

ПРОЧТИТЕ В ПЕРВУЮ
ОЧЕРЕДЬ



РУКОВОДСТВО ИГРОКА

3.5



БЕРЕГИТЕСЬ, ПЕРВОПРОХОДЦЫ...

Я чувствую страх, пронизывающий ткань мироздания. Меня постигла неудача. За плечами десятки лет оккультных исследований и кругосветные экспедиции. Они приоткрыли для меня коллективное бессознательное... но ничто не подготовило к невыносимой правде о хрупкости нашего бытия.

Всё началось с не связанных между собой случаев помешательства, убийств и ритуальных жертвоприношений. Лишь со временем стало ясно: за всем этим стоит сам Ужас — он дёргает за нити. Мы пытались остановить происходящее, мы посвятили себя этому целиком... но всё было напрасно. Нам не удалось прервать ритуал Культа Благодарности, и той же ночью небо перечеркнул злоеущий синий метеорит.

С тех пор в восприятии и поведении людей произошли едва уловимые перемены. Перемены, что укрепили в них страх и отчуждённость. Нависшая над нашим миром опасность подвигла меня организовать экспедицию и двинуться на дирижабле вслед метеориту — через изученные земли на забытый богом континент, закованный во льдах.

«Machina Arcana. Русское издание» — это кооперативная настольная игра для 1—4 участников в жанре ужасов, оформленная в стилистике стимпанка. Главное условие победы — выжить. Игроки станут первопроходцами, исследующими древний подземный лабиринт неизвестного происхождения. После погружения в сюжетное повествование им предстоит взаимодействовать с элементами окружения, собирать снаряжение и биться с чудовищами, созданными по мотивам произведений Г. Ф. Лавкрафта.

Кампания состоит из 3 сюжетно связанных сценариев, каждый из которых можно сыграть отдельно. Сценарии разделены на главы с уникальным описанием и особенностями. Цель игроков в каждом сценарии — продвинуться по сюжету, достичь развязки и выйти из этого испытания победителями.

Партии в Machina Arcana никогда не повторяются, ведь её механики позволяют использовать разные стратегии и подходы, а многоплановая тема изящно объединяет все элементы. Игра хорошо подстраивается под разное количество участников и не использует для этого разные правила. По мере развития сюжета улучшается и снаряжение первопроходцев. Но будьте осторожны! Если замешкаетесь, Ужас восторжествует и поглотит вас.

Цель этой брошюры — наглядно представить механики и помочь участникам сделать первые шаги в освоении игры. Если вы уже знакомы с прошлыми изданиями Machina Arcana, можете сразу переходить к книге правил!

Автор руководства: Константинос Леккас.
© 2025. Версия игры 3.5.

machinaarcana.com

ЭКСПЕДИЦИЯ К НЕИССЛЕДОВАННОМУ ЛЕДЯНОМУ КОНТИНЕНТУ

Ещё немного, и мы узрим его — пугающее, но неизбежное место прибытия. Мы говорили с командой и выяснили, что время от времени все мы видим одни и те же образы будущего — чаще всего во снах, но иногда и обычный взгляд вдаль навевает эту неотступную мысль. Нам страшно, что видения о большой горе правдивы. Ведь грезятся нам не только вершина, снег и метель — под слоями льда копошатся ожившие кошмары. Нечто настолько мерзкое, что здравомыслящий человек едва ли оставит рассудок при себе.

Дирижабль опустился из облачной пелены, и мы узнали её — заснеженную гору. В точности как мы и представляли.

«Всё это должно что-то значить, — подумалось мне. — Это не случайность». Сжимая кулаки, я осматриваю знакомый пейзаж и обдумываю план. Гигантский отпечаток на ледяной глыбе хорошо видно издалика. Метеорит врезался в склон горы и раскололся, обнажая в исполинской расщелине мрачные недра. «Одноглазая» пирамида зловеще гудела от свирепых ветров.



Дирижабль подлетел ближе, и мы заметили следы лавины, сошедшей из-за падения метеорита. Она сорвала снежный покров и явила неестественно тёмную поверхность горы. Мы принялись изучать её в подзорные трубы. Никакие сейсмологические теории не объяснили бы причудливые линии и потёртости. Кроме того, у подножья горы зиял круглый рукотворный проход, навевающий дурные предчувствия, — казалось, он завлекал в ловушку. Мы приземлились неподалёку и разбили лагерь.

Чудо, что мы не размышляли над увиденным, а тут же приступили к делам — сосредоточились на малом, чтобы занять мысли. Быть может, мы поддались самовнушению, чтобы не впускать в разум ужас. А может, нами уже управляли невидимые нити, что тянулись из зияющего входа.

Пока большинство занималось лагерем, несколько первопроходцев разведали местность. Недалеко, погребённые снегами, виднелись останки загадочного дирижабля, и по моему указанию люди приступили к раскопкам.

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

В этом разделе вы найдёте подробный пример нескольких раундов в партии с двумя участниками и познакомитесь с основными понятиями и механиками игры Machina Arcana.

ВВЕДЕНИЕ

В начале партии игроки выбирают один из сценариев и добавляют соответствующие карты с символом этого сценария в колоды предметов, чудовищ и событий. Участники проходят главы сценария по порядку возрастания их номеров, стремясь достичь развязки и выполнить условие победы. От 1 до 4 игроков будут управлять первопроходцами: перемещать их фишки по фрагментам поля, взаимодействовать с клетками и сражаться с чудовищами, действующими по алгоритму. Участники **побеждают**, если выполнили условие победы в развязке сценария, или **проигрывают**, если выполнено условие поражения либо если все первопроходцы погибли.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Егор и Мария выбрали сценарий I — «Ужас во льдах» с символом ❄️. Они проводят подготовку: откладывают **карту развязки** и собирают остальные **карты глав** текстом вверх в порядке возрастания номеров (сверху глава 1), затем кладут их в нижнюю ячейку **планшета главы**. Поверх этих карт они помещают карту главы с символом и названием сценария.

Теперь Егор и Мария берут карты **общих предметов** (без символа сценария) и разделяют их на колоды по типу (оружие 🖐️, одежда 👤, артефакты 💎 и одноразовые предметы ✳️) и по уровню (1, 2 и 3).



Игроки по отдельности перемешивают каждую из 4 колод предметов 1-го уровня и помещают лицевой стороной вниз рядом с планшетом главы (остальные карты предметов они пока откладывают).

Участники берут 11 случайных карт из колоды **общих событий первопроходцев** (без символа сценария) и перемешивают их с 11 картами **событий с символом выбранного сценария** (❄️) — это **события первопроходцев**. Игроки повторяют те же действия с колодой **общих событий ужаса** и помещают обе колоды лицевой стороной вниз рядом с планшетом главы.

Возле каждой колоды игроки оставляют место для 3 стопок сброса: событий первопроходцев, событий ужаса и предметов (все предметы сбрасывайте в одну стопку).

Наконец, игроки помещают 4 **маркера ужаса** рядом с колодой событий ужаса.



СБРОС КАРТ
ПРЕДМЕТОВ



СБРОС КАРТ
СОБЫТИЙ
ПЕРВОПРО-
ХОДЦЕВ

СБРОС КАРТ
СОБЫТИЙ
УЖАСА

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Защита. Значение *обычной атаки* должно быть равно значению защиты у цели либо больше, чтобы цель потеряла 1 здоровье.



Воля. Значение *магической атаки* должно быть равно значению воли у цели либо больше, чтобы цель потеряла 1 здоровье.

Совершая броски на атаку, помните правило: «Сравняться или превзойти!»



Воодушевление. Требуется для использования особых способностей и стратегически важных действий. В течение игры можно тратить воодушевление, чтобы за каждую единицу увеличивать результат броска на 1. Также можно потерять 1 воодушевление вместо 1 здоровья (но не наоборот).



Здоровье. Определяет количество урона, которое существо способно перенести. Если здоровье существа опустилось до 0, оно погибает.



Выносливость. Позволяет первопроходцам совершать большую часть действий в фазе первопроходцев, а чудовищам — в фазе чудовищ.

Теперь Егор и Мария выбирают первопроходцев. Егор хочет играть за Хэнка Хордена, а Мария — за Ким Ричардс. Каждый



участник берёт **фишку** и **карту своего первопроходца**, а также **планшет игрока** и **3 маркера первопроходца** с соответствующим планшету символом (Егор — , а Мария — ). Затем участники берут по 1 **маркеру воодушевления** , **здоровья**  и **выносливости** .

Маркер воодушевления каждый игрок помещает на деление «0» соответствующей шкалы своего планшета, а для здоровья и выносливости устанавливает соответствующие значения, указанные на карте его первопроходца.

Участники размещают на столе все **кубики**, **жетоны**, **фишки закрытых дверей**

и **чудовищ** так, чтобы их было удобно брать. Затем они перемешивают **колоду чудовищ 1-го уровня** и кладут **лицевой стороной вниз** рядом с планшетом главы, оставляя слева место для сброса уничтоженных чудовищ, а справа — для **очерёдности чудовищ**.

Игроки «перелистывают» карту главы с названием сценария в верхнюю ячейку планшета так, чтобы раскрыть иллюстрацию к главе 1. Далее они помещают **деревянные маркеры**  на планшет главы: на шкалу **логова** (слева) и шкалу **ужаса** (справа) на начальные значения, указанные на карте главы 1 («Вход»), — на 7 и 4.



КОЛОДА ЧУДОВИЩ

ОЧЕРЁДНОСТЬ ЧУДОВИЩ

Теперь игроки должны уменьшить текущее значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого. Поскольку в игре двое первопроходцев, Егор сдвигает маркер логова на 1 деление вниз — на 6.

Ещё двумя **деревянными маркерами**  участники отмечают крайнее левое деление шкалы опасности (наверху планшета главы) и деление «1» шкалы уровня чудовищ (в середине планшета главы).

Для некоторых сценариев, в том числе для «Ужаса во льдах», требуется особый фрагмент поля для развязки. Егор и Мария находят **фрагмент поля с символом**  на обороте и помещают рядом с отложенной картой развязки, а фрагменты для развязок других сценариев (с другими символами на обороте) убирают в коробку. Оставшиеся фрагменты поля участники перемешивают, переворачивая случайные из них на другую сторону, и собирают в стопку. Наконец, они берут нижний фрагмент из стопки и помещают его в центр стола.

Игроки зачитывают вступление на карте главы 1 («Вход») и разыгрывают её немедленный эффект «Когда вступает в игру» (после символа ) — помещают **жетон входа** на клетки с границей фрагмента с **символом присоединения** ().

Каждый участник помещает фишку своего первопроходца на клетку с жетоном входа либо на **соседнюю** от неё клетку (примыкающую по вертикали, горизонтали или диагонали).

Подсказка. Ким и Хэнк могли бы занять соседние от входа клетки, чтобы в первый ход оказаться ближе к желаемым целям!

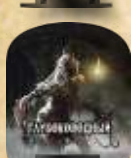
Можно начинать игру. Мария перевоплощается в Ким, а Егор — в Хэнка.

Ким и Хэнк начинают с главы 1, и им предстоит выполнять условия каждой главы, продвигаясь по сюжету, — до тех пор, пока они не достигнут последней главы. Только так первопроходцы соберут достаточно сведений для искоренения зла, что затаилось во тьме. В главе 1 им нужно задействовать клетку главы.



МЕСТО ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ
ПЕРВОПРОХОДЦА (ЭКИПИРОВАННЫХ
И ЛЕЖАЩИХ В ИНВЕНТАРЕ)

МЕСТО ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ
ПЕРВОПРОХОДЦА (ЭКИПИРОВАННЫХ
И ЛЕЖАЩИХ В ИНВЕНТАРЕ)



СБРОС
УНИЧТОЖЕННЫХ
ЧУДОВИЩ



ОЧЕРЕДНОСТЬ ЧУДОВИЩ ➤



1 ВХОД

Мы ступили во тьму, и в спину ударил асценивший
душу порыв ветра. С гулом он носился по широким
просторам тунисам. Когда глаза привыкли к
полумраку, мы наконец рассмотрели окружающее.
Золотистые коридоры лежали в огромные залы,
созданные всемогущими лодочными мастерами
назад. Кто мог возвести столь искусные стены
и изящные колонны, растущие из узорчатых плит?

Чужестранство пульсировало в причудливом,
слабо различимом ритме. Чем дальше мы
осматривали подземные руины, тем глубже
наполнялись тревогой. Казалось, само место
унаило о нашем присутствии. А значит,
она унасиле один.

Поместите жетон входа.



ЖЕТОНЫ РАНЕНИЙ/ПРОДВИЖЕНИЯ



КУБИКИ СИЛЬНОЙ
АТАКИ



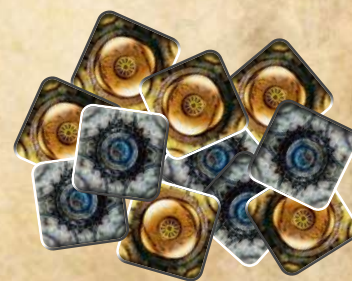
КУБИКИ СЛАБОЙ
АТАКИ



КУБИК СУДЬБЫ



КУБИК ПОДЗАРЯДКИ



ЖЕТОНЫ УНИЧТОЖЕНИЯ/СВЕТА

СБРОС КАРТ ПРЕДМЕТОВ



СБРОС КАРТ
СОБЫТИЙ ПЕР-
ВОПРОХОДЦЕВ



СБРОС КАРТ
СОБЫТИЙ
УЖАСА



МАРКЕРЫ УЖАСА



ФИШКИ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ



ЖЕТОНЫ УНИЧТОЖЕННЫХ ДВЕРЕЙ



ЖЕТОН ВХОДА/ВЫХОДА

РАУНД I

ФАЗЫ ИГРЫ

Партия может длиться неограниченное количество раундов. Каждый раунд разделён на 4 фазы:

- ♦ В **фазе первопроходцев** участники совершают действия и используют **активные способности** своих первопроходцев, пока не потратят всю выносливость или не объявят пас.
- ♦ В **фазе логова** каждый игрок бросает кубик судьбы, чтобы определить, появляются ли на поле новые чудовища.
- ♦ В **фазе ужаса** любой участник бросает кубик судьбы один раз, чтобы определить, запускается ли событие ужаса.
- ♦ В **фазе чудовищ** все чудовища на поле совершают ходы в порядке карт, выложенных в очередь чудовищ (слева направо).

1. ФАЗА
ПЕРВО-
ПРОХОДЦЕВ

2. ФАЗА
ЛОГОВА

4. ФАЗА
ЧУДОВИЩ

3. ФАЗА
УЖАСА



ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Игра начинается с фазы первопроходцев. Участники решают отдать первый ход **Ким**. Она **перемещается** на 3 клетки, потратив по 1 **выносливости** за каждую, и останавливается рядом с **клеткой события** (отмечена фиолетовым на рисунке выше).

Ким хочет **задействовать соседнюю клетку события**. Она тратит 1 выносливость, открывает карту из колоды событий первопроходцев, разыгрывает эффект «*Когда вступает в игру*» (☞) этой карты (если есть) и кладёт её лицевой стороной вверх в соответствующий сброс — теперь это **текущее событие первопроходцев** (так разыгрывается эффект «*Запустите событие первопроходцев*»). Так как **Ким** задействовала клетку события, она получает 1 **воодушевление** — продвигает свой маркер воодушевления на 1 деление вверх по соответствующей шкале.

Ким запустила событие «*Просветлённый разум*» — оно даёт **Хэнку** и **Ким** **пассивную способность**: пока это событие лежит на верху стопки сброса, они могут задействовать сундуки и клетки событий, тратя на 1 выносливость меньше. **Ким** помещает **жетон уничтожения** на задействованную клетку события, чтобы показать, что с этой клеткой больше нельзя взаимодействовать.

Поскольку теперь сундуки можно открывать не за 3 выносливости, а всего за 2, **Ким** решает **задействовать соседний сундук** — у неё как раз осталось ровно 2 выносливости. Она помещает на сундук жетон уничтожения, получает 1 воодушевление и разыгрывает эффект «*Получите предмет*»: открывает 2 карты с верха любой колоды предметов (или по 1 карте с верха 2 разных колод).

Ким решает открыть 2 карты одежды — ей выпадают «*Ускользающий жилет*» и



«Калигамурисы». Ким оставляет себе «Ускользающий жилет». Теперь она выбирает, что сделать со второй открытой картой: сбросить её или же вернуть на верх колоды одежды. Ким кладёт «Калигамурисы» на верх колоды — хочет забрать их в следующий раз.

Обычно полученный из сундука предмет первопроходец просто **убирает в инвентарь**, то есть кладёт карту вертикально. Ведь чтобы использовать предмет, нужно сначала им **экипироваться**, потратив 3 выносливости на действие «Используйте инвентарь». Однако класс Ким Ричардс — **стрелок**, поэтому она может немедленно и «бесплатно» экипироваться «Ускользающим жилетом» в качестве **основной одежды** (каждый класс может «бесплатно» экипироваться предметом определённого типа, когда разыгрывает эффект «Получите предмет»). Ким экипируется жилетом — кладёт его карту горизонтально рядом со своим планшетом.

Когда первопроходец экипируется, его характеристики увеличиваются на 1 за каждый соответствующий **символ характеристики** на новом предмете, если есть. «Ускользающий жилет» при экипировке увеличивает **защиту** и **волю** на 1, а значит, теперь у Ким защита 4, а воля 3.



У Ким закончилась выносливость (маркер на соответствующей шкале достиг деления «0»), поэтому она объявляет пас и передаёт ход Хэнку.

Потратив 3 выносливости, Хэнк **перемещается** по диагонали на 3 клетки и останавливается по соседству от сундука. Он решает **задействовать сундук** и из-за пассивной способности текущего события «Просветлённый разум» тратит только 2 выносливости вместо положенных 3. Так как Хэнк задействовал сундук, он получает 1 воодушевление и отмечает это на своём планшете. Теперь он разыгрывает эффект «Получите предмет».

Хэнк хочет подготовиться к предстоящим опасностям и решает открыть 2 карты оружия — это «Отяжёлённое копьё» и «Зазубренный керамбит». Хэнк оставляет себе «Отяжёлённое копьё», а «Зазубренный керамбит» сбрасывает (кладёт в общий сброс карт предметов).

Поскольку класс Хэнка Хордена — **боец**, он немедленно экипируется «Отяжёлённым копьём» в качестве **основного оружия**. Хэнк кладёт карту оружия горизонтально (чтобы отметить, что экипировался им), затем помещает жетон уничтожения на сундук.

У Хэнка осталась 1 выносливость, и он тратит её, чтобы **переместиться** ещё на 1 клетку в глубь лабиринта. Оба первопроходца совершили по одному ходу, так что фаза первопроходцев завершается.



БРОСКИ
НА ПОЯВЛЕНИЕ
ЧУДОВИЩ



В КОНЦЕ
ФАЗЫ ЛОГОВА



БРОСОК
НА УЖАС



ФАЗА ЛОГОВА

Каждый первопроходец в любом порядке совершает **бросок на появление чудовищ**, чтобы определить, появляются ли на поле чудовища. У кубика судьбы 10 граней, грань с 0 считается результатом «10».

Хэнк решает первым бросить кубик. Ему выпадает «3». Это **меньше, чем текущее значение логова** в 6, отмеченное маркером на планшете главы, поэтому ничего не происходит. Результат броска *Ким* ещё меньше — «2». В первом раунде первопроходцам повезло: чудовища пока не появляются. Однако в конце этой фазы значение логова всегда уменьшается на 1, а шансы на появление чудовищ возрастают.

Первопроходцам нельзя медлить: если в начале фазы логова маркер будет на делении «1», игроки принудительно перейдут к следующей главе, а опасность возрастёт в несколько раз!

ФАЗА УЖАСА

Независимо от количества первопроходцев, в фазе ужаса кубик судьбы бросает только один игрок и только один раз. Участники вместе решают, кому это доверить. *Ким* совершает **бросок на ужас** и получает результат «5», что **больше текущего значения ужаса или равно ему**, поэтому первопроходцы разыгрывают эффект «Запустите событие ужаса».



Сначала *Ким* увеличивает опасность на 1 (чем выше опасность, тем ближе чудовища к тому, чтобы стать сильнее), затем открывает карту из колоды событий ужаса и кладёт лицевой стороной вверх в соответствующий сброс — теперь это **текущее событие ужаса**.

У карты «Заминированные залы» эффект с условием: «Когда любой **первопроходец по соседству от взрывоопасной бочки**: эта бочка взрывается». К сожалению, *Ким* выполняет это условие — она как раз стоит рядом со **взрывоопасной бочкой**, поэтому бочка **взрывается**, а все соседние от бочки существа попадают под атаку с 3 чёрными кубиками. *Ким* должна бросить 3 **кубика сильной атаки**, чтобы разыграть взрыв бочки.



АЮЩИЙ ЖИЛЕТ

участе урон:
есть на 0—1 клетку.



Ким бросает 3 чёрных кубика, складывает выпавшие значения и получает результат «6», что больше, чем её защита (🛡️) — 4. Ким получает 1 урон (то есть **теряет** 1 здоровье) и помещает жетон уничтожения на бочку, показывая, что эта бочка уже взорвалась.



Находчивые первопроходцы могут специально атаковать бочки, чтобы устраивать чудовищам засады!

На «Ускользящем жилете» Ким есть пассивная способность: «Когда вы **получаете урон**: переместитесь на 0—1 клетку». Условие выполнено, так что Ким решает отступить на 1 клетку.

ФАЗА ЧУДОВИЩ

В этой фазе ходы совершают чудовища, но ни одно из них пока не появилось, поэтому ничего не происходит.



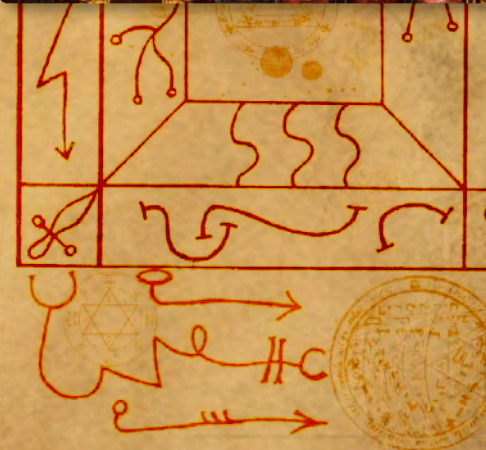
РАУНД 2

ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Оба первопроходца **устанавливают на своих планшетах максимальную выносливость**, указанную на их картах (как правило, 6 выносливости).

Участники снова отдают первый ход Ким. Она решает потратить все 6 выносливости, чтобы **переместиться к клетке главы**. В этом сценарии клетка главы обозначает следы присутствия культа, поэтому её необходимо задействовать, чтобы продвигаться по сюжету.

Ким потратила всю выносливость, поэтому наступает ход Хэнка.





Хэнк перемещается за 1 выносливость и оказывается по соседству сразу от 2 клеток событий. Он **задействует клетку события**, не тратя выносливость (вместо 1 выносливости), потому что событие первопроходцев «Просветлённый разум» ещё в игре. Он получает 1 воодушевление, помещает жетон уничтожения на эту клетку и открывает карту события — это «Приобретённая привычка». Так как это **личное событие первопроходцев** (с символом ) , Хэнк кладёт эту карту рядом со своей картой первопроходца — она открывает только ему доступ к особым способностям, но они пригодятся ему позже. Текущим событием первопроходцев остаётся «Просветлённый разум».

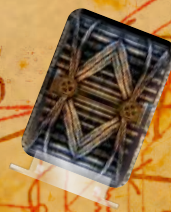


Используя клетку события, первопроходец может выбрать одно: запустить событие первопроходцев или **попытаться уменьшить опасность**. Вторую клетку события Хэнк тоже **задействует** бесплатно, но в этот раз использует второй вариант. Бросив кубик судьбы, он получает «7». Это **больше текущего значения ужаса или равно ему**, поэтому Хэнк перемещает маркер опасности на 1 деление назад.



Теперь Хэнк решает **закрыть соседнюю дверь**, потратив 2 выносливости: он помещает **фишку закрытой двери** на границу между соответствующими клетками (это задержит чудовищ, если они появятся). В завершение хода он тратит последние 3 выносливости, чтобы **переместиться** к клетке главы, где его уже ждёт Ким.

На этом фаза первопроходцев завершается.



ФАЗА ЛОГОВА

Хэнк решает первым бросить кубик судьбы. Ему выпадает «5», что ***равно текущему значению логова***, поэтому Хэнк разыгрывает эффект «Появляется чудовище».



Чтобы узнать, какое чудовище появляется, Хэнк открывает верхнюю карту колоды чудовищ — это *Лунная тварь*. Хэнк помещает карту *Лунной твари* в **очерёдность чудовищ** (в ряд справа от колоды чудовищ), а её фишку — на ближайшую к себе **клетку логова** на том же фрагменте поля (правую на этом фрагменте).

Ким также бросает кубик судьбы, из-за чего появляется чудовище *Саралл*. Она помещает его карту в очередность чудовищ (справа от *Лунной твари*), а фишку — на ближайшую к себе клетку логова (тоже правую на этом фрагменте поля). Поскольку эта клетка логова занята, игроки помещают *Саралла* на любую соседнюю с ней свободную клетку.

В конце этой фазы значение логова снова уменьшается на 1 и теперь равно 4.





ФАЗА УЖАСА

Результат броска кубика судьбы на этот раз — «1», и, к счастью, первопроходцы избегают неприятного события. Поскольку участники не запустили событие ужаса, они уменьшают значение ужаса на 1 — теперь оно равно 3.

ФАЗА ЧУДОВИЩ

Наступает очередь чудовищ. Обратите внимание: у них нет воодушевления, но остальные характеристики у них такие же, как у первопроходцев, и выполняют те же функции.

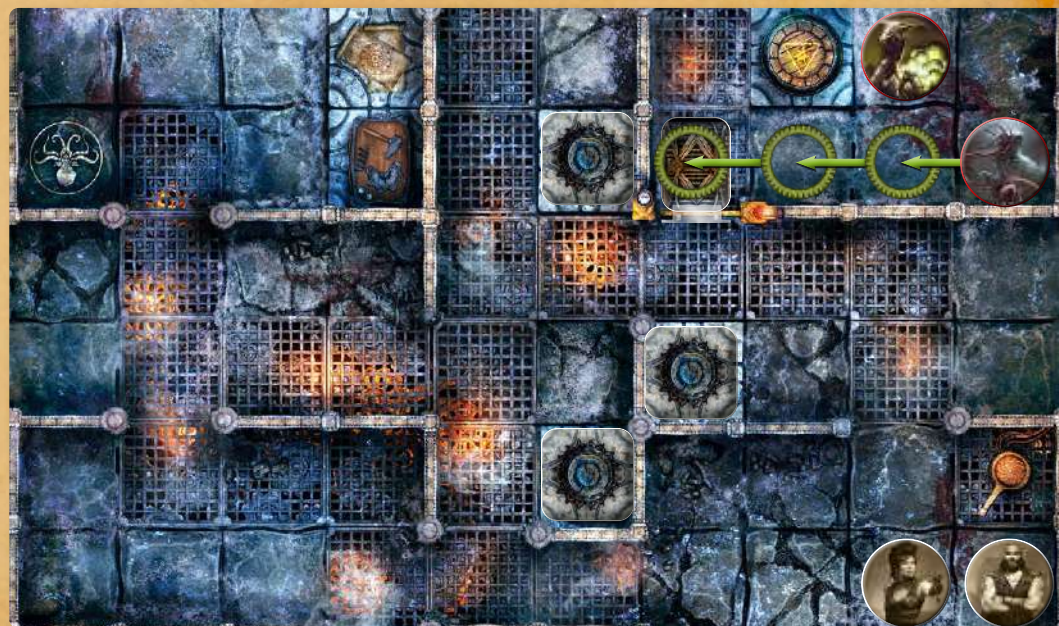
Чудовища совершают ходы по очереди, в том же порядке, в каком они появились на поле (как расположены карты в очередности чудовищ). Начинает *Лунная тварь*. У неё 5 выносливости, и она **перемещается** в сторону первопроходцев, чтобы начать использовать свои способности. Хотя у *Лунной твари* есть способность, позволяющая **выбрать цель на дальности** не более 3 клеток, ни один из первопроходцев не находится на **линии видимости** — мешают стена и закрытая дверь. Чудовище останавливается на клетке рядом с дверью. У *Лунной твари* осталось 2 выносливости, но этого недостаточно, чтобы **уничтожить закрытую дверь** (нужно 4 выносливости), поэтому *Лунная тварь* завершает ход. Она сможет уничтожить дверь в начале своего следующего хода, когда её выносливость восстановится.

Теперь ход *Саралла*. Потратив 1 выносливость, он **перемещается** по диагонали на соседнюю от *Лунной твари* клетку и завершает ход, так как больше ничего не может сделать, пока дверь закрыта.

В очередности чудовищ больше нет карт, так что раунд завершается и снова наступает фаза первопроходцев.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ЧУДОВИЩ ►



РАУНД 3

ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Хэнк первый совершает ход и решает атаковать *Лунную тварь* **опосредованно**. Он **задействует рычаг ловушки** — тратит 2 выносливости и помещает на рычаг жетон уничтожения. Когда первопроходец использует рычаг, разыграйте эффект «Ловушки срабатывают»: все существа на **клетках-ловушках** на том же фрагменте поля попадают под атаку с 3 чёрными кубиками.

Лунная тварь как раз на клетке-ловушке. Хэнк бросает 3 чёрных кубика и получает в сумме «4». Результат его броска **равен защите** *Лунной твари*, поэтому она получает 1 **урон**. Поскольку у этого чудовища только 1 здоровье (☹), оно немедленно погибает. Хэнк **уничтожил** *Лунную тварь* и получает за это 1 воодушевление. Участники откладывают фишку уничтоженного чудовища, а его карту кладут в сброс (слева от колоды чудовищ). В очерёдности остаётся только *Саралл*.



НА ВСЕХ



НА ТОМ ЖЕ
ФРАГМЕНТЕ
ПОЛЯ



Обратите внимание: *Лунная тварь* находилась по соседству от стены, а потому считалась **бесплотной** (её пассивная способность). Бесплотных существ можно выбирать целью атаки, только если специальная способность позволяет это сделать. Из-за этого первопроходцы не могли атаковать *Лунную тварь* напрямую, но чудовище получило урон от **опосредованной атаки** (то есть атаки, не требующей выбирать цель) — от эффекта «Ловушки срабатывают».

Теперь Хэнк хочет **задействовать клетку главы** за 3 выносливости и 3 воодушевления, чтобы узнать, что здесь произошло. Ким стоит по соседству от Хэнка, так что может **поддержать** его, поделившись своим воодушевлением. Хэнк тратит 2 воодушевления, а Ким добавляет ещё 1.

Подсказка. Ким могла бы поддержать Хэнка, даже если бы находилась по соседству только от клетки главы, которую он хочет задействовать.

Хэнк помещает на клетку главы жетон уничтожения и «перелистывает» карту текущей главы в верхнюю ячейку планшета так, чтобы раскрыть следующую иллюстрацию. Игроки переходят к главе 2 — «Кровавый след»! Они отмечают маркерами новые значения логова и ужаса, указанные на этой карте главы (6 и 4).

Каждый раз, когда игроки переходят к новой главе, они должны уменьшить текущее значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого. Так, текущее значение логова — 5.



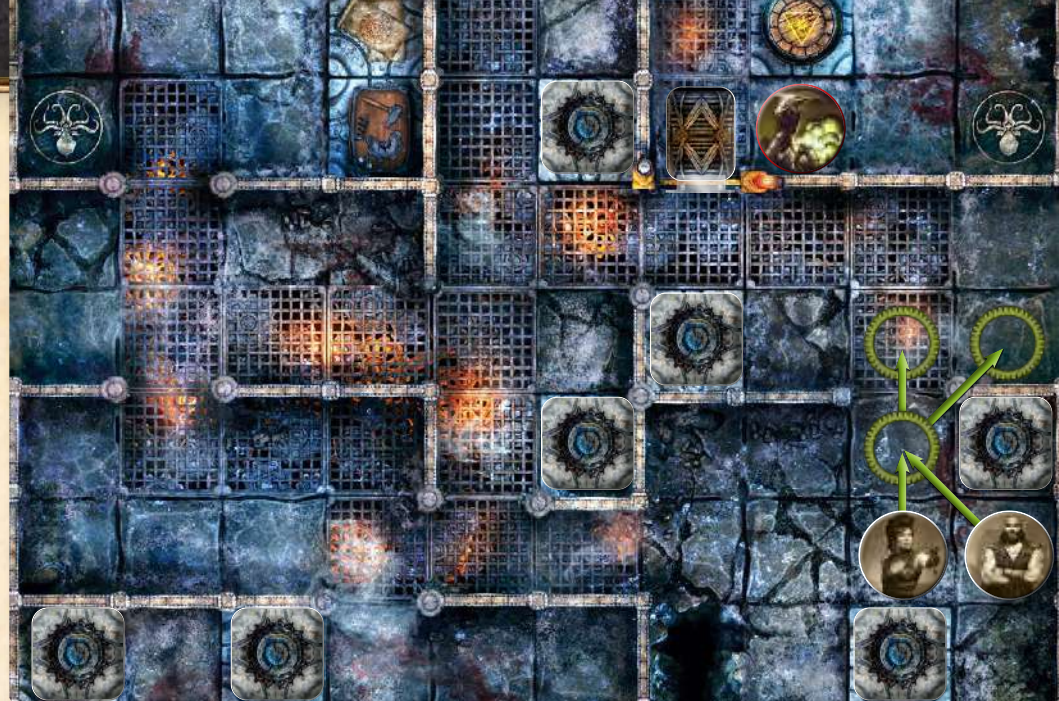
Ким и Хэнк разыгрывают эффект «Когда вступает в игру» (☞) на карте новой главы: «Каждый первопроходец перемещается на 0—2 клетки». Они решают переместиться на 2 клетки ближе к границе фрагмента поля, и игра продолжается.

перейдите к следующей главе.

☞ Каждый первопроходец перемещается на 0—2 клетки.

Хэнк тратит последнюю выносливость, чтобы встать ещё ближе к границе. На этом его ход окончен.

Ким тратит 2 выносливости, чтобы **исследовать новый фрагмент поля**. Игроки берут фрагмент с верха соответствующей стопки и прикладывают его так, чтобы **символ присоединения** оказался по соседству от Ким. Теперь она тратит оставшиеся 4 выносливости и **перемещается** на новый фрагмент, углубляясь в лабиринт.



ФАЗА ЛОГОВА

Хэнк бросает кубик судьбы, и чудовище не появляется. Ким выпадает «5», что **равно текущему значению логова**, поэтому на её фрагменте поля (новом) появляется чудовище К'тхун. Если бы Ким осталась на предыдущем фрагменте, К'тхун появилось бы там, но чудовища всегда появляются на том же фрагменте, где находится первопроходец, из-за которого оно появилось. Игроки помещают карту К'тхун в очередь чудовищ. Текущее значение логова уменьшается до 4.

ФАЗА УЖАСА

Первопроходцам выпадает «4», то есть **число, равное текущему значению ужаса**, поэтому они увеличивают опасность на 1 и запускают новое событие ужаса, которое заменяет текущее. У этого события есть эффект «Когда вступает в игру» (☞) — нужно снова увеличить опасность на 1.



ФАЗА ЧУДОВИЩ

У Саралла 4 выносливости, и он **перемещается** на 1 клетку вперёд, чтобы оказаться на клетке у двери, поскольку с дверью нельзя взаимодействовать по диагонали. У Саралла осталось 3 выносливости, но этого недостаточно, чтобы уничтожить дверь (нужно 4), поэтому он завершает ход. Запертые двери часто помогают задержать неповоротливых чудовищ!

Теперь очередь чудовища К'тхун. Оно тратит 1 выносливость, чтобы **использовать свою активную способность**. Так как на том же фрагменте поля нет раненых чудовищ, К'тхун атакует первопроходцев (эффект после слова «Иначе»). Эта способность не требует выбирать цель, значит, она действует на весь фрагмент поля. Здесь только Ким, и она под угрозой.

К'тхун использует **магическую атаку** — это тип атаки, от которой спасает не защита, а **воля** (☉). У Ким воля 3 благодаря «Ускользящему жилету». На 3 белых кубиках выпадает «3», и этого достаточно, чтобы Ким получила 1 урон.



Ким получила урон, так что благодаря эффекту «Ускользящего жилета» может переместиться на 1 клетку, но решает остаться рядом с ценными сундуками.



РАУНД 4

ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

В начале этой фазы Ким **задействует соседний сундук**, потратив только 2 выносливости (текущее событие первопроходцев всё ещё действует). Она получает 1 воодушевление и открывает 2 карты из колоды одежды — это «Калигамурисы» и «Кожаная кобура». Она забирает «Калигамурисы» и убирает их в инвентарь, а «Кожаную кобуру» возвращает на верх стопки.

Когда первопроходец **задействует сундук**, он может «**бесплатно**» экипироваться выбранным предметом в качестве основного, если тот соотносится с его классом. Если первопроходец уже экипирован основным предметом этого типа, то, чтобы «**бесплатно**» экипироваться новым, сначала он убирает в инвентарь предыдущий такой основной предмет (вместе со всеми его **улучшениями** и **расширениями**). Ким хотела бы присоединить «Калигамурисы» к «Ускользящему жилету», но при розыгрыше эффекта «Получите предмет» нельзя **присоединять улучшения** и **расширения**.

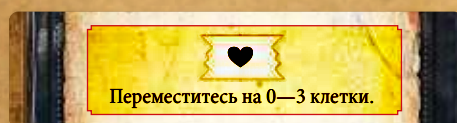


Подсказка. Класс Ким — стрелок, и она могла бы немедленно экипироваться «Калигамурисами» в качестве основного предмета одежды, но тогда ей пришлось бы убрать в инвентарь «Ускользящий жилет».



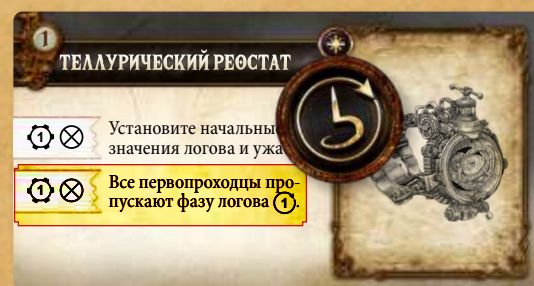
За 2 выносливости **Ким** задействует **второй сундук**, получает ещё 1 воодушевление и решает на этот раз открыть 2 карты **одноразовых предметов**. «Эфирную бомбу» **Ким** возвращает на верх колоды, а «Теллурический реостат» забирает себе — он позволит за 1 выносливость пропустить фазу логова. Картами одноразовых предметов не нужно экипироваться — способности на таких картах всегда доступны владельцу.

Ким хочет подбежать к чудовищу **К'тхун**, но ей не хватит выносливости. Тогда она решает использовать 1-ю активную способность с карты главы — потратить 1 здоровье, чтобы переместиться на 3 клетки.



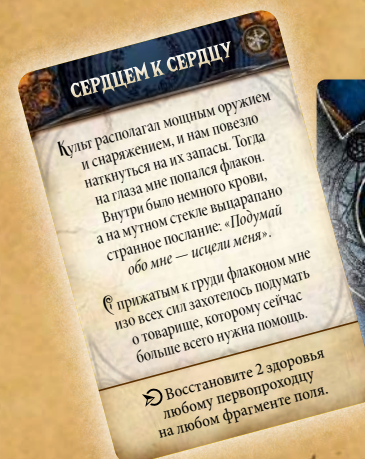
Потратив ещё 1 выносливость, она добавляет 1 шаг и **перемещается** на 4 клетки к чудовищу **К'тхун**. Последнюю выносли-

вость она тратит, чтобы использовать 2-ю активную способность с карты «Теллурический реостат» — эффект «Все первопроходцы пропускают фазу логова ①» будет действовать до начала следующей фазы первопроходцев, после чего карту сбросят (⊗). Чтобы отметить, что эффект разыгран, **Ким** помещает на эту карту свой маркер первопроходца.



Ход **Хэнка**. Он тратит 2 выносливости, чтобы **переместиться** к клетке события и бесплатно **задействовать** её. Он получает 1 воодушевление и открывает новую карту события первопроходцев — это

«Сердцем к сердцу». **Хэнк** кладёт её в сброс поверх карты «Просветлённый разум», так что теперь, чтобы задействовать сундуки и клетки событий, нужно вновь оплачивать их обычную стоимость. **Хэнк** разыгрывает эффект нового события: «Восстановите 2 здоровья любому первопроходцу на любом фрагменте поля». Поскольку у **Хэнка** максимальное здоровье (6), игроки решают, что 2 здоровья восстановит **Ким**, и теперь у неё 4 здоровья.



Хэнк также использует 1-ю активную способность с карты главы и тратит 1 здоровье, чтобы переместиться на 3 клетки к станции подзарядки.



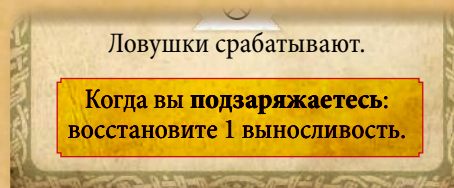
За 1 выносливость он задействует её. Используя станцию подзарядки, первопроходец может выполнить 3 действия в указанном порядке: **бросить кубик подзарядки**, **обменяться с другим первопроходцем** и **использовать инвентарь**. Сначала Хэнк бросает кубик подзарядки, но ему выпадает пустая грань. Зато он может обменяться предметами с Ким, а затем использовать инвентарь. Всегда, когда первопроходец может выполнить действие «Используйте инвентарь», это действие вместо него может выполнить соседний первопроходец. Хэнк решает передать это право Ким. Используя инвентарь, Ким экипируется «Калигамурисами» в качестве основного предмета одежды, а в качестве улучшения присоединяет «Ускользящий жилет», соединив символы улучшения. Защита Ким увеличилась до 5, кроме того, она получает доступ к способностям с обеих карт.



Поскольку Хэнк разыграл эффект «Подзарядитесь», срабатывает пассивная способность на его карте личного события:



«Когда вы подзаряжаетесь: восстановите 1 выносливость». Так у него снова становится 4 выносливости.



Хэнк хочет использовать «Отяжёлённое копьё», чтобы атаковать К'тхун. Он может выбрать 1-ю способность — бросить 3 кубика слабой атаки и добавить 1 к результату, поскольку это ближняя атака с оружием (пассивная способность на карте Хэнка), а может выбрать 2-ю — она позволит бросить больше кубиков, но тогда Хэнку придётся убрать это оружие в инвентарь (положить вертикально: 🏹). Хэнк не хочет выпускать оружие из рук, поэтому использует 1-ю способность. Он тратит 2 выносливости и бросает 3 белых кубика. Увы, но результат его броска — «2» (1 + 1), а



защита К'тхун равна 4. Силу атаки можно увеличить на 1 за каждое потраченное воодушевление, но Хэнк не хочет тратить 2 воодушевления.

Тогда Хэнк снова атакует К'тхун, используя активную способность со своей карты первопроходца. Потратив последние 2 выносливости, он бросает 1 кубик сильной атаки. Ему выпадает «1», но у его способности есть ещё один эффект — до конца раунда выносливость К'тхун уменьшена на 1. Чтобы отметить это, Хэнк помещает на свою карту маркер первопроходца.



ФАЗА ЛОГОВА

Благодаря «Теллурическому реостату» первопроходцы в этом раунде пропускают фазу логова. Это значит, что они пропускают все этапы этой фазы — и броски на появление чудовищ, и уменьшение текущего значения логова на 1.

ФАЗА УЖАСА

На кубике судьбы выпадает грань «0» (то есть «10»), а значит, первопроходцы увеличивают опасность на 1 и запускают новое событие ужаса. Теперь всем чудовищам доступна способность с карты «Энергетическая вспышка»: в свой ход чудовища будут использовать её в первую очередь, если смогут. Это **магическая атака** с 2 чёрными кубиками на одного первопроходца на дальности не более 3 клеток.



ФАЗА ЧУДОВИЩ

Саралл наконец уничтожает дверь за 4 выносливости. Но, потратив на это всю выносливость, остаётся на месте. Игроки заменяют фишку закрытой двери на **жетон уничтоженной двери**.

Наступает очередь К'тхун. У этого чудовища 1 выносливость, но из-за эффекта способности Хэнка оно теряет эту выносливость и остаётся без действий в этой фазе. Похоже, атака Хэнка обездвижила это странное существо!



РАУНД 5

ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

В начале этой фазы *Ким* и *Хэнк* **возвращают свои маркеры первопроходцев** с карт на свой планшет, так как наложенные ими продолжительные эффекты больше не действуют. *Ким* кладёт «Теллурический реостат» на верх стопки сброса предметов.

Ким планирует совершить действие «Запечатать клетку логова» — оно стоит 3 выносливости и 4 воодушевления. Так как *Хэнк* находится по соседству от *Ким* и даже от самой клетки логова, первопроходцы могут объединить усилия. *Ким* тратит 3 выносливости и 3 воодушевления, а *Хэнк*, поддерживая её, добавляет ещё 1 воодушевление. Вместе им удаётся **запечатать клетку логова**.

Благодаря этому действию опасность уменьшается на 1, а клетка логова уничтожается вместе с находящимся на ней чудовищем *К'тхун*. За уничтожение чудовища *Ким* получает 1 воодушевление. Она помещает **2 жетона уничтожения** на клетку логова и разыгрывает эффект «Осветите клетку главы» — этот эффект позволяет поместить **жетон света** на клетку главы на том же фрагменте поля.



Теперь, когда клетка главы освещена, её можно задействовать всего за 1 выносливость (вместо 3 выносливости и 3 воодушевления). Кроме того, пока клетка главы освещена, все существа на том же фрагменте поля могут выбирать целями бесплотных существ.

Сейчас клетка логова запечатана, а значит, чудовища не могут на ней появиться. Если запечатать обе клетки логова на од-



ном фрагменте поля, чудовища и вовсе не смогут на нём появляться!

Игроки в этом раунде хотят продвигнуться по сюжету, а для этого им необходимо выполнить **накопительное условие** на карте текущей главы. Это значит, что первопроходцы должны указанное количество раз выполнить то, что изображено справа от символа **4x**, чтобы разыграть соответствующий эффект. На карте текущей главы первопроходцы должны пожертвовать свою кровь — потратить в сумме 4 здоровья, чтобы перейти к следующей главе.

Ким дважды **использует 2-ю активную способность с карты главы** — тратит

2 здоровья, чтобы поместить на карту главы **2 жетона продвижения** (требуется 4 жетона, чтобы перейти к следующей главе).

Важно помнить, что символ **♥** в стоимости активной способности всегда требует, чтобы первопроходец целенаправленно потратил здоровье ради эффекта. Если *Ким* или *Хэнк* теряют здоровье по любой другой причине, игроки не помещают жетоны продвижения на карту главы.

За оставшиеся 3 выносливости *Ким* **перемещается** на 3 клетки к неисследованной границе фрагмента поля. На этом её ход окончен.

ные, бесконечно
яющиеся.

твов, м
блени
уже пос
репли, когда м
исутствия кул

и — мы стояли
г. Не было ни тел,
иная застывшая
ула не доставал



Переместитесь на 0—3 клетки.



Перейдите к следующей главе.



В свой ход Хэнк также **использует 2-ю активную способность с карты главы**. Он должен потратить 2 здоровья, однако всегда, когда активная способность требует потратить здоровье, вместо него можно потратить воодушевление. Хэнк тратит 1 здоровье и 1 воодушевление, чтобы поместить на карту главы последние 2 жетона продвижения. **Выполнив накопительное условие** в четвёртый раз, участники дол-

жны разыграть эффект «*Перейдите к следующей главе*». Они «перелистывают» карту текущей главы на сторону с иллюстрацией вверху, устанавливают новые значения логова и ужаса, уменьшают значение логова на 1, а затем разыгрывают эффект «*Когда вступает в игру*» (S) новой главы. Этот эффект предписывает **добавить в колоды предметы 2-го уровня**. Чтобы сделать это, сначала нужно убрать в коробку половину



карт из каждой текущей колоды предметов 1-го уровня (карты в сбросе остаются на месте), а затем замешать карты предметов 2-го уровня в соответствующие колоды.

Первопроходцы уже достигли главы 3 — «Разорванный дневник»! Чтобы продви-



нуться по сюжету ещё дальше, необходимо задействовать клетку главы (изучить брошенный дневник), поэтому Хэнк тратит 4 выносливости и **перемещается** в сторону клетки главы. Поскольку она **освещённая**, Хэнк **задействует** её всего за 1 выносливость и игроки переходят к главе 4 — «Недостающий фрагмент». Эффект новой главы гласит, что участники должны поместить на поле **жетон выхода** — через него первопроходцы могут покинуть игровое поле. Они решают поместить жетон на ближайшую границу фрагмента, чтобы скорее сбегать из этих зловещих коридоров.

Последнюю 1 выносливость Хэнк тратит, чтобы **активировать соседнюю клетку события** (не бесплатно, ведь стоимость стала обычной!). Он получает 1 воодушевление и открывает карту с верха колоды событий первопроходцев — это личное событие «Тайный смысл». Хэнк кладёт его рядом со своим планшетом (теперь у него 2 карты личных событий) — в будущем оно поможет осветить одну клетку главы, чтобы проще продвинуться по сюжету.



На этом фаза первопроходцев завершается.



КОНЕЦ?

Чем закончится история *Ким* и *Хэнка*? Триумфом или отчаянием?

Теперь, когда вы освоили основные механики *Machina Arcana*, вы можете продолжить приключение с этими первопроходцами или начать новое! В любом случае ваше решение не станет серьёзной угрозой для Ужаса — по крайней мере, не с первой попытки...

Сейчас вы готовы ознакомиться с брошюрой «Правила игры». В ней подробно описано всё необходимое, чтобы провести полноценную партию в *Machina Arcana*, а также дополнительные возможности игроков, не упомянутые в этой брошюре:

- ♦ Пропasti и верстаки.
- ♦ Механика притягивания и отталкивания.
- ♦ Все виды активных способностей и их эффекты.
- ♦ Использование способностей не в свой ход.
- ♦ Сброс фрагментов поля.
- ♦ Уровни сложности игры.
- ♦ Режим кампании.
- ♦ Многие другие особенности и тонкости.

**ВПЕРЁД, К НОВЫМ
ПРИКЛЮЧЕНИЯМ В МИРЕ
MACHINA ARCAN!**



МУЗЫКА НА YOUTUBE

Погрузитесь в атмосферу игры и создайте подходящее настроение для той или иной сцены.

bit.ly/3hqSkDG



Органайзер и компоненты изображены схематично.

