого кольору в комірку нестабільності кімнати, в якій перебуває. Якщо вільних комірок немає, кубики не кладуться.

Деякі ефекти дають змогу покласти кубики нестабільності в кімнату, яка є ціллю, з дальністю 1 або більше. У такому разі використовуйте звичайні правила лінії видимості та дальності.

Деякі ефекти **перетворюють** кубики нестабільності одного кольору на кубики іншого кольору. Щоб перетворити нестабільність, замініть кубики суперника своїми згідно зі вказівкою ефекту (якщо кубиків недостатньо, замініть скільки можливо). Ви можете вибрати будь-яку кольорову комбінацію кубиків нестабільності для заміни або взагалі не міняти жодного.

Кімната, в якій усі комірки нестабільності заповнені кубиками, буде відбудована під час фази очищення та перевернута на інший бік (див. с. 31).



ПОРАНЕННЯ ТА ПОРАЗКА

Коли маг **зазнає** поранення (♥), покладіть на його шкалу здоров'я відповідну кількість кубиків поранень, починаючи з крайньої лівої порожньої комірки. Колір кубиків, які кладуться, відповідає кольору мага, що атакує (або це будуть кубики Чорної троянди, якщо поранення нанесені нею). Див. приклад на наступній сторінці.

Деякі ефекти **перетворюють** поранення одного кольору на інший. Щоб перетворити поранення, замініть кубики суперника своїми згідно зі вказівкою ефекту (якщо кубиків недостатньо, замініть скільки можливо). Ви можете вибрати будь-яку кольорову комбінацію кубиків поранень для заміни, або взагалі не міняти жодного.

Коли кількість кубиків поранень на шкалі здоров'я досягає показника здоров'я мага (♥), маг **зазнає поразки**. Кубики поранень, що перевищують показник здоров'я мага, класти не потрібно.

Деякі ефекти **здають поразки** магу незалежно від кількості кубиків поранень у нього; коли це трапляється, виконайте кроки поразки як зазвичай (див. нижче), беручи до уваги лише ті кубики поранень, які є на шкалі на момент поразки.

У цей же спосіб потрібно класти поранення на **карти втілень**. Коли втілення зазнає поразки (мініатюра отримала поранення, що рівні або перевищують показник її здоров'я), його слід вилучити з Ложі (поверніть карту втілення до відповідної колоди).

КРОКИ ПРИ ПОРАЗЦІ МАГА

Коли маг **зазнає поразки**, ефект, який її завдав, розігрується до крапки (.), після чого переривається, і потрібно виконати кроки поразки мага (див. нижче). Після виконання цих кроків перерваний ефект продовжує розіграватися після крапки (.), з якої його було перервано.

Коли маг **зазнає поразки**, виконайте ці кроки в такому порядку:

- 1) Якщо в мага, що зазнав поразки, є активні **ловчі / захисні заклинання**, для яких виконано умову спрацювання, він може дати їм спрацювати і розіграти їхні ефекти. Якщо в такий спосіб маг **ігнорує** ♥, які призвели до його поразки, або **зцілює** частину своїх ♥ завдяки цим ефектам, то він більше **не вважається таким, що зазнав поразки** (пропустіть наступні кроки). Ефектів, які **здають поразки** магу, незалежно від кількості поранень на його планшеті мага, можна уникнути, тільки якщо ефект пастки / щита, що спрацював, вказує, що маг не зазнає поразки.
- 2) Якщо зазнає поразки більше ніж один маг, виконуйте ці кроки для кожного з них за порядком ходу.
- 3) Вилучіть із Ложі всі втілення, **прив'язані** до переможеного мага (такі, як умбри, див. карту-пам'ятку Школи кошмарів), і розіграйте всі ефекти, пов'язані з їх вилученням.
- 4) Розмістіть мініатюру мага в його келії.
- 5) Маг, який завдав останнього поранення переможеному магу (або маг, який розіграв ефект, що автоматично завдав поразки магу, незалежно від того, скільки поранень той отримав), **забирає трофей** у переможеного мага. Те саме відбувається, якщо останнього поранення завдає Чорна троянда. Якщо ефект дозволяє магу **напряму завдати поразки** іншому магу, то маг, який виконав цей ефект, бере жетон трофея. Пам'ятайте, що збирати жетони трофеїв дуже важливо, оскільки вони принесуть бали сили наприкінці гри.

6) Порахуйте кубики поранень кожного кольору на шкалі здоров'я переможеного мага та розподіліть бали сили наступним чином:

- 5♥ : магу (або Чорній троянді), якщо він завдав усіх поранень (переходьте до кроку 7).
- 4♥ : магу (або Чорній троянді), який завдав найбільшу кількість поранень, але він не єдиний, хто завдав поранень.
- 2♥ : магу (або Чорній троянді), який завдав наступну за величиною кількість поранень (див. приклад).
- 1♥ : усім іншим магам (або Чорній троянді), які нанесли хоча б одне поранення.

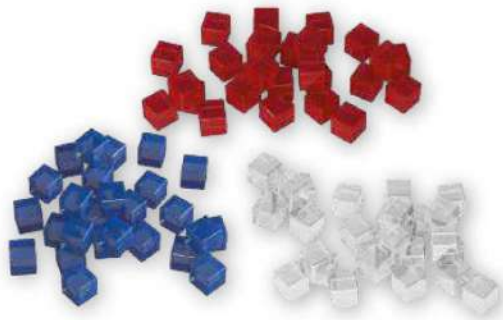
Нічия: маги, у яких нічия (також якщо серед них Чорна троянда), здобувають на один бал сили менше, ніж результат отриманого рангу (включно з рангом «участь», що дає один бал сили).

7) Усі кубики поранень із планшета переможеного мага повертаються відповідним гравцям.

Пам'ятайте, що маг повинен покинути свою келію або за допомогою фізичної дії (⚡), або дії **імпульсу** (див. с. 24) під час своєї активації; якщо він не може виконати жодної із цих дій, то залишається в келії до свого наступного ходу. Маг може закінчити свою фазу дій в келії, тільки якщо він використав усі свої жетони фізичної дії і не має готових заклинань, щоб виконати імпульс.

ІМУНІТЕТ

Якщо про це прямо не сказано в ефекті, маг і його втілення мають імунітет до будь-якого ефекту будь-якого ігрового компонента, що належить цьому магу та завдає поранень або перетворює поранення на цьому магові та/або на його втіленнях. Втілення не може завдавати поранень або здійснювати фізичні атаки проти мага, який його прикликав, або проти іншого втілення під контролем цього ж мага, якщо тільки воно не є під контролем мага-опонента (у цьому випадку кладуться кубики поранень мага, який тимчасово його контролює, див. с. 20).



УВАГА! УПРАВЛІННЯ РЕСУРСАМИ

Маги повинні використовувати свої кубики з розумом, оскільки коли ті закінчатся, маги не зможуть виконувати ефекти, які вимагають розміщення кубиків. Щоразу, коли ефект вимагає від мага більшої кількості кубиків, ніж у нього є, розіграйте ефект, використавши всі доступні кубики. Якщо ефект каже використати кількість кубиків, що перевищує кількість доступних кубиків у запасі мага, то маг може використати всі доступні кубики на свій розсуд (наприклад, якщо заклинання завдає по 3♥ двом мініатюрам, а у мага є лише 4 кубики, то він може розподілити ці 4 кубики між двома мініатюрами на свій розсуд).

ПРИКЛАД: ПОРАНЕННЯ ТА ПОРАЗКА

1

Ріккарт накладає *Спільні тортури* на Граміню. Це заклинання завдає цілі 4♥, у результаті чого Граміня зазнає поразки.



2

Розігрування ефекту *Спільних тортур* переривається, щоб виконати кроки поразки Грамінї згідно з правилами на с. 28.



3

Розігрування ефекту *Спільних тортур* відновлюється з того місця, на якому було зупинене: Ріккарт перетворює 1♥ у Граміню, але оскільки вона перебуває в своїй келії, то на неї не діють ігрові ефекти (окрім ефектів карт подій). Крім того, після поразки Граміня не має кубиків поранень на своїй шкалі здоров'я. Як наслідок, Ріккарт не застосовує цю частину ефекту і переходить далі.



4

Остання фраза заклинання, Біль 3 (див. карту-пам'ятку Агонії), змушує завдати 3♥ Ріккарту. Через ці поранення Ріккарт також зазнає поразки.



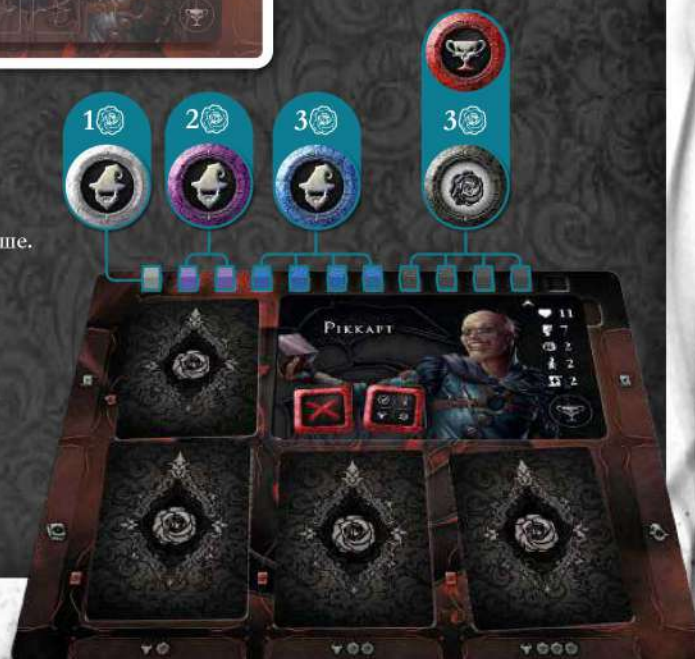
5

Поразка Ріккарта виконується згідно з правилами на с. 28.



РІККАРТ
ЗАЗНАВ ПОРАЗКИ!

- Має нічию за найбільшою кількістю завданих поранень:
отримує жетон трофея (бо завдала фінального поранення), але через нічию здобуває на 1 трофей менше.
- Має нічию за найбільшою кількістю завданих поранень:
здобуває на 1 трофей менше через нічию.
- Друге місце за кількістю завданих поранень.
- Завдав щонайменше одне поранення.



5. ФАЗА ВТІЛЕНЬ

Під час цієї фази всі втілення у Ложі можуть активуватися. Спочатку активуються всі втілення, що належать Чорній троянді. Потім, за порядком ходу, кожен маг активує всі свої втілення по черзі, у довільному порядку. Коли всі втілення мага активовані, наступним активує свої втілення маг зліва від нього. Продовжуйте за годинниковою стрілкою, доки всі втілення не будуть активовані.

АКТИВАЦІЯ ВТІЛЕНЬ

Коли втілення **активується**, той, хто його контролює, може наказати виконати певну кількість переміщень на 1. Кількість таких переміщень дорівнює показнику швидкості втілення (♣). Кожне окреме переміщення, відділене крапками (.), є окремим ефектом, і втілення може використати їх усі, або частину з них, але не може використовувати інші ефекти між ними. Невикористані ефекти переміщення втрачаються.

Втілення може виконати фізичну атаку проти 0 до або після ефектів переміщення. Фізична атака завдає кількість поранень (♥), яка дорівнює показнику сили втілення (♠).

Деякі втілення діють за іншими правилами, що описані на їхніх картах і мають пріоритет над правилами, викладеними тут.

НЕОБОВ'ЯЗКОВЕ ПРАВИЛО: КОРОНА ПРИКЛИКАЧА

Якщо всі гравці згодні, ви можете використовувати описаний нижче варіант, щоб зменшити силу корони щодо порядку активації втілень. Кожен маг за порядком ходу вибирає одне зі своїх втілень і активує його. Наприкінці цієї активації маг розвертає карту цього втілення на 90°, щоб показати, що воно вже було активоване у цій фазі втілень (переконайтеся, що всі кубики поранень залишилися на карті). Якщо у мага в Ложі немає жодного втілення або він уже активував їх усіх, йому доведеться спасувати до кінця фази втілень.

Після активації вибраного ним втілення, маг зліва від нього робить те ж саме. Продовжуйте за годинниковою стрілкою, доки всі втілення у Ложі не будуть активовані, при цьому кожен маг по черзі активує тільки одне зі своїх втілень.



6. ФАЗА ОЧИЩЕННЯ

Це заключна фаза раунду.

- 1 Усі маги скидають усі карти заклинань зі своїх планшетів до своїх спогадів. Якщо таким чином потрібно скинути одне або кілька активованих (не розкритих) ловчих або захисних заклинань, маг натомість може повернути їх собі в руку.

Усі розкриті забуті заклинання вилучаються з гри. Після цього кожен маг скидає всі жетони стійкості зі свого планшета мага і повертає жетони, які були прикріплені до інших гравців.

Усі втілення знову стають доступними (поверніть їхні карти вертикально, якщо ви грали за альтернативним правилом «Корона прикликача» на с. 30).

Кожен маг повертає свої жетони фізичної дії доступним боком догори.

- 2 За порядком ходу кожен маг виконує свої ефекти, які спрацьовують у фазі очищення. Якщо один або кілька ефектів одного мага спрацьовують одночасно, цей маг вибирає порядок самостійно (цей пункт не застосовується в базовій грі, але він має важливе значення для ігрових механік у грі з доповненнями).

- 3 Перевірте, чи є кімнати, які потрібно відбудувати (див. с. 27).

Розподіліть бали сили (☼) між магами, які брали участь у відбудові кімнати, відповідно до рангу, зображеного під банером кімнати:

1. ☼ на крайньому лівому прапорці здобуває той, хто розмістив найбільше кубиків нестабільності (маг або ☼). Якщо всі кубики нестабільності в кімнаті належать комусь одному — той здобуває 1 додатковий ☼.
2. ☼ на центральному прапорці здобуває той, то посів друге місце (маг або ☼).
3. ☼ на крайньому правому прапорці здобувають усі (маги та/або ☼), хто поклав щонайменше один кубик нестабільності.

У разі нічиєї, всі маги (або ☼) з рівним рахунком здобувають на 1 ☼ бал сили менше, ніж вони мали б здобути відповідно до їхнього рангу.

Потім Перший маг вилучає з кімнати всі кубики нестабільності (повертаючи їх власникам), перевертає тайл кімнати на відбудований бік і кладе на нього жетон активації кімнати.

Коли кімнату відбудовано, з магами та втіленнями у ній нічого не відбувається; просто поверніть їхні мініатюри назад у кімнату після перевертання тайла. Якщо кімнату було відбудовано, її більше не можна повернути на зруйнований бік.



- 4 Усі жетони активації кімнати на відбудованих кімнатах повинні бути перевернуті активним боком догори (без червоного X).

- 5 Перевірте, чи жетон сили мага або Чорної троянди досяг або обійшов кубик місяця Чорної троянди на планшеті сили. Якщо так, гра негайно завершується. Підрахуйте всі бали на планшеті сили, а також бали сили кінця гри (див. с. 32), щоб визначити, хто стане новим Великим магістром. Якщо ніхто не досяг і не обійшов кубик місяця Чорної троянди, гра продовжується, і починається новий раунд. Маги починають новий раунд з усіма своїми картами з попереднього раунду, що були в руках.

ПРИКЛАД: КНИГОСХОВИЩЕ ВІДБУДОВАНО!



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гра завершується, всі маги підраховують свої бали сили, щоб визначити, хто стане новим Великим магістром Ордену Чорної троянди! Якщо перемагає Чорна троянда, то вона вважає, що жоден із магів-учасників не гідний цього звання. До балів сили з планшета сили кожен маг також додає бонусні бали від квестів, трофеїв та за жетон корони.

Якщо маг або Чорна троянда здобули більше 35 балів сили, переверніть жетон сили на бік зі значенням «+35», і перемістіть його на початок шкали балів на планшеті сили.



ПРОЙДЕНІ КВЕСТИ

Кожен маг підраховує кількість пройдених квестів, які має. Після цього перегляньте табличку нижче, щоб дізнатися розподіл бонусних балів сили.



НАЙБІЛЬШЕ ПРОЙДЕНИХ КВЕСТІВ

- 4: 1-е місце (маг із найбільшою кількістю пройдених квестів)
- 2: 2-е місце
- 1: за участь (будь-який інший маг з одним або кількома пройденими квестами)

У разі нічиєї гравці, які ділять перше або друге місце, здобувають на один бонусний бал менше, ніж розписано вище.

ЖЕТОНИ ТРОФЕЇВ

Кожен маг і Чорна троянда підраховують, скільки жетонів трофеїв вони отримали, здолавши інших магів. Не має значення, чиї саме це жетони, важлива лише загальна кількість здобутих жетонів трофеїв. Після цього перегляньте табличку нижче, щоб дізнатися розподіл бонусних балів сили.



НАЙБІЛЬШЕ ЗДОБУТИХ ТРОФЕЇВ

4: 1-е місце (маг або Чорна троянда з найбільшою кількістю здобутих трофеїв)

2: 2-е місце

1: участь (будь-який інший маг або Чорна троянда з одним або кількома здобутими трофеями)

У разі нічиєї гравці, які ділять перше або друге місце, здобувають на один бонусний бал менше, ніж розписано вище.



ДЕРЖАТЕЛЬ КОРОНИ

Жетон корони дає держателю 1 наприкінці гри.

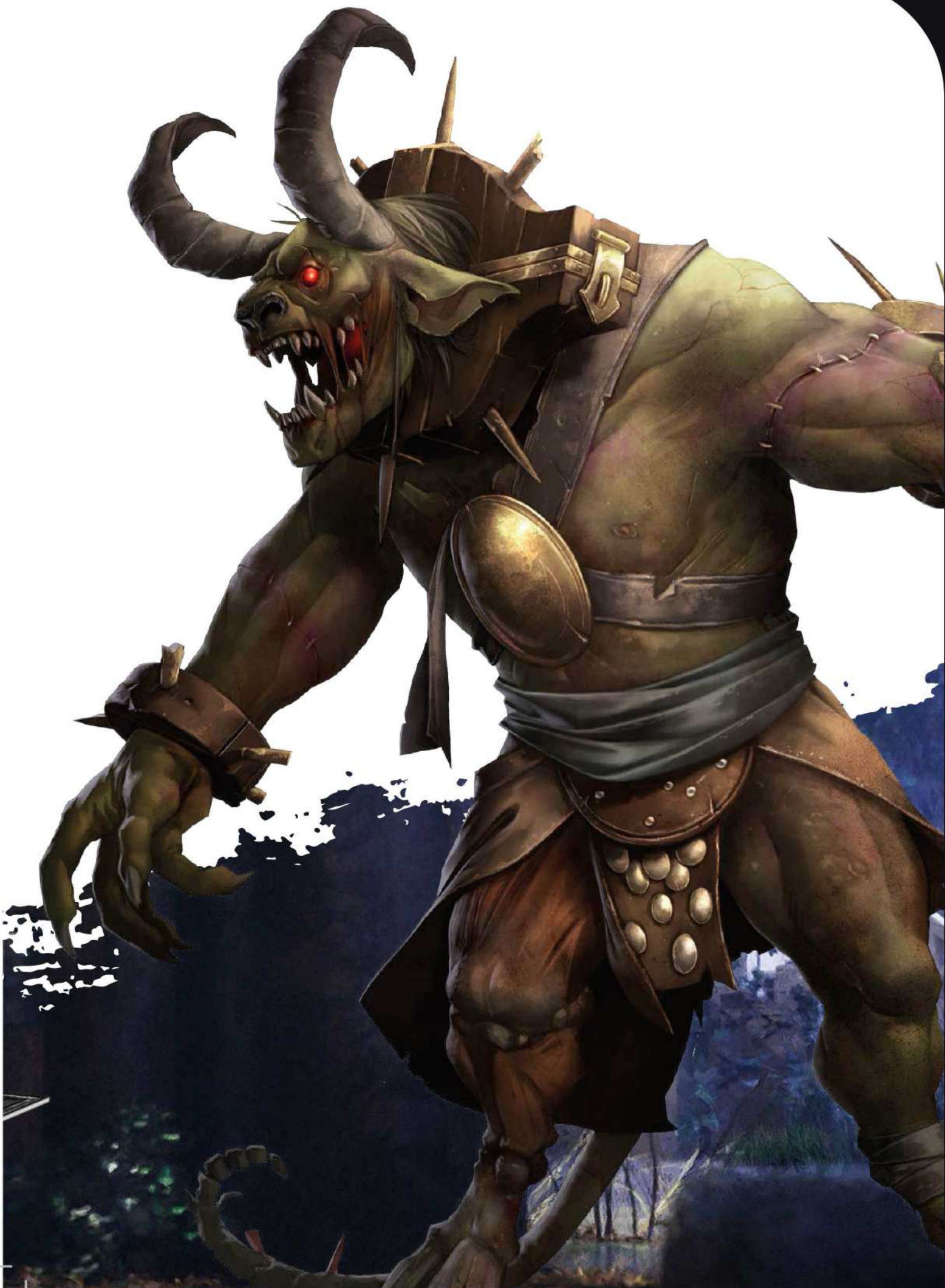
ПРИКЛАД: ФІНАЛЬНІ БАЛИ СИЛИ У ВИПАДКУ НІЧИЄЇ

Якщо в боротьбі за перше місце нічия, то перемагає маг, який має найбільше завершених квестів.

Якщо нічия зберігається, перемагає маг із найбільшою кількістю здобутих жетонів трофеїв, а якщо нічия зберігається й далі, то Перший маг оголошує переможця серед магів, які розділяють нічию.

У прикладі праворуч червоний і синій маги ділять перше місце з 44 балами сили у кожного, з урахуванням усіх бонусних балів. Обидва маги завершили однакову кількість квестів (5), але червоний маг має більше трофеїв, аніж синій (8 проти 5). Таким чином, червоний маг оголошується переможцем!





АВАТАР

Аватар уособлює волю Чорної троянди у фізичному тілі. Він блукає Ложею, втілюючи хитросплетіння задумів Тро-
янди, і діє як її рука, даруючи силу тим, кого вважає гідним,
і караючи тих, хто виступає проти волі його господині.
У минулі часи роль аватара Чорної троянди приміряло на себе
багато істот: створені силами алхімії механічні лицарі, боже-
ственні істоти або ж ті, хто, за переказами, походили з най-
віддаленіших земель. Навіть духи з прадавніх легенд цього світу
були слугами Чорної троянди, і коли вона вважає за потрібне,
може прикликати їх до себе на службу знову.
У час відродження, коли Ложа Чорної троянди закликає магів по-
вернути свою давню славу, обраний нею аватар став несподіван-
кою...

Аватар — це штучний інтелект (ШІ), який можна використо-
вувати в будь-якій грі «Війни Чорної троянди: Відродження»,
замінивши гравця-людину або перетворивши Чорну троянду
на більш умілого опонента.

Набір правил для аватара також можна використовувати для
гри в соло-режимі.

Аватар поводить себе так само, як маг, дотримуючись більшості
звичайних правил. Він займає місце за столом і слідує за
порядком ходу так, наче він — віртуальний гравець.

Одержимий

Одержимий — це аватар, що входить до складу базової коробки
гри «Війни Чорної троянди: Відродження». Ця містична фігура
репрезентує одного з магів, який прибув до руїн Ложі та став
одержимим Чорною трояндою: вона зробила його своєю
маріонеткою, щоб піддати випробуванню інших магів.

Одержимий не має власної мініатюри, а представлений у
Ложі однією з мініатюр магів, що не використовуються в грі.



УВАГА! МІНІАТЮРА АВАТАРА

Аватар одержимого — єдиний аватар у коробці базової гри. Він вимагає використання мініатюри одного з магів, які не беруть участі у грі; якщо у вас немає магів із доповнень до гри, то максимальна кількість гравців обмежена чотирма мініатюрами магів, які є в цій коробці. Це дозволить зіграти щонайбільше трьом гравцям та аватару.

Підготування аватара до гри

Аватар вважається додатковим гравцем. Ви можете додати аватар до гри з будь-якою кількістю гравців (включно з одиночною грою проти аватара, тобто соло-режим).

Аватар є магом, подібно до тих, якими керують гравці. Він бере участь у грі як додатковий маг, але також вважається невід'ємною частиною Чорної троянди, і всі символи  у грі також стосуються і його. Аватар використовує жетон сили Чорної троянди для позначення своїх балів сили на планшеті сили.

Щоб використовувати аватар у грі «Війни Чорної троянди: Відродження», послугуйтеся такими правилами та змінами:

- 1 Після того, як ви провели звичайне підготування до гри (див. с. 9, пам'ятаючи, що аватар вважається гравцем), візьміть усі компоненти аватара: мініатюру, планшет аватара, карту аватара, карти подій аватара, карти наказів аватара (розділені на колоди першої, другої та третьої фаз місяця), чорну основу, щоб розпізнати мініатюру аватара, 3 чорні основи, щоб розпізнати втілення аватара та велику чорну основу, щоб розпізнати втілення аватара великого розміру. Деякі аватари (з доповнень до гри) можуть мати додаткові компоненти, які потрібно додати під час підготування до гри. Аватар використовує кубики поранень / нестабільності Чорної троянди (чорні кубики).
- 2 У вас буде одна відкрита келія, для якої немає відповідного мага з-поміж гравців; замініть цю келію на планшет аватара **A**.
- 3 Перегляньте колонку «Підготування до гри Одержимого» для ознайомлення з конкретними правилами (або колонку підготування обраного вами аватара, якщо ви вирішите використовувати доповнення).
- 4 Покладіть карту аватара у відповідний слот на планшеті аватара так, щоб лицьовий бік могли прочитати всі гравці **G**.
- 5 Покладіть колоду наказів аватара першої фази місяця у відповідний слот на планшеті аватара **D**.
- 6 Замініть колоди подій для трьох фаз місяця на відповідні колоди подій аватара **E**.
- 7 Виберіть рівень складності, який визначатиме силу аватара (див. нижче). Для збалансованого випробування виберіть рівень «Учень».
- 8 Можна починати гру.

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ АВАТАРА
Учень: 3 карти наказів аватара у фазі дій.
Майстер: 4 карти наказів аватара у фазі дій.



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ ОДЕРЖИМОГО

Під час пункту 3 підготування аватара до гри виконайте такі кроки:

- Виберіть мініатюру мага, яка не використовується гравцями; цією мініатюрою є одержимий.
- Прикріпіть основу аватара до вибраної мініатюри.
- Помістіть мініатюру одержимого в Кімнату Чорної троянди.



ХІД АВАТАРА

Під час різних фаз ігрового ходу аватар поводить себе так, як описано нижче. Вважається, що аватар контролюється уявним гравцем, який сидить між двома гравцями, келії яких розміщені ліворуч і праворуч від планшета аватара.

Перехід від першої до другої фази місяця і від другої до третьої фаз вимагає зміни колоди подій аватара **Б** і колоди наказів аватара **А** відповідно до поточної фази місяця, подібно до того, як описана зміна карт подій і карт квестів на с. 13.



1. Фаза Чорної троянди / 2. Фаза дослідження / 3. Фаза підготування

Ці фази виконуються як зазвичай, і аватар нічого не робить, якщо в його компонентах або конкретних правилах не сказано іншого.

4. Фаза дій

Аватар виконує свою активацію, як і будь-який інший маг. Коли аватар активується, маг праворуч від нього відкриває верхню карту з колоди наказів аватара і кладе її до спогадів аватара. Потім він зверху вниз по одному розіграє ефекти і цієї карти. Коли всі ефекти розіграно, активація аватара закінчується.

Під час кожної активації аватар активується, відкриває і розіграє ефекти однієї карти наказів, після чого завершує свою активацію. Він знову активується після всіх інших магів (за порядком ходу) і відкриває наступну карту наказів. Так триває, доки він не розкриє зазначену в рівні складності кількість карт наказів, яка була обрана під час підготування до гри: 3 для рівня учень, 4 для рівня майстер. Він активується, навіть якщо в усіх інших магів не залишилося жодної дії.

АВАТАР У СВОЇЙ КЕЛІЇ

Правила, які застосовуються до магів у їхніх келіях, розповсюджуються і на аватар. Коли аватар починає активацію в своїй келії, дотримуйтесь правил його вміння Домініон (див. с. 40).

КВЕСТИ АВАТАРА

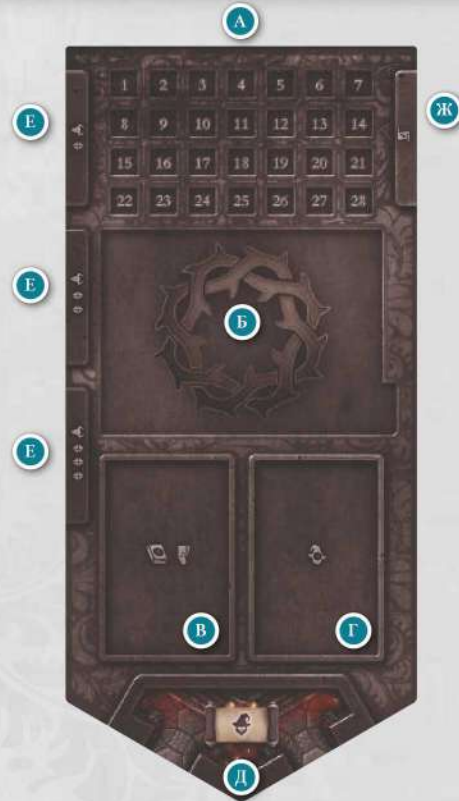
Аватар не тягне і не проходить квести, як це роблять маги.

Аватар може відкривати і проходити квести лише за допомогою ефектів. Коли аватар проходить квест, він здобуває , вказані на цій карті, але не розіграє жодного з ефектів квесту. Після того, як аватар пройде квест, покладіть його в слот пройдених квестів аватара. Наприкінці гри, під час підрахунку балів за найбільшу кількість пройдених квестів, аватар, як й інші маги, підраховує карти квестів у слоті своїх пройдених квестів.



СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА АВАТАРА

- А Шкала здоров'я
- Б Слот карти аватара
- В Слот гримуара / руки аватара
- Г Слот спогадів аватара
- Д Келія аватара
- Е Слот втілень аватара
- Ж Слот пройдених квестів аватара



СТРУКТУРА КАРТИ АВАТАРА

- А Ім'я та вміння (див. с. 40).
- Б ♥ Показник здоров'я: максимальна кількість кубиків поранень, яку аватар може мати на своїй шкалі здоров'я (див. вище) перед тим, як зазнає поразки (див. с. 28).
Примітка: щоб позначити показник здоров'я, використовуйте кубик одного з кольорів, які не використовуються у грі. Покладіть його в комірку праворуч від цього показника, щоб, коли інші кубики досягнуть його, ви знали, що аватар зазнав поразки.
- В ✨ Показник сили: кількість поранень, яку аватар завдає, виконуючи фізичну атаку (✨).
- Г 🚶 Показник швидкості: кількість ефектів переміщення на 1, які аватар може використовувати за одну фізичну дію, що дозволяє переміщуватися. Кожне окреме переміщення, відділене крапками (.), є окремим ефектом, і аватар може використати їх усі, або частину з них, але не може використовувати інші ефекти між ними. Невикористані ефекти переміщення втрачаються.
- Д Ефект аватара або художній текст.
- Е Пріоритет (див. с. 40).



НАКАЗИ АВАТАРА

Колоду наказів аватара слід покласти на планшет аватара. Вона одночасно є і **гримуаром** аватара (☞), і його **рукою** (☜). Тому всі ефекти, які діють на гримуар або руку та націлені на аватар, впливають на колоду наказів на його планшеті.

Маг не може взяти карту наказів аватара, навіть якщо ефект дозволяє йому це зробити; цю частину ефекту слід ігнорувати.

Нестабільність: коли повинен бути розіграний ефект наказу з символом нестабільності в лівій частині цієї карти, перед цим аватар негайно розіграє наступний ефект: «Помістіть 1 ● в (0)».

Ефекти: карта наказів може мати один або два ефекти, зазвичай це фізична дія (⊕) і заклинання (⊗).

Фізичні дії аватара (⊕) розіграються як і звичайні фізичні дії, але застосовують ефект, описаний на карті наказів. **Заклинання** аватара (⊗) розіграються як і звичайні заклинання.

Порядок, у якому перераховані два ефекти, є важливим, оскільки карта розіграється згори донизу, тобто спочатку застосовується верхній ефект, а потім той, що розташований нижче.

Деякі карти наказів містять ефект пастки (☹) / щита (☺), який активується лише за певних умов (див. опис нижче).

Пріоритет: на карті аватара вказані пріоритети, які застосовуються при виборі цілі для ефектів наказів (див. с. 26). Більшість ефектів наказів мають іконки 1 2 3, що відповідають послідовності пріоритетів на карті аватара (див. с. 40).

Пастка / щит: іконку жетона пастки або щита можна знайти на звороті деяких карт наказів. Якщо на зворотному боці верхньої карти гримуара аватара зображений один із цих символів, то вважається, що аватар має активне ловче (☹) або захисне (☺) заклинання. Пастка / щит спрацює відповідно до символу всередині іконки жетона:



Пастка / щит спрацює, якщо на аватара націлено бойове закляття (⚡).



Пастка / щит спрацює, якщо аватар отримує хоча б одне поранення (♥).

Коли пастка / щит спрацює, карта наказів негайно розкривається, і розіграється лише ефект пастки / щита (за звичайними правилами); потім карту потрібно покласти до спогадів аватара.

Ця карта наказів враховується до ліміту карт, які аватар може розіграти протягом однієї фази дій.

Додаткова карта: деякі ефекти наказів містять іконку +☹, яка вказує, що після розіграшу ефекту під час тієї ж активації аватара повинна бути відкрита і розіграна наступна карта наказів. Ця карта наказів не враховується до ліміту карт наказів, які аватар може розіграти протягом однієї фази дій.



ЯК ЧИТАТИ КАРТУ НАКАЗІВ

Навіть якщо цього не вказано, суб'єктом кожного ефекту на карті наказів завжди є ім'я аватара. Виділений вище випадок слід читати як: «Одержимий отримує 1 ☹ мага, який завдав йому ♥».

СТРУКТУРА КАРТИ НАКАЗІВ АВАТАРА

- А Ім'я.
- Б ● Нестабільність: цей ефект слід читати як «☹ поміщає 1 ● в (0)», і ця дія повинна бути розіграна перед ефектом заклинання ☹, описаним нижче.
- В ☹ Заклинання: ефект заклинання, яке наклав аватар.
- Г ⊕ Фізична дія: ефект фізичної дії, виконаної аватаром.
- Д ☹☺ Ловче / захисне заклинання: ефект ловчого або захисного заклинання аватара, яке спрацювало.
- Е Активне ловче / захисне заклинання: повідомляє, що аватар має активне ловче або захисне заклинання.



5. Фаза втілень

Втілення аватара активуються так само, як і підконтрольні магам-людям, але вони будуть працювати в певному порядку: від ♦ до ♦♦, а потім до ♦♦♦.

Дотримуйтесь інструкцій ШІ втілень (у колонці праворуч) під час фази втілень.

Якщо одне зі втілень аватара активується завдяки ефекту карти наказів, використовуйте інструкцію пріоритету на наступній сторінці.



ШІ ВТІЛЕНЬ: КРИТЕРІЇ ВИБОРУ ЦІЛІ



6. Фаза очищення

Дотримуйтесь цих пунктів під час першого кроку фази очищення:

- Якщо аватар має прикріплені до нього нещастя, він кладе по одному своєму кубу на кожне з них.
- Якщо аватар має прив'язані до нього втілення (такі, як умбри), він вилучає одного з них; застосовується вибір корони.
- Усі карти наказів, розкриті під час поточного ходу, потрібно перетасувати і покласти під низ відповідної колоди наказів (відповідно до фази місяця).



УВАГА! ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА АВАТАРА
Деякі правила гри впливають на аватар трохи інакше, ніж на мага.

Аватари та карти подій

Аватар ігнорує всі ефекти подій, які стосуються або націлені на магів.

Аватар і поранення від Чорної троянди

Аватар ніколи не отримує поранень від Чорної троянди (♣).

Аватар і прив'язані до нього втілення

До аватара можна прив'язати втілення (таке, як умбра). Вони застосовують свої стандартні ефекти, але якщо завдають поранення від Чорної троянди (♣), то аватар їх не зазнає.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ АВАТАРА

Щоб виконувати дії в грі, аватар слідує правилам свого ШІ. Тим не менш, «Війни Чорної троянди: Відродження» — це гра, в якій може виникнути безліч складних ситуацій. Будуть моменти, коли ШІ буде складно зробити однозначний вибір. У такі миті застосовується **Вибір корони**.

Вибір корони: держатель корони робить вибір від імені ШІ серед можливих варіантів і/або можливих нічийних ситуацій.

Жетон корони: за жодних умов аватар не може отримати контроль над жетоном корони. Ігноруйте всі ефекти, які дають змогу це зробити.

Аватар повинен вибрати ціль для одного з ефектів наказу: він слідує пріоритету, зазначеному в ефекті. Якщо він не може вибрати ціль згідно з пріоритетом, застосовується Вибір корони.

Аватар повинен завдати поранень кільком мініатюрам: спочатку він завдає поранення магу з найбільшою кількістю поранень , завданих , після цього завдає поранення магу з найбільшою кількістю . Потім, якщо у нього ще є кубики поранень, він розподіляє їх між іншими магами. Якщо залишилися ще кубики, він розподіляє їх між втіленнями. У всіх інших випадках застосовується Вибір корони.

Аватар повинен перетворювати поранення / нестабільність: він перетворює поранення / нестабільність, починаючи з крайнього правого кубика на планшеті мага або в кімнаті.

Аватар повинен розіграти ефект, який дозволяє активувати одне з його втілень або активувати втілення іншого мага під своїм контролем: якщо в ефекті не сказано інше, ця активація відбувається за такими ж правилами, як і у ШІ втілень (див. попередню сторінку).

ПРІОРИТЕТ І ВМІННЯ ОДЕРЖИМОГО

  +  -  > + .

Аватар вибирає ціль серед доступних мініатюр:

+ : маг із найбільшою кількістю , якщо нічия...

- : маг у найближчій кімнаті, якщо нічия...

+ : маг із найбільшою кількістю , якщо нічия, то застосовується Вибір корони.

  -  > +  > + .

Аватар вибирає ціль серед доступних мініатюр:

- : маг у найближчій кімнаті, якщо нічия...

+ : маг із найбільшою кількістю , якщо нічия...

+ : маг із найбільшою кількістю , якщо нічия, то застосовується Вибір корони.

 : +  > +  > + .

Аватар вибирає ціль серед доступних кімнат:

+ : кімната з найбільшою кількістю магів, якщо нічия...

+ : кімната з найбільшою кількістю мініатюр, якщо нічия...

+ : кімната з найбільшою кількістю поміщених , якщо нічия, то застосовується Вибір корони.

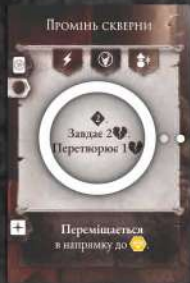
Уміння аватара — одержимий

Домініон

Якщо одержимий повинен активуватися, перебуваючи в келії, він цього не робить, а переміщується в *Кімнату Чорної троянди*.



ПРИКЛАД:
АВАТАР ПОВИНЕН ВИБРАТИ ЦІЛЬ ДЛЯ ЕФЕКТУ НАКАЗУ



Карта наказів



Пріоритет



Карта аватара

Карта наказів має пріоритет 2, тож ціллю буде маг у найближчій кімнаті; у випадку нічиєї виберіть мага з найбільшою кількістю 2 серед тих, що були вибрані за попереднім критерієм. Якщо ж знову нічия, ціллю стає маг із найбільшою кількістю 2 серед тих, що були вибрані за попередніми критеріями. Якщо нічия залишилася, то застосовується Вибір корони, який повинен вибрати ціль із тих, що були вибрані за всіма критеріями пріоритету.

ПРИКЛАД 1



У першому прикладі Ріккарт і Грамінья перебувають на однаковій відстані від одержимого, але оскільки у Ріккарта більше 2, то він стає ціллю.

ПРИКЛАД 2



У цьому прикладі Ріккарт і Грамінья перебувають на однаковій відстані від одержимого. У них однакова кількість 2 і 2. Застосовується Вибір корони; Ріккарт, будучи держателем корони, вибирає ціль для одержимого, в даному випадку — Грамінью.

ПЛАНИ ЛОЖІ



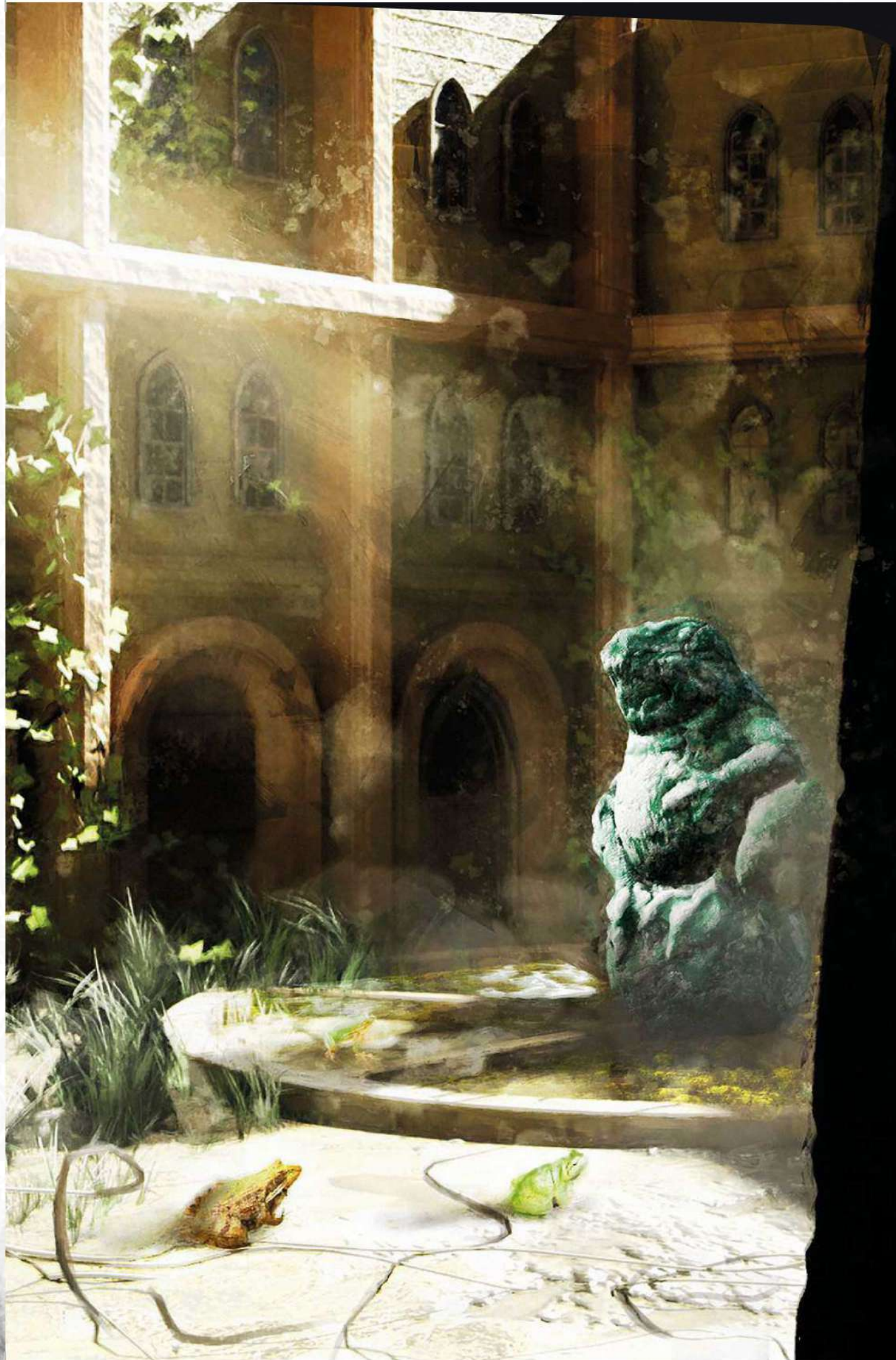
-  Келія мага
-  Тронна зала
-  Кімната Чорної троянди

ПЛАНИ ЛОЖІ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ



-  Келія мага
-  Тронна зала
-  Кімната Чорної троянди

ПЛАНИ ЛОЖІ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ





Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проектом: Аліса Солянченко
Переклад з англійської: Тарас Ярош
Редагування: Марійка Сівченко
Апробація перекладу: К. Гончаренко, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою
комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars: Rebirth v.1.0
©2022 Ludus Magnus Studio
Усі права застережено
www.ludusmagnusstudio.com