

# Аргент

## ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОМАНИИ

Игра Третья Чемерса  
Иллюстрации Нокоменто  
и Дженнифер Изли



LEVEL99  
games

Правила игры

WORLD OF  
INDINES

# АРГЕНТ

## ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОМАНТИИ

В университете Аргент распахнул двери новый факультет — техномантии! Теперь вы можете раскрыть тайны естественных наук при помощи отважных техномантов, их заклинаний, сторонников и даже синтезированных предметов!

«Аргент. Факультет техномантии» состоит из нескольких модулей, которые вы можете использовать с базовой игрой. Добавьте в партию только избранные модули или замешайте все сразу, чтобы в полной мере насладиться возможностями «Аргента»!

Автор игры:  
**Трей Чемберс**

Образы персонажей и элементов:  
**Юнис Тиу (Nokomento)**

Рисунки окружения:  
**Дженнифер Изли**

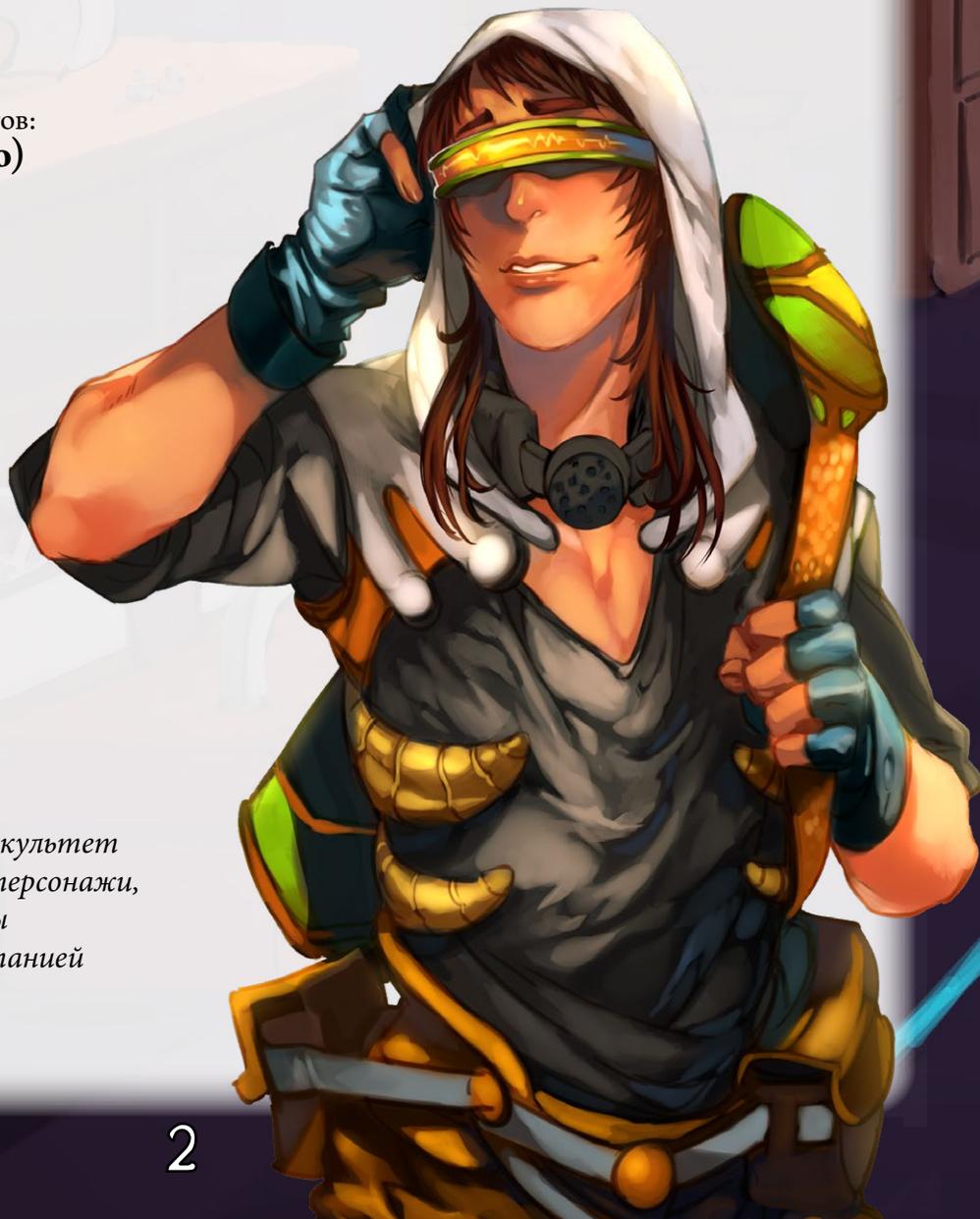
Дизайн логотипа:  
**Фабио Фонтеш**

Графический дизайн:  
**Д. Брэд Талтон мл.**

От студии

**LEVEL 99**  
**GAMES** 

«Аргент. Совет магов», «Аргент. Факультет техномантии», World of Indines, все персонажи, логотипы, образы и имена защищены авторским правом от 2017 года компанией Level 99 Games LLC.





## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Мария Аверичева.

Переводчик: Александр Савенков.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели ее, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

## ЧТО ТАКОЕ МОДУЛЬ?

Модуль — это мини-дополнение, которое можно добавить в партию, чтобы разнообразить игру. Вы можете добавлять модули в любом количестве и сочетании, но учтите, что большинство модулей в этом наборе рассчитаны на опытных игроков, поэтому рекомендуем не использовать их в партии с новичками.

**Это ваша игра, так что изучайте свои возможности и играйте так, как вам нравится!**

## Модуль №1: «ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОМАНТИИ»

Факультет техномантии занимается изучением и изобретением устройств, которые подчиняются физическим законам, но управляются магией. Здешние студенты отличаются невероятным стремлением к знаниям и бесконечной творческой энергией, направленной на создание новых заклинаний и артефактов.

### СОСТАВ МОДУЛЯ

8 больших карт:

- 1 карта стартового заклинания претендента (двусторонняя),
- 6 карт заклинаний,
- 1 карта легендарного заклинания.

10 карт обычного размера:

- 8 карт сторонников (техномантия),
- 1 карта члена Совета магов («Техномантия»),
- 1 карта способности магов.

Другие компоненты:

- 7 оранжевых фигурок техномантов,
- 1 двусторонний планшет претендента,
- 7 оранжевых колец лояльности,
- 12 оранжевых жетонов писем,
- 1 оранжевый жетон влияния.



Факультет техномантии подчиняется общим правилам факультетов. Здесь вы найдете новых магов, претендентов, сторонников и новые заклинания. Замешайте эти карты в соответствующие колоды из базовой игры, подготовьте другие компоненты как обычно и начинайте партию!

Техномантия помогает быстро получать знания, а также приобретать и использовать артефакты. Поэтому новые карты артефактов из других модулей станут отличным дополнением к партии.

При желании вы можете заменить один из базовых факультетов на факультет техномантии. Для этого уберите в коробку все заклинания, сторонников, магов и планшет претендента выбранного факультета и подготовьте компоненты факультета техномантии по обычным правилам.

- Чародейство способствует улучшению заклинаний.
- Теистика нацелена на защиту и возмездие.
- Мистицизм дает возможность получать больше писем и чаще ранить магов.
- Природная магия позволяет посещать больше областей.
- Координатология нацелена на быстрое развитие.

Удаление целого факультета значительно изменит ход игры. Не бойтесь экспериментировать!



## Модуль №2: «ТРИГ ЛАШЕННЫЙ АРХИМАГ»

Архимаг Кимбэ потеряла свой посох где-то на территории университета и очень хочет его вернуть. Оказавшись в составе Совета, Кимбэ отдаст голос претенденту, сумевшему найти ее посох. Но даже если Кимбэ не войдет в состав Совета, до голосования обладатель посоха может воспользоваться его мощью!

### СОСТАВ МОДУЛЯ

- 1 большая карта «Посох архимага Кимбэ»,
- 1 карта члена Совета магов «Посох архимага».

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте карту члена Совета магов «Посох архимага» в соответствующую колоду. Положите карту «Посох архимага Кимбэ» рядом с планом университета.

### ПРАВИЛА МОДУЛЯ

«Посох архимага Кимбэ» — это особая карта с ячейкой поручения. В начале партии она никому не принадлежит. Игрок, чей маг занимает ячейку этой карты в конце фазы розыгрыша, может забрать «Посох архимага Кимбэ» в свой кабинет. Эта ячейка разыгрывается после всех ячеек областей университета.

Игрок, обладающий «Посохом архимага Кимбэ», может использовать его в качестве обычного действия. Для этого поверните его карту на 90 градусов, как карту заклинания, и разыграйте соответствующий эффект. Вы можете использовать «Посох архимага Кимбэ», даже если ячейку на этой карте занимает маг соперника.



Если в конце фазы розыгрыша на карте «Посох архимага Кимбэ» нет мага, эта карта остается в кабинете игрока, забравшего ее последним.

В конце игры архимаг Кимбэ отдает голос обладателю «Посоха архимага Кимбэ». Если эта карта никому не принадлежит, Кимбэ не отдает голос никому.

Маг, занявший ячейку на этой карте, временно теряет свои способности, то есть, даже если обычно его нельзя ранить или на него нельзя использовать заклинания, эти эффекты перестают действовать и любой соперник может напасть на этого мага.

При подготовке к игре выберите, какую сторону карты вы будете использовать до конца партии.

## Модуль №3: «ОТДЕЛ СИНТЕЗА»

Синтез — это новый могущественный и загадочный способ создавать артефакты, наделяя предметы магической силой.

### СОСТАВ МОДУЛЯ

- 1 тайл области «Отдел синтеза»,
- 6 карт синтезированных предметов.



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Создайте план университета по обычным правилам, заменив случайный тайл на «Отдел синтеза», и положите рядом с планом стопку из 6 карт синтезированных предметов лицевой стороной вверх.

### ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Выполнив поручение в «Отделе синтеза», вы получаете определенный синтезированный предмет, если он есть в стопке. Если вы должны обменять заклинание (сторона «Б»), уберите его под низ соответствующей колоды и верните все жетоны с него в свой кабинет.

Если вы должны обменять сторонника (сторона «А»), уберите его из своего кабинета (не из личной стопки сброса) под низ соответствующей колоды.

Синтезированные предметы считаются постоянными артефактами только для критериев членов Совета при подсчете постоянных артефактов, но не считаются артефактами для любых игровых эффектов.

## Модуль №4: «СЦЕНАРИИ»

На выборах ректора свет клином не сошелся! Сценарии добавляют в игру события и эффекты на картах раундов, а также меняют способ определения победителя.

### СОСТАВ МОДУЛЯ

6 сценариев по 6 карт:

- 1 карта правил сценария,
- 5 карт раунда сценария.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте карты раунда выбранного сценария вместо обычных карт раунда. Положите карту правил сценария рядом с полем Совета, зачитайте ее вслух и следуйте ее указаниям.

### ПРАВИЛА МОДУЛЯ

На карте правил сценария указано, как следует проводить подготовку к партии и какие правила базовой игры изменились.

Карты раунда из этого модуля обладают эффектами, которые либо делятся на протяжении всего раунда (начинаются со слова «Всегда»), либо срабатывают только в конце раунда (после фазы розыгрыша). В начале нового раунда зачитайте вслух текст на соответствующей карте раунда.

### СЦЕНАРИИ

Это дополнение содержит 6 сценариев.

#### «КОЛОДЕЦ ДУШ»

Заместитель декана Байрон Крейн открыл врата в потусторонний мир, и теперь Аргент затоплен первозданной магией, но чем придется заплатить за новые силы? **В этом сценарии важно изучать и использовать заклинания.**

#### «КОЛДОВСКИЕ ТАЛИСМАНЫ»

Представители факультета техномантии передали главам факультетов свои новые артефакты для исследований и открыли доступ к своему хранилищу. **В этом сценарии артефакты имеют большое значение, и игроки с самого начала получают синтезированные предметы.**

#### «СДВИГ ИЗМЕРЕНИЙ»

Один из экспериментов на факультете координатологии вышел из-под контроля, поэтому Аргент время от времени переходит в параллельное измерение. **В этом сценарии игрокам нужно подстраиваться под изменения в плане университета.**

#### «ПОЛИТИЧЕСКАЯ БОРЬБА»

Члены Совета разделились на две коалиции, и вам придется встать на одну из сторон. В конце игры голоса одной половины членов Совета будут иметь гораздо больший вес, чем голоса другой. **В этом сценарии в игре будет больше переговоров и интриг.**

#### «КЛЮЧ ОТ УНИВЕРСИТЕТА»

К выборам нового ректора допущены как профессора, так и студенты. В этом сценарии победитель определяется по количеству очков влияния, поэтому члены Совета магов также дают ОВ вместо голосов. **Этот вариант игры подходит тем, кому нравится традиционный подсчет очков.**

#### «ГОЛОВОРЕЗЫ»

Претенденты на должность ректора жаждут власти: они решились воспользоваться услугами головорезов, чтобы изменить исход голосования и склонить чашу весов в свою пользу. **В этом сценарии игроки могут непосредственно влиять на состав Совета.**



## Модуль №5: «Обновленная часовая башня»

Обновленная часовая башня Аргента — это технологический шедевр, ежедневно меняющий тональность и музыкальные композиции, которые студенты слышат в перерывах между занятиями.

### Состав модуля

17 новых карт часовой башни.

### Подготовка к игре

Возьмите карту часовой башни «Инициатива» из базовой игры и положите ее ниже поля Совета, начиная ряд. Возьмите остальные карты часовой башни из базовой игры, перемешайте их вместе с новыми картами из этого модуля и сложите стопкой. Выложите справа от «Инициативы»

случайные карты из этой стопки так, чтобы общее количество карт в ряду стало равным числу игроков.

### Правила модуля

В начале каждого раунда замешивайте все карты часовой башни (кроме карты «Инициатива») в соответствующую стопку и выкладывайте новый ряд карт, начиная с «Инициативы», по количеству игроков.



## Модуль №6: «Шестой игрок»

С появлением шестого факультета борьба за должность ректора стала еще напряженнее!

### Состав модуля

Этот модуль использует компоненты базовой игры и компоненты 1-го модуля «Факультет техномантии».

### Подготовка к игре

При игре вшестером вам необходимы компоненты всех шести факультетов.

- Выложите 6 карт часовой башни.
- Создайте план университета из 15 тайлов областей (3 ряда по 5 тайлов в каждом).

Остальные правила остаются без изменений.

**Советуем проводить партию вшестером только с опытными участниками, хорошо знающими правила игры и тех модулей, которые вы захотите добавить.**



## Модуль №7: «Всего понемногу»

### Состав модуля

5 больших карт (карт заклинаний).

28 карт обычного размера:

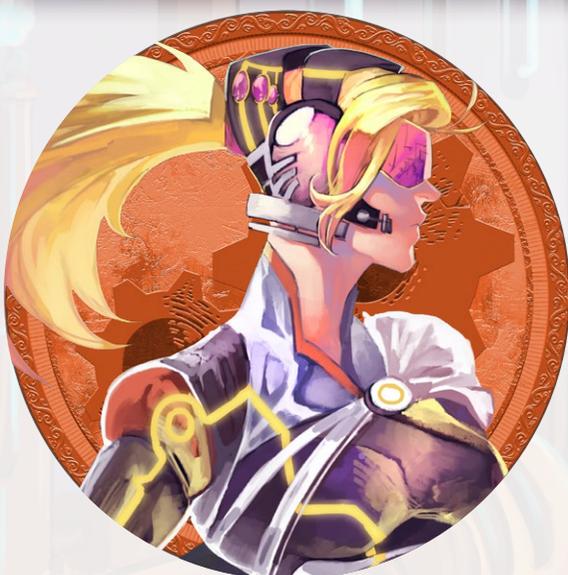
- 5 карт сторонников (по 1 каждого факультета из базовой игры),
- 23 карты артефактов.

**Другие компоненты:**

- 6 фигурок магов и колец лояльности (по 1 каждого факультета из базовой игры),
- 8 жетонов знаков отличия,

- 6 жетонов уроков,
- 6 жетонов опыта,
- 14 жетонов временной лояльности (по 2 каждого факультета),
- 12 жетонов писем (по 2 каждого факультета из базовой игры),
- 5 двусторонних тайлов областей.

В состав этого модуля входят новые карты сторонников и карты артефактов. Вы можете замешать их в соответствующие колоды из базовой игры, независимо от того, какие модули вы используете (если, конечно, не решите убрать какой-либо факультет на время партии).



## СОФИКА СЕНТАВРА

**И. О. ДЕКАНА ФАКУЛЬТЕТА ТЕХНОМАНИИ**

Искусственный интеллект, возглавивший факультет после того как бывший декан оказался парализован в результате несчастного случая. Усовершенствованное механическое тело позволяет Софике перемещаться по коридорам, но ее истинное сердце голема сокрыто в глубинах университетского хранилища. Софика намерена пробудить студентов к деятельности, ориентированной на практические исследования.



## РИФЛЕМ ЛЕНШИР

**КООРДИНАТОР ПРИЕМНОЙ КОМИССИИ**

Ученик Маннгейма Уилдерна, ушедший с факультета природной магии ради изучения алхимии. Защитив диплом, Рифлем решил остаться в Аргенте и присоединился к администрации университета. Несмотря на юный возраст, он разделяет страсть своего учителя к преподаванию и стремится сделать магическое образование доступным для всех жителей Индинса.

## ОПИСАНИЕ ОБЛАСТЕЙ

В этом разделе собраны ответы на часто задаваемые вопросы по правилам наиболее сложных тайлов областей. «Отдел синтеза» более подробно описан на с. 4.



### НАУЧНЫЙ АРХИВ (А и Б)

Эта область позволяет «перераспределить знания»: переместить жетон урока и/или жетоны опыта с одного заклинания на другое или вернуть их в свой кабинет. Вы не можете снять жетон урока с заклинания, на котором есть жетоны опыта. Если вы сняли все жетоны с карты заклинания, уберите ее под низ соответствующей колоды. С помощью этого эффекта нельзя переместить жетоны уроков и жетоны опыта из своего кабинета на карты заклинаний, чтобы изучить или улучшить их.



### ТРАКТИР (Б)

Организатор аукциона может выбрать любую ставку, не обязательно самую большую. Если хотя бы один соперник сделал ставку, организатор не может забрать сторонника в свой кабинет. Игроки могут делать ставки сколько угодно раз, но если какой-либо участник спасовал, он выбывает из текущего аукциона. Организатор аукциона решает, когда заканчивается аукцион, после чего вручает победителю карту сторонника.



## МАСТЕРСКАЯ ГОЛЕМОВ (А и Б)

Эта область позволяет немедленно выставить временного мага, который будет выполнять ваши поручения до конца раунда и затем вернется в общий запас. Выставляя такого мага, кладите на основание его фигурки жетон временной лояльности стороной с символом своего факультета вверх, чтобы отличать его от обычных магов. Уберите этот жетон, когда вернете временного мага в общий запас. На «Мастерской големов» нет теневых ячеек поручений. Если эффект позволяет «выставить временного мага», то такой маг не обладает никакими способностями, но если сказано «выставить временного мага любого факультета», то этот маг может использовать свою способность по обычным правилам, однако в конце раунда должен так же вернуться в общий запас.

Помните: у вас может быть не больше 7 постоянных магов (до 2 с одного факультета) и сколько угодно временных магов.



## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**В:** Для чего нужны жетоны временной лояльности с изображением голема?

**О:** Они нужны, чтобы отмечать временных магов, которых вы получаете любым способом (например, с помощью области «Мастерская големов» или заклинания «Воплощение»). Обратите внимание, что заклинания «Железный голем», «Позолоченный голем» и «Эрмитовый голем» не создают временных магов.

**В:** Могут ли маги на второй и третьей ячейках стороны «Б» «Мастерской големов» выбрать в качестве цели себя или других магов в этой области?

**О:** Нет, требуется выбрать магов в других областях.

**В:** Как действует заклинание «Смещение» при использовании на ячейках мгновенных поручений или в лазарете?

**О:** Когда вы меняете магов местами, они не получают мгновенные награды новых ячеек, как и при перемещении. Но если вы используете это заклинание, чтобы отправить мага соперника в лазарет, владелец этого мага получит компенсацию.

**В:** Что происходит с магами на теневых ячейках при использовании заклинания «Опустошение»?

**О:** Они получают ранение, как и остальные маги. При использовании этого заклинания способности магов не действуют. Это означает, что эффект защиты от теневой ячейки тоже не действует.

**В:** Что происходит с магами на теневых ячейках при использовании заклинания «Искажение»? Можно ли перемещать синих магов с помощью заклинания «Искажение»?

**О:** Всех магов в выбранной области, кроме синих, можно поменять местами с другими магами в этой области, даже с магами на теневых ячейках. Но помните: маги на теневых ячейках должны стоять в тени магов соперников (а не ваших собственных магов).

**В:** Если выставить ученика архимага в «Лабораторию», я получу сразу все награды?

**О:** Ученик архимага лишь обладает способностями всех магов.

При активации «Лаборатории» он не получает всех наград, вы должны выбрать одну из наград или получить 1 ОВ.

**В:** Первая награда в области «Лаборатория» позволяет вылечить и переместить одного мага или разных?

**О:** С помощью этой награды можно вылечить и переместить только одного и того же мага.

**В:** Можно ли использовать заклинание «Одержимость» на временном маге или отдать временного мага, чтобы получить обычного при помощи «Одержимости»?

**О:** Нет, это заклинание позволяет менять кольца лояльности только постоянных магов.

**В:** Действуют ли способности мага «при выставлении», когда я выставляю этого мага на ячейку «Посоха архимага Кимбэ»?

**О:** Да, у мага на этой карте перестают работать только способности «на поручении».

**В:** Если я играю с модулем «Обновленная часовая башня», обязательно ли всегда выкладывать карту «Инициатива» в ряд?

**О:** Вы можете обсудить это с остальными участниками, и если они согласны, то выкладывать все карты часовой башни случайным образом.

**В:** Действует ли «Расщепление» и подобные заклинания на синтезированные предметы?

**О:** Нет, такие заклинания действуют только на обычные постоянные артефакты. Но для получения голоса члена Совета «Постоянные артефакты» учитываются и синтезированные предметы.

**В:** Можно ли во время последнего раунда в сценарии «Сдвиг измерений» в свой ход повернуть карту, не разыгрывая эффект?

**О:** Нет, если вы повернули карту, то должны разыграть ее эффект. Если вы не можете разыграть эффект карты, то не можете и повернуть ее.

**В:** Можно ли с помощью эффекта «Закрывать область» перекрыть магам доступ к ячейке на карте «Посох архимага Кимбэ»?

**О:** Нет, потому что это не область.