

ПЕНУМБРА

Испытания Арканы

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы – волшебник, начинающий свое обучение колдовскому искусству.

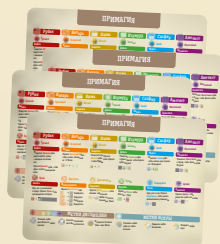
Чтобы проявить себя и стать обладателем высшей награды для учеников – Кубка Колдовства – посещайте классы школы, развивайте мастерство в магических дисциплинах, изучайте заклинания, добывайте ингредиенты, варите зелья, призывайте питомцев, собирайте артефакты и выполняйте контракты в городской гильдии. Иногда вам придется столкнуться с суровыми испытаниями за пределами школы. Такие испытания – не только проверка ваших колдовских сил, но и моральный выбор, который определит судьбу и пробудит скрытые в вас способности. Все ваши достижения учтутся в итоговом зачете: волшебник, который лучше других проявил себя, заслужит Кубок Колдовства.

ПОДГОТОВКА	4
Колода Судьбы, Таланты, Личная и Общая игровая зона	
ОБЗОР ИГРЫ	8
О чем игра, Механики, Ход игры, Как победить	
ДИСЦИПЛИНЫ	9
Метки, Ингредиенты, Кубики	
ВОЛШЕБНИКИ	12
Карты, Эффекты отдыха, Мастерство, Получение меток, Состояние и Эффекты меток	
УГРОЗА	16
КАРТЫ ВОЛШЕБНИКОВ	18
Стоимость, Трансформация, Активация, Запуск, Цепочки, Артефакты, Призывы и Питомцы, Заклинания, Рецепты и Зелья	
ПРИМАГИЯ	26
Эффекты кубиков, Эффекты ингредиентов	
ЛОКАЦИИ	28
Класс, Базар, Зельеварня, Лавка, Гильдия, Дикие земли	
КОНТРАКТЫ и ИСПЫТАНИЯ	31
Задания, Награды, Контракты, Испытания, Свет и Мрак, Свойства, Резервирование	
ХОД ИГРЫ	36
Ход обучения, Ход испытания, Ход отдыха, Конец игры	
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ	38

КОМПОНЕНТЫ



Книга правил
и правила соло-режима



Памятки игроков
4 шт.



Планшеты волшебников
4 шт.



Планшет Города
1 шт.



Планшет Диких Земель
1 шт.



Планшеты Классов
6 шт.



Метки Магии
60 шт.



Ингредиенты
114 шт.



Кубики
76 шт.



Кубики Ресурсов
2 шт.

КОНЕЧНЫЕ И БЕСКОНЕЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Кубики и жетоны Ингредиентов — не ограничены. В редкой ситуации, когда вам не хватает входящих в набор компонентов, используйте любую подходящую замену.

Метки Магии — ограничены. Если какой-то вид Меток закончился, никто из игроков не может его получить.



Колоды Обычных Дисциплин
(карты мини) 96 шт.



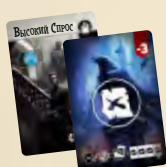
Карты Смертельных ранений
(карты мини) 4 шт.



Испытания (карты стандарт)
24 шт.



Колода Артефактов
(карты мини) 36 шт.



Колода Контрактов
(карты мини) 36 шт.



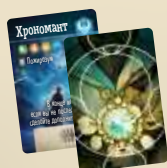
Пророчества (карты стандарт)
9 шт.



Цели (карты стандарт)
4 шт.



Колода Зелий (карты мини)
14 шт.



Таланты (карты мини)
12 шт.



События (карты стандарт)
8 шт.

ПОДГОТОВКА

ГОТОВАЯ КОЛОДА ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Сборка колоды Судьбы — самая трудоемкая часть подготовки к игре. Когда вы уже знаете игру, это занимает всего несколько минут. Но для первого раза, чтобы быстрее начать играть, вы можете воспользоваться готовой колодой.

Вместо сборки колоды по обычным правилам, найдите нужные карты и разложите в указанном порядке.

Обратите внимание: некоторые карты добавляйте только при игре вдвоем и более (♠♠♠), а некоторые только при игре четвером (♠♠♠♠).

НАЧАЛЬНОЕ ПРОРОЧЕСТВО (сразу выложите на стол лицевой стороной вверх):

Конец Времен (Пророчество)

НАЧАЛЬНЫЙ РЯД ИСПЫТАНИЙ (сразу выложите на стол лицевой стороной вверх):

Златоед (Испытание)

Свиточки (Испытание)

♠♠♠ **Расстроенные Часы** (Испытание)

♠♠♠ **Хмурая Леди** (Испытание)

КОЛОДА СУДЬБЫ (сверху вниз):

Диколесье (Испытание)

Возрождение Гильдии (Пророчество)

Аранея (Испытание)

Мастерство (Цель)

♠♠♠ **Туман Забвения** (Испытание)

♠♠♠ **Внеклассное Чтение** (Событие)

♠♠♠ **Стая Лютоволков** (Испытание)

♠♠♠ **Урожай** (Событие)

Равнины Агонии (Испытание)

Песнь Преодоления (Пророчество)

Радомир Фламинг (Испытание)

Тайная Сделка (Событие)

♠♠♠ **Рой Умбралов** (Испытание)

♠♠♠ **Фестиваль** (Событие)

♠♠♠ **Дымчатый Зверь** (Испытание)

♠♠♠ **Странник** (Событие)

Василиск (Испытание)

Пробужденная Искра (Пророчество)

Ночь Ужасов (Испытание)

Свежая Партия (Событие)

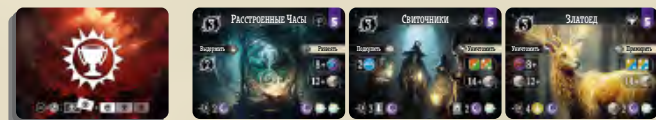
♠♠♠ **Драган Иванцевич** (Испытание)

♠♠♠ **Практика** (Событие)

♠♠♠ **Логово Плотожоров** (Испытание)

♠♠♠ **Личная Тренировка** (Событие)

Положите собранную Колоду Судьбы около начального ряда Испытаний (рубашкой вверх):



Переходите к разделу подготовки «Таланты».

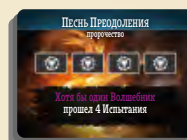
КОЛОДА СУДЬБЫ

Это определенным образом подготовленная колода больших карт, которая задает ритм, длительность и сложность игры. Она содержит все большие карты: События, Пророчества, Цели и Испытания. Вверху колоды будут более простые Испытания, а внизу более сложные. Эта колода масштабируется в зависимости от количества игроков (чем больше игроков, тем больше в ней карт).

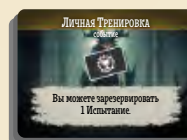
Колода Судьбы придает игре разнообразие: в каждой партии вы будете сталкиваться с разными Испытаниями, будут происходить разные События, и даже заканчиваться игра будет по разным условиям.



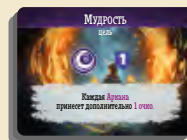
Возьмите все карты Судьбы (карты стандарт) в игре. Найдите и разделите эти карты по наборам:



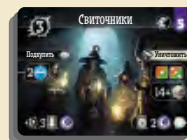
Пророчества



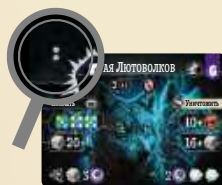
События



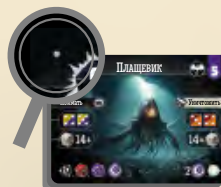
Цели



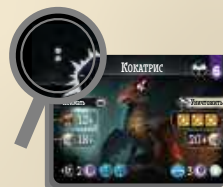
Испытания



Карты Испытаний разделите на четыре набора по сложности от 1 до 4. Сложность указана точками в левом верхнем углу:



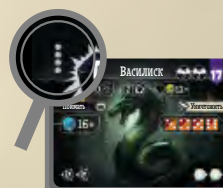
Сложность 1



Сложность 2



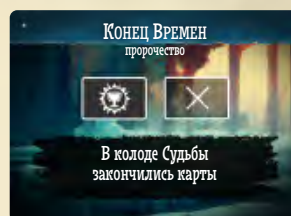
Сложность 3



Сложность 4

Найдите Пророчество *Конец Времен*.

Это Пророчество, которое действует в каждой партии.
Положите его в общей игровой зоне.



Возьмите набор Испытаний сложности 1.

Перетасуйте его и откройте из него количество случайных карт, равное количеству игроков.
Положите их в общей игровой зоне, лицевой стороной вверх. Эти карты образуют начальный ряд Испытаний.



Остальные карты Испытаний сложности 1 уберите в коробку, они не понадобятся в этой партии.

Возьмите наборы Испытаний сложности 2, 3 и 4. Перетасуйте каждый набор отдельно. Из каждого набора сдайте лицевой стороной вниз количество случайных карт, равное количеству игроков.



В трех стопках — Испытания сложности 2, 3 и 4

Добавьте в первую стопку (с Испытаниями сложности 2) одну случайную карту Цели лицевой стороной вниз.

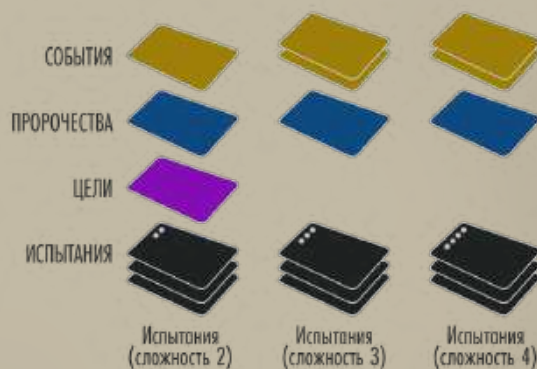
Добавьте в каждую стопку по одной случайной карте Пророчества лицевой стороной вниз.

Добавьте в каждую стопку случайные карты Событий таким образом, чтобы количество карт в каждой стопке получилось вдвое больше количества игроков, лицевой стороной вниз.

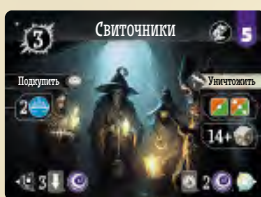
Перемешайте каждую стопку по отдельности, лицевой стороной вниз.

Соедините стопки в колоду, не перемешивая, так чтобы Испытания сложности 4 были в самом низу, выше Испытания сложности 3, и на самом верху Испытания сложности 2.

Например, при игре вдвоем стопки будут состоять из вот таких карт:



В каждой стопке по три Испытания и по одному Пророчеству, в первой стопке одна Цель, а оставшееся место занято Событиями.



Положите колоду Судьбы в общей игровой зоне, слева от ряда Испытаний.

ТАЛАНТЫ



Раздайте каждому игроку по 2 случайные карты Талантов. Каждый игрок выбирает себе одну из них, после чего все игроки открывают выбранные ими Таланты. Невыбранные карты Талантов уберите в коробку, они не понадобятся в этой партии.

На карте Таланта указаны начальная Метка, начальные Ингредиенты, начальная карта Дисциплины и Порядок хода. Каждый игрок берет указанную Метку Дисциплины и карту Дисциплины (находит в соответствующей колоде) и набирает указанный набор Ингредиентов.

НАЧАЛЬНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ



Порядок хода

Очередность ходов в партии определяется Порядком хода, указанным на картах Талантов: первым ходит игрок с наименьшим значением Порядка хода, потом игроки со значениями по возрастанию. Для удобства лучше сесть за столом по часовой стрелке в порядке хода от первого игрока.

Друид



НАЧАЛЬНАЯ МЕТКА



Единство с Природой

85

Вы можете призывать Питомцев с рынка.

НАЧАЛЬНАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ



ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА

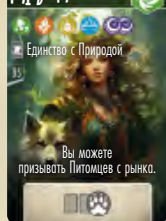
(для каждого игрока)

Выберите планшет Волшебника и положите его перед собой (планшеты отличаются только цветом и иллюстрацией, функционально они одинаковые).

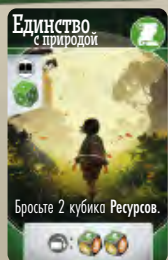
Положите начальную Метку в первую ячейку (самую левую)

Возьмите Метку **Искры** и положите ее в первую ячейку Искры на планшете (самая левая)

Друид



Найдите начальную карту Дисциплины и положите в соответствующую область рядом с планшетом (Заклинание — снизу, в Гримуар).



Положите начальные Ингредиенты в личный запас ингредиентов на планшете.

Возьмите 2 **Костяных** (бежевых) кубика, 1 кубик цвета вашей начальной Метки, и 1 кубик **Искры**. Бросьте их, и положите выпавшими значениями в свой запас кубиков.

ОБЩАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА

- 1 Выложите в центр стола планшет Города и планшет Диких Земель.
- 2 Возьмите планшеты Классов тех Дисциплин, которые соответствуют начальным Меткам игроков. Если Классов получилось менее четырех, добавьте случайные Классы других дисциплин — в игре всегда участвует 4 класса. Выложите на стол выбранные Классы. Оставшиеся два класса можно убрать в коробку.
- 3 Выложите кубики, жетоны Ингредиентов и жетоны Меток так, чтобы все могли до них дотянуться.
- 4 Выложите Контракты:
 - Хорошо перемешайте колоду Контрактов, чтобы Контракты с темным и светлым заголовками были распределены равномерно.
 - Откройте случайный Контракт из колоды. Если это Контракт сложности 2 (две точки в левом верхнем углу), положите его под низ колоды. Если это Контракт сложности 1 (одна точка), положите его в крайнюю правую свободную ячейку Гильдии.
 - Повторяйте этот процесс, пока все четыре ячейки Гильдии не будут заполнены.

- 5 Разложите большие карты:
 - Колоду Судьбы и ряд Испытаний положите над планшетами локаций.
 - Пророчество *Конец Времен* положите над планшетами локаций.
- 6 Разложите остальные карты:
 - Колода готовых Зелий над Зельеварней: Откройте из нее две карты и выложите рядом — это рынок Зельеварни.
 - Колода Артефактов над Лавкой: Откройте из нее две карты и выложите рядом — это рынок Лавки.
 - Колоды Дисциплин над соответствующими Классами: Откройте из каждой две карты и выложите рядом — это рынки Классов.
 - Оставшиеся две колоды недоступных Дисциплин положите в общей игровой зоне, не убирайте их (они могут использоваться в процессе игры, несмотря на то что соответствующие Классы в игре не участвуют).
 - Карты Смертельных ранений положите в общей игровой зоне.



АДАПТИВНАЯ РАСКЛАДКА

В «Пенумбре» мы намеренно отказались от большого игрового поля в пользу компактных планшетов. Благодаря этому разложить локации и колоды карт можно разными способами. Игра легко подстроится под любую форму стола и разное количество игроков. Схема на этой странице — лишь рекомендация. Размещайте планшеты так, как вам удобно!

ОБЗОР ИГРЫ

О ЧЕМ ИГРА

Вы — волшебник, начинающий свое обучение колдовскому искусству.

Чтобы проявить себя и стать обладателем высшей награды для учеников — Кубка Колдовства — посещайте классы школы, развивайте мастерство в магических дисциплинах, изучайте заклинания, добывайте ингредиенты, варите зелья, призывайте питомцев, собирайте артефакты и выполняйте контракты в городской гильдии.

Иногда вам придется столкнуться с суровыми испытаниями за пределами школы. Такие испытания — не только проверка ваших колдовских сил, но и моральный выбор, который определит судьбу и пробудит скрытые в вас способности.

Все ваши достижения учтутся в итоговом зачете: волшебник, который лучше других проявил себя, заслужит Кубок Колдовства.

МЕХАНИКИ

«Пенумбра» — это комплексная игра на победные очки. Вот основные механики, которые вы в ней встретите:

Развитие планшета (обучение волшебника). Развивайте личный планшет, чтобы иметь больше кубиков, применять свои карты с усиленными эффектами, и делать больше за каждый ход.

Комбинирование карт (развитие гримуара и инвентаря). Собирайте заклинания, зелья, питомцев и артефакты, чтобы иметь больше возможностей и доступных эффектов. Находите комбинации между эффектами и делайте то, что казалось другим игрокам невозможным.

Размещение кубиков (посещение локаций). Размещайте кубики в трех видах локаций. Посещайте школу для развития планшета и получения новых карт. Собирайте ресурсы в диких землях. Ходите в город за покупками и для выполнения контрактов.

Манипуляции кубиками. Часто вам будут нужны кубики определенного цвета или значений. Управляйте вашими кубиками с помощью карт и других эффектов: переворачивайте, увеличивайте или уменьшайте значение, или даже перекрашивайте в другой цвет.

Управление ресурсами. Накапливайте и используйте разные колдовские ингредиенты: скрепляйте контракты волшебной кровью, обменивайте драгоценности на могущественные артефакты, получайте новые возможности в обмен на памятные вещицы сильных магов.

ХОД ИГРЫ

В течение игры игроки совершают ходы по очереди. В свой ход игрок выбирает **один из трех вариантов хода**: обучение, испытание или отдых:



ОБУЧЕНИЕ. Сделать два размещения кубиков в локациях — получить новые заклинания в школе, выполнить контракты в гильдии, отправиться в дикие земли за ингредиентами для зелий. Большая часть партии состоит именно из таких ходов.



ИСПЫТАНИЕ. Пройти одно из доступных испытаний. В среднем за партию каждый игрок проходит 2-3 испытания.



ОТДЫХ. Восполнить запас кубиков и развернуть повернутые карты.

В свой ход игрок также может использовать заклинания, зелья, артефакты и другие эффекты, если ничто не ограничивает их применение (например, некоторые заклинания можно использовать только в ход Испытания).

Игра продолжается до тех пор, пока не сработает одно из пророчеств — условий конца игры. В разных партиях эти условия могут быть разными, и новые условия могут добавляться в процессе партии. После этого все делают еще по одному ходу, и игра заканчивается.

КАК ПОБЕДИТЬ

Побеждает волшебник, ставший лучшим учеником школы — игрок, набравший больше победных очков. Как этого добиться:

Выполняйте контракты и проходите испытания. Контракты и испытания — основной источник победных очков. Контракты это небольшие поручения, которые можно выполнять несколько раз за ход. Испытания труднее, занимают целый ход, но и приносят большую награду.

Собирайте символы опыта. Контракты, испытания и тома (особый вид артефактов) содержат символы опыта. Собирайте наборы таких символов — это тоже принесет победные очки.



Накапливайте аркана. **Аркана**  — самый дорогой из игровых ресурсов. Аркана необходима для развития волшебника, но одновременно является и победными очками.

Достигайте целей. Иногда в игре появляются общие для всех игроков цели. Каждая такая цель даст дополнительный способ набора победных очков.



Стремитесь к свету или мраку. В контрактах и испытаниях есть два пути: свет и мрак. Чтобы набрать больше очков, старайтесь всегда идти в одну сторону: либо к свету, либо ко мраку.

Получайте метки магии. Развивайте волшебника и получайте больше меток. Наберете много меток — получите за это победные очки.

Все победные очки начисляются только в конце игры. Однако, вся информация об источниках победных очков открытая: вы всегда видите выполненные контракты и пройденные испытания других игроков (и, при желании, можете даже точно посчитать, кто лидирует).

ДИСЦИПЛИНЫ

Магия разделена на 6 Дисциплин: **Рубиновую**, **Янтарную**, **Яшмовую**, **Изумрудную**, **Сапфировую** и **Аметистовую**. Каждой Дисциплине соответствуют Метки (жетоны с символом этой Дисциплины), карты (Заклинания, Зелья, Питомцы), кубики и Ингредиенты того же цвета. Чтобы освоить Дисциплины (прокачать вашего Волшебника в той или иной Дисциплине) — посещайте классы школы. Это даст вам новые карты Дисциплин, а также увеличит ваш запас кубиков.



РУБИНОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия крови (Сангвиномантия). Использует волшебные свойства крови как самих волшебников, так и волшебных существ.

С ее помощью можно заключить пакт на крови, использовать собственные раны для усиления и даже призвать элементаля крови.

Предрасположенные к Сангвиномантии ученики даже в безобидных обстоятельствах оказываются покрыты ссадинами и царапинами с ног до головы.

ЯНТАРНАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия звуков и музыки (Сономантия). Использует волшебные свойства звуков, нот и ритма.

Превращает Заклинания в чарующие мелодии, напевы и наговоры. Хорошо взаимодействует с другими Дисциплинами и усиливает их.

Компанейские ученики, насвистывающие мелодии и сочиняющие стихи и песни, скорее всего проявят талант к Сономантии.

ЯШМОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия преобразований (Алхимия) и защитных чар (Кустодиомантия).

Защищает от любых угроз и помогает с преобразованием одних ресурсов в другие.

Ученики Яшмовой Дисциплины осторожны, заботливы и трудолюбивы. Даже в ясную погоду их не вытащить из алхимической лаборатории. Однако в трудную минуту они всегда придут на помощь, проявляя неожиданную силу и смелость.

ИЗУМРУДНАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия дикой природы и волшебных зверей (Бестиомантия).

Фокусируется на призыве Питомцев и обеспечивает изобилие Ингредиентов.

Если на ранних этапах обучения ученик стремится провести время в компании птиц и зверей, а чтению учебника предпочтет прогулку по зачарованному лесу — у него явная предрасположенность к Бестиомантии.

САПФИРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия разума (Рациомантия). Посвящена памяти, времени, предсказаниям, провидению, телепатии и внушению.

Помогает изучать Заклинания, выбивать скидки из торговцев и совершать дополнительные размещения.

Ученики с предрасположенностью к Рациомантии — это начитанные, эрудированные, и нередко высокомерные (в силу выдающегося интеллекта) маги. Тратить время на других людей они не любят, предпочитая беседам и уговорам телепатическое внушение.

АМЕТИСТОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

Магия тени (Умбромантия). Позволяет стать невидимым, мгновенно переместиться на огромное расстояние или разбить защитную ауру. Помогает в схватках с опасными чудовищами и другими волшебниками.

Ученики, имеющие талант к Умбромантии, часто оказываются замкнутыми незаметными одиночками. Отчасти поэтому их тянет к преподавателям этой Дисциплины — таким же странным, от которых у других пробегает холодок по коже.

Совет

Янтарная и **Сапфировая** Дисциплины механически сложнее остальных и больше предрасполагают к «параличу анализа». Когда вы только осваиваете игру, лучше начать с других Дисциплин. А когда освоитесь с игровым процессом и добавите эти две Дисциплины — игра станет еще интереснее и добавит новые неожиданные взаимодействия заклинаний.

МЕТКИ



МЕТКИ ДИСЦИПЛИН. Развитие Волшебника в магических Дисциплинах отображается Метками. У каждой Дисциплины свои Метки, и они так и называются: **Рубиновая** Метка, **Изумрудная** Метка и так далее.



МЕТКИ ИСКРЫ. Помимо академического развития в Дисциплинах, Волшебники могут постепенно раскрывать врожденные способности. Эти способности отображаются Метками и кубиками **Искры**.

ИНГРЕДИЕНТЫ

Ингредиенты — это ресурсы тех же шести цветов, что и магические Дисциплины. Каждый Ingredient имеет особую игровую функцию, которая называется **Примагия** (26).

Ссылка (00) — Указывает на раздел и страницу, где находятся подробности по теме.

Ингредиенты обозначаются прозрачными жетонами.



ЗАПАС ИНГРЕДИЕНТОВ. Ваши Ингредиенты хранятся в личном запасе Ингредиенты на планшете Волшебника. В запасе Ингредиенты может храниться до 12 **Плодов**, 12 **Кристаллов**, 12 **Драгоценностей**, 12 **Безделушек**, 12 **Крови** и 12 **Арканы** (каждого Ингредиенты не более 12, а общее количество может быть больше).

ПОЛУЧИТЬ ИНГРЕДИЕНТЫ. Когда какой-либо эффект предписывает получить Ингредиенты, возьмите их из общего запаса и добавьте в ваш личный запас Ингредиенты. Если часть Ингредиенты не помещается в запас (превышает ограничение на количество Ингредиенты), незамедлительно сбросьте избыток обратно в общий запас.

СБРОСИТЬ ИНГРЕДИЕНТЫ. Когда какой-либо эффект предписывает сбросить Ингредиенты, переместите Ингредиенты из личного запаса Ингредиенты на вашем планшете Волшебника в общий запас.

КУБИК РЕСУРСОВ. Некоторые эффекты в игре предписывают бросить кубик Ресурсов — специальный кубик, на гранях которого **Плоды**, **Кристаллы** и **Драгоценности**. Когда вы бросаете такой кубик, получайте все выпавшие на кубике Ингредиенты в свой запас Ингредиенты.



Если эффект предписывает бросить несколько кубиков Ресурсов одновременно, то все Ингредиенты появляются в вашем личном запасе одновременно. Этот эффект не может быть прерван другими эффектами (нельзя получить часть Ингредиенты, потратить их на что-либо, а потом получить остальные Ингредиенты в освободившийся личный запас).



КРОВЬ — обладающая магическими свойствами кровь как волшебников, так и волшебных существ. Используется для скрепления магических уз (нерушимых контрактов) и доступа к тайным знаниям. Многие заклинания **Рубиновой** Дисциплины основаны на использовании **Крови**. Кроме того, все Волшебники могут использовать **Кровь**, чтобы резервировать Контракты.



КРИСТАЛЛЫ — драгоценные камни, способные резонировать с магическими энергиями и влиять на них. Сильнее всего отзываются на звуковые вибрации, поэтому часто используются в **Янтарной** Дисциплине (магии звуков, само название которой появилось из-за высокой чаровосприимчивости янтаря). С помощью **Кристаллов** можно манипулировать доступными вам кубиками — перебрасывать, подкручивать, переворачивать и даже перекрашивать.



ДРАГОЦЕННОСТИ — ценные металлы, драгоценные камни и монеты, которые можно использовать в качестве платы. Нужны чтобы покупать Артефакты и готовые Зелья. Кроме того, **Драгоценности** помогают торговаться — обновлять доступные в рынках карты.



ПЛОДЫ — травы, корни, ягоды и другие составляющие для Зелий и призыва Питомцев, как растущие в дикой природе, так и выращиваемые в оранжереях школы. Все Волшебники умеют Исцелять раны с помощью **Плодов**.



БЕЗДЕЛУШКИ — невзрачные вещицы, неприметный вид которых скрывает их историю. Иногда это личные вещи могущественных волшебников, хранящие воспоминания и чувства своих владельцев. Иногда сувениры, пропитанные памятью о значимых событиях, на которых сохранился дух эпохи. Искусный волшебник способен вытащить из этих отпечатков многие забытые секреты и разгадки тайн прошлого, поэтому такие «безделушки» в колдовском мире дороже золота. Ради них многие представители магического общества согласятся помочь вам, предоставят неформальные предпочтения или допуск к недоступным иначе артефактам.

Раз в ход за **Безделушку** можно сделать дополнительное размещение. Кроме того, **Безделушки** понадобятся для использования некоторых Артефактов.



АРКАНА — тайные знания, мистические откровения, сконцентрированная колдовская сила. Наиболее ценный и труднодоступный ресурс в волшебном мире. Это нематериальный, невидимый ингредиент. Аркана напрямую связана с силой духа волшебника, его жизненным опытом и трудностями, которые он преодолел — поэтому ее невозможно купить, обменять или передать другому. Для создания метки и привязки ее к волшебнику всегда необходима его собственная Аркана. **Аркана** необходима для развития Волшебника (для добавления новых Меток на планшеты), и при этом является победными очками в игре.

КУБИКИ

Магические силы Волшебников в игре отображаются кубиками. Кубики нужны практически для всего: чтобы размещаться в Локациях, применять Заклинания, выполнять Контракты и проходить Испытания, а также чтобы защититься от Угрозы. Чем больше у вас кубиков, тем сильнее ваш Волшебник. Чтобы иметь больше кубиков — **получайте Метки** (14) Дисциплин и добавляйте их на ваш планшет Волшебника. Кроме того, некоторые Заклинания, Питомцы и Артефакты могут дать вам дополнительные кубики.

Когда вам не хватает кубиков, вы всегда можете восполнить их запас, сделав **Ход Отдыха** (36).

ТИПЫ КУБИКОВ



КУБИКИ ДИСЦИПЛИН (ЦВЕТНЫЕ). Все цветные кубики (большинство кубиков в игре). Каждый цвет соответствует одной из магических Дисциплин.



КОСТЯНЫЕ КУБИКИ (БЕСЦВЕТНЫЕ). Не относятся ни к одной дисциплине, не считаются кубиком какого-либо цвета. Отображают усердие, находчивость, и любые навыки и способности, не связанные с волшебством. Если бы вы играли в «Пенумбру» не волшебником, а обычным человеком, то ему были бы доступны только **Костяные** кубики.

Многие задачи можно решить и **Костяными** кубиками (то есть не прибегая к магии), но некоторые — только с помощью цветных кубиков (то есть с помощью волшебства).



КУБИКИ ИСКРЫ (ПРОЗРАЧНЫЕ). Кубики-джокеры. Когда вы используете такой кубик, то можете выбрать, кубиком какого одного цвета он считается.

Искра — это врожденные магические силы, присущие любому Волшебнику. Все Волшебники начинают игру с 1 кубиком **Искры**. В процессе игры вы сможете получить дополнительные кубики **Искры**. Некоторые задачи можно решить только кубиками **Искры**.



КУБИКИ УГРОЗЫ (ЧЕРНЫЕ). Их предстоит бросать, когда Волшебник столкнется с опасностью.

Волшебники не используют кубики Угрозы и не могут добавлять их в личный запас, но могут влиять на эти кубики с помощью своих Заклинаний и других эффектов.



ВРЕМЕННЫЕ КУБИКИ. Некоторые эффекты создают временные кубики. Временные кубики всегда появляются и хранятся на конкретных картах (Заклинаниях, Питомцах и т. п.), которые их сгенерировали. Их символ так

и выглядит: кубик на карте.

Как и при получении любых других кубиков, при получении временных кубиков бросьте их, чтобы определить их значение. Временные кубики считаются кубиками в вашем запасе, если иного не указано в эффекте, благодаря которому вы их получили. Их можно использовать так же, как и любые другие. В конце вашего хода все ваши временные кубики сбрасываются.

ЗАПАС КУБИКОВ. Доступные вам кубики хранятся в вашем личном запасе кубиков, на планшете Волшебника. Личный запас кубиков не ограничен: в нем можно хранить любое количество кубиков.

ПОЛУЧИТЬ КУБИК. Когда какой-либо эффект предписывает получить кубик, возьмите этот кубик из общего запаса, бросьте его, и, не меняя выпавшее значение, поместите в ваш личный запас кубиков.

СБРОСИТЬ КУБИК. Когда какой-либо эффект предписывает сбросить кубик из вашего запаса, переместите кубик из личного запаса в общий запас.

МАНИПУЛЯЦИИ КУБИКАМИ

Несмотря на то, что в «Пенумбре» очень много кубиков, игра мало зависит от удачи. Вы сможете манипулировать кубиками, менять их значение и даже цвет.

Все манипуляции применяются только к вашим кубикам, если в эффекте прямо не сказано иного.

Эффекты манипуляций применяются мгновенно (их нельзя отложить на потом).

Если вы получаете одновременно несколько эффектов манипуляции, то можете применить их как все к одному кубiku, так и к разным, в любом соотношении и в любом порядке.



ПЕРЕБРОСИТЬ. Перебросьте кубик один раз.



ПЕРЕВЕРНУТЬ. Переверните кубик на противоположную грань («1» на «6», «2» на «5», «3» на «4»).



УСТАНОВИТЬ. Установите кубик на любую грань.



ПОДКРУТИТЬ. Увеличьте или уменьшите значение кубика на 1 (например, с «3» до «4», с «2» до «1»). «1» нельзя уменьшить, а «6» нельзя увеличить.



ПЕРЕКРАСИТЬ. Сбросьте кубик из вашего запаса и получите из общего запаса кубик другого цвета с тем же значением (например, замените желтую «3» на красную «3»).

Костяные кубики можно перекрашивать в цветные.



ВОЛШЕБНИКИ

ПЛАНШЕТ ВОЛШЕБНИКА. Отображает силы Волшебника и изученные им магические Дисциплины. Также на нем хранятся все ваши кубики и Ингредиенты, а вокруг планшета располагаются карты — Заклинания, Рецепты и Зелья, Призывы и Питомцы, Артефакты, Контракты и Испытания. Планшет Волшебника и карты, которые хранятся вокруг него, составляют вашу личную игровую зону. Планшеты всех Волшебников функционально одинаковые (отличаются только оформлением).

КАРТЫ

Ваши карты кладите на стол рядом с планшетом Волшебника. Все карты лежат на столе в открытую, если не сказано иного.



АРТЕФАКТЫ — сверху, в Экипировке. На планшете Волшебника есть четыре ячейки Экипировки: Проводник, Кулон, Мантия и Кольцо.

Если на карте Артефакта указан значок Экипировки, то разместить такую карту можно только в соответствующей ячейке Экипировки (над планшетом Волшебника). Артефакт со значком Экипировки нельзя хранить где-либо еще.

У Волшебника не может быть двух Артефактов с одинаковым символом Экипировки.

Артефакты можно в любой момент сбрасывать, чтобы освободить ячейку. Если вы получили карту Артефакта, а ячейка Экипировки с таким значком уже занята, — можно либо сбросить полученный Артефакт, либо сбросить экипированный и заменить новой картой.

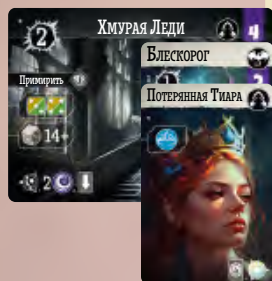
Артефакты без символа Экипировки, но с символом Опыта, хранятся в зоне Опыта.



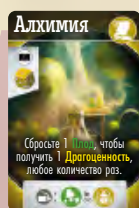
Артефакт



Артефакт



ИСПЫТАНИЯ и КОНТРАКТЫ — слева, в зоне Опыта. Слева от планшета кладите в открытую карты выполненных Контрактов и пройденных Испытаний.



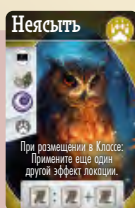
Заклинание



Заклинание



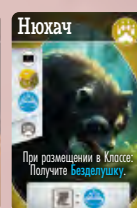
Рецепт Зелья



Призыв



Готовое
Зелье



Призванный
питомец

Сваренные ЗЕЛЬЯ и призванные ПИТОМЦЫ — справа, в Инвентаре. Зелья перемещаются в эту область когда сварены. Питомцы перемещаются в эту область когда призваны.

ЗАКЛИНАНИЯ, РЕЦЕПТЫ и ПРИЗЫВЫ — снизу, в Гримуаре.

Все карты Дисциплин сначала отправляются в Гримуар, независимо от их типа. Рецепты (еще не сваренные Зелья) и Призывы (еще не призванные Питомцы) тоже лежат в Гримуаре.

В вашей игровой зоне не могут находиться две карты с одинаковым названием. Если эффект предписывает получить случайную карту, а карта с таким названием уже есть в вашей игровой зоне — сбросьте взятую карту и возьмите другую. Продолжайте, пока не найдете карту, которую вы можете получить. Если такой карты в колоде не существует — вы не получаете ничего.

Если вы можете получить одну из карт на выбор (например, по эффекту События), но все доступные карты уже есть в вашей игровой зоне — вы не получаете карту.

ЭФФЕКТЫ ОТДЫХА

В верхней части планшета Волшебника находится нить Отдыха. В ней указаны эффекты Отдыха, которые работают при Отдыхе, Исцелении или получении новой Метки.

ОТДЫХ. Когда вы делаете ход Отдыха (36), пройдите по нити Отдыха слева направо. Примените все эффекты в начале нити, а потом все эффекты, под которыми есть не раненая Метка.

эффекты в начале нити
(срабатывают при Отдыхе всегда)

эффекты меток
(срабатывают при Отдыхе, если под ними не раненая Метка)



НОВАЯ МЕТКА ИЛИ ИСЦЕЛЕНИЕ. Когда вы размещаете на планшете новую Метку или Исцеляете раненую Метку, примените эффект Отдыха над этой Меткой.



РАЗВЕРНУТЬ ВСЕ КАРТЫ. Разверните все повернутые карты в вашей игровой зоне (Заклинания, Зелья, Питомцы, Артефакты, Талант). Развернувшиеся Зелья (25) при этом перемещаются из Инвентаря обратно в Гримуар.



ПОЛУЧИТЬ ЦВЕТНОЙ КУБИК. Возьмите из размещенных в локациях (если это возможно) либо из запаса (если нет) цветной кубик того же цвета, что и Метка. Взять из размещенных в локациях можно любой кубик соответствующего цвета по вашему выбору.



ПЕРЕЗАРЯДИТЬ ВСЕ МЕТКИ. Поднимите все разряженные не раненые Метки в верхнее (заряженное) положение.



ПОЛУЧИТЬ КУБИК ИСКРЫ. Возьмите из размещенных в локациях (если это возможно) либо из запаса (если нет) кубик Искры. Взять из размещенных в локациях можно любой кубик Искры по вашему выбору.



РАНЕННЫЕ МЕТКИ НЕ ДАЮТ ЭФФЕКТА. Если Метка ранена, то при Отдыхе она не заряжается и не дает указанный над ней эффект (этот символ добавлен на планшет в качестве напоминания).



(только во время Отдыха)
СВАРИТЕ ЗЕЛЬЯ из вашего Гримуара (любое количество), по обычной стоимости в Ингредиентах.



ПОЛУЧИТЬ КОСТЯНОЙ КУБИК. Возьмите из размещенных в локациях кубиков (если это возможно) либо из запаса (если нет) Костяной кубик. Взять из размещенных в локациях можно любой Костяной кубик по вашему выбору. Планшет имеет два таких эффекта, т. е. при каждом Отдыхе любой Волшебник всегда получает 2 Костяных кубика.



(только во время Отдыха)
ОБМЕНЯЙТЕ ИНГРЕДИЕНТЫ. Обменяйте Ингредиенты в вашем запасе любое количество раз, по обычному курсу Базара (29).



(только во время Отдыха)
КУПИТЕ 1 ЗЕЛЬЕ ИЛИ 1 АРТЕФАКТ с рынка, по обычной стоимости.

О Белой Нити Отдыха

В самом юном возрасте волшебники уже обладают небольшими силами, хоть и не могут справиться со структурированными академическими заклинаниями. Такие силы можно направить с помощью простых наговоров и напевов – простейших форм примагии. Одной из связанных с этим традиций является белая нить.

Чтобы ребенок запомнил, какие наговоры произнести перед сном, а заодно и ежедневно тренировал свои магические силы, родители собирали для него маленькие четки на плотной белой нити. Нить зачаровывали, чтобы она слегка сияла успокаивающим белым светом. А бусинки были разного размера, формы и цвета, чтобы напоминать о разных наговорах: осторожный наговор на окно или дверь, наговор на хороший сон, наговор на понимание языка питомцев – начиналось с простого, а потом их становилось больше.

Поэтому даже в зрелом возрасте четки на белой нити ассоциируются у большинства волшебников со сном, отдыхом, детством и родительским домом.

На планшете Волшебника строчка Отдыха тоже выделена белой нитью. Каждый эффект на ней – как бусинка на четках. Когда вы Отдыхаете, перебирайте бусинки на Белой Нити по порядку, чтобы ни о чем не забыть.

В середине планшета Волшебника находится область Мастерства — строка ячеек для Меток Дисциплин. Когда вы развиваете своего Волшебника, вы получаете новые Метки, и они размещаются в ячейках планшета:



Слева — Метки Дисциплин: **Сапфировая**, **Янтарная**, еще одна **Сапфировая** и **Рубиновая**. Справа — Метка **Искры**.

МАСТЕРСТВО

8 ячеек отведены под Метки Дисциплин (то, что можно освоить в классах школы), а 3 ячейки справа — под Метки **Искры**. Метки остаются на планшете до конца игры.

МЕТКИ ДАЮТ КУБИКИ. Чем больше у вас Меток — тем больше кубиков вы восстанавливаете при Отдыхе, и тем больше дополнительных Эффектов Отдыха получаете.

МЕТКИ ЭТО ВОЗМОЖНОСТИ. Чем больше у вас Меток — тем больше бесплатных эффектов ваш Волшебник может сделать «по щелчку пальцев».

Каждая Метка на вашем планшете — как переключатель. Метка сначала находится в верхней части ячейки, но ее можно опустить вниз, чтобы применить указанный в нижней части Эффект Метки.

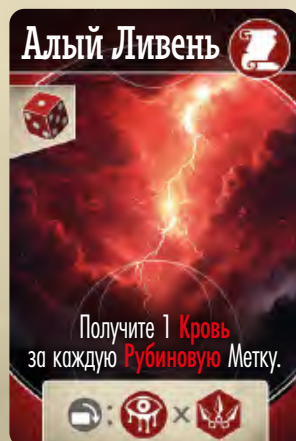
МЕТКИ ЭТО «ЗДОРОВЬЕ». Кроме того, Метки — это еще и «здоровье» вашего Волшебника. Когда какая-либо **Угроза** (16) наносит ему ранения, эти ранения распределяются в Метки, и жетоны Меток переворачиваются на раненую сторону.

РАНЕННЫЕ МЕТКИ КАК КРОВЬ.

Раненные Метки имеют символ **Крови**. Эта **Кровь** может быть использована точно так же, как и **Кровь** в вашем запасе Ингредиентов.



МЕТКИ УСИЛИВАЮТ ЗАКЛИНАНИЯ. Многие **Заклинания** (24) и другие эффекты становятся сильнее, если у вас больше Меток соответствующей Дисциплины.



Алый Ливень приносит одну **Кровь** в ваш запас Ингредиентов за каждую **Рубиновую** Метку.

ПОЛУЧЕНИЕ МЕТОК

В начале игры область Мастерства почти пуста. Ваш Волшебник мало что умеет, и чтобы сделать его сильнее, — предстоит изучать Дисциплины.



Чтобы получить новую Метку Дисциплины, нужно посетить один из **Классов** (28) и потратить **Аркану**.

Символ Метки на планшете Класа означает «получить Метку»:

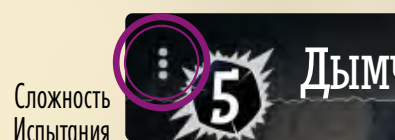


ПОЛУЧИТЬ МЕТКУ. Когда какой-либо эффект предписывает получить Метку Дисциплины или Метку **Искры**, возьмите соответствующий жетон Метки из общего запаса и разместите в первой свободной (слева направо) соответствующей ячейке (Дисциплин или **Искры**) на вашем планшете Волшебника, в верхнем (заряженном) положении. Сразу после этого примените указанный над Меткой Эффект Отдыха.

МЕТКИ ИСКРЫ. Метки **Искры** невозможно получить в Школе. Правила их получения зависят от режима игры.

В базовой игре «Пенумбра: Испытания Арканы» доступен только один режим, который так и называется: **Испытания Арканы**. В этом режиме новые Метки **Искры** связаны с **Испытаниями** (33).

Когда вы проходите Испытание, сложность которого превышает количество ваших Меток **Искры**, то получаете новую Метку **Искры**. Например, если у вас одна Метка **Искры**, а вы прошли Испытание сложности 3, то вы получите еще одну Метку **Искры**.



Хранение Меток

В обиходе академических школ магии набор меток ученика обычно называют поясом. Первое время, когда меток немного, студенты крепят их к поясу ученической мантии. Специальные элементы одежды и дорогие аксессуары, рассчитанные для крепления меток, появляются позже (когда мастерство волшебника растет, а с ним растет и количество меток). В других традициях набор меток называется иначе: волховник у волхов, ловец снов у шаманов или оракул у предсказателей.

Метка может находиться в трех возможных состояниях:



ЗАРЯЖЕННАЯ МЕТКА. Метка в верхнем положении. Можно использовать эффект Метки. При Отдыхе дает эффект Отдыха.



РАЗРЯЖЕННАЯ МЕТКА. Метка в нижнем положении. Нельзя использовать эффект Метки. При Отдыхе перезаряжается и дает эффект Отдыха.



РАНЕНАЯ МЕТКА. Метка, перевернутая на раненую сторону (всегда находится в нижнем положении). Нельзя использовать эффект Метки. При Отдыхе не дает эффекта Отдыха.

СОСТОЯНИЯ МЕТОК

Вот Эффекты, которые меняют состояние Метки:

ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЕТКУ (Заряженная → Разряженная + Эффект Метки). Опустите заряженную Метку вниз (в разряженное положение) и примените указанный в нижней части ячейки эффект. Эффект Метки воздействует только на кубики и заклинания того же цвета, что и Метка.



ПЕРЕЗАРЯДИТЬ (Разряженная → Заряженная). Если какой-либо эффект дает возможность Перезарядить Метку, вы можете выбрать любую разряженную не раненую Метку на вашем планшете и поднять ее в заряженное положение.

При этом вы не получаете указанный над ячейкой эффект Отдыха (перезарядка нужна только чтобы вновь использовать Метку).

НАНЕСТИ РАНУ (Заряженная / Разряженная → Раненая). Если в Метку нанесена рана (в результате броска на Угрозу), переверните Метку на раненую сторону и положите ее в нижнюю часть ячейки.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ КРОВЬ (Раненая → Разряженная + Кровь). Если какой-либо эффект дает возможность сбросить какое-либо количество **Крови**, вместо сброса 1 **Крови** из запаса Ингредиентов можно перевернуть любую раненую Метку.

Можно перевернуть несколько раненых Меток, чтобы сбросить более 1 **Крови**. Можно совмещать использование **Крови** из раненых Меток и **Крови** из запаса Ингредиентов.

Нельзя перевернуть раненую Метку, если нет эффекта, который требовал бы сбросить **Кровь**.



ИСЦЕЛИТЬ (Раненая → Заряженная + Эффект Отдыха). Если какой-либо эффект дает возможность Исцелить, вы можете выбрать любую раненую Метку на вашем планшете. Переверните Метку на обычную (не раненую) сторону, переместите ее в верхнее (заряженное) положение и получите указанный над ячейкой эффект Отдыха. Исцелять можно только раненые Метки.

ЭФФЕКТЫ МЕТОК



Использовать Метку — значит опустить заряженную Метку вниз (в разряженное положение) и применить указанный в нижней части ячейки эффект. Эффект Метки Дисциплины воздействует только на кубики и Заклинания того же цвета, что и Метка.

Вот эффекты, которые можно получить при использовании Меток:



УСТАНОВИТЬ. Установить кубик в вашем запасе (того же цвета, что и Метка) на любую грань.

Этим эффектом нельзя повлиять на Костяные кубики или кубики Искры (только на цветные кубики, совпадающие по цвету с Меткой).



ЗАПУСТИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ. Запустить Заклинание из вашего Гримуара (того же цвета, что и Метка) бесплатно. *Этот эффект работает только с Заклинаниями (призвать Питомца или сварить Зелье с его помощью не получится).*



ПЕРЕКРАСИТЬ КОСТЯНОЙ. Заменить **Костяной** кубик в вашем запасе на цветной кубик (того же цвета, что и Метка) с тем же значением.

Метки **Искры**, в отличие от обычных Меток Дисциплин, можно применять к кубикам и картам любого цвета:



УСТАНОВИТЬ. Установить любой кубик в вашем запасе на любую грань.



ЗАПУСТИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ. Запустить любое Заклинание из вашего Гримуара бесплатно. *Этот эффект работает только с Заклинаниями (призвать Питомца или сварить Зелье с его помощью не получится).*



РАЗВЕРНУТЬ. Развернуть любую повернутую карту в вашей игровой зоне бесплатно.

Т. к. эффект позволяет развернуть «любую карту», а не «любое Заклинание», с его помощью можно разворачивать также Питомцев, Зелья, Артефакты и даже Таланты.



УГРОЗА

Иногда Волшебники сталкиваются с опасными существами или магическими явлениями. Эти столкновения всегда связаны с Угрозой.

Если Волшебник не смог избежать Угрозы, то получает раны. Это не всегда плохо: кровь Волшебника обладает магическими свойствами (и часто вы сможете эти свойства использовать с выгодой для себя), а исцеление ран придает новые силы.



Угроза встречается в основном на картах **Контрактов** и **Испытаний** (31) и обозначается черным кубиком с цифрой.

В «Пенумбре» у Волшебников нет «очков здоровья». В качестве защиты и здоровья выступают ваши кубики и Метки.

Кубики Угрозы будут влиять на кубики в вашем запасе и Метки на вашем планшете. При этом будут важны значения на кубиках и значения **Меток**. Значение Метки указано под ее ячейкой символом кубика:



В такой ситуации у вас в Метках есть две единицы, одна двойка и одна шестерка.



СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЕНИЯ. Волшебники в «Пенумбре» не погибают окончательно. Карта Смертельного ранения отнимает очки в конце игры и тормозит Волшебника, но из игры он не выбывает.

Волшебник не может получить более одной карты Смертельного ранения за один ход. Если вы должны получить более одной карты Смертельного ранения, получите одну.



НЕОТМЕНЯЕМАЯ УГРОЗА. Некоторые эффекты подразумевают неотменяемую Угрозу. Такая Угроза обозначается черным кубиком на красном фоне.

Эффекты, сбрасывающие кубики Угрозы, не могут быть применены к неотменяемой Угрозе.

Совет

В «Пенумбре» раны — это не всегда плохо. Иногда неожиданное ранение может спутать все планы. А иногда наоборот — дает возможность восстановить кубики через Исцеление (не тратя ход на Отдых) или использовать магическую **Кровь**, когда она очень нужна.

Когда Волшебник ранен, можно либо Исцелить рану (перезарядить Метку и получить эффект Отдыха), либо использовать **Кровь** как Ингредиент. Эти эффекты взаимоисключающие. Вам решать, какой из них выгоднее использовать в конкретном случае.

Когда вы сталкиваетесь с Угрозой, пройдите следующие шаги по порядку:

1. ПОДГОТОВЬТЕ КУБИКИ УГРОЗЫ. Возьмите указанное количество черных кубиков.

Эффекты, влияющие на количество кубиков Угрозы («сбросьте X кубиков Угрозы»), могут быть применены только на этом шаге — до броска. Любые другие эффекты (Заклинания, Зелья, Питомцы, Примагия, Метки) также могут быть применены на этом шаге.

В конце этого шага (когда Волшебник разыграл все эффекты, которые хотел) срабатывают **Свойства** (35), в тексте которых содержится «перед броском на Угрозу».

2. БРОСЬТЕ КУБИКИ УГРОЗЫ. Другой игрок (можете выбрать, кто именно) бросает подготовленные кубики Угрозы.

Эффекты, манипулирующие значениями кубиков Угрозы («подкрутите X кубиков угрозы»), могут быть применены только на этом шаге — после броска, но до распределения результатов. Никакие другие эффекты не могут быть применены на этом шаге.

3. РАСПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. Значения на кубиках Угрозы распределяются сначала в кубики в вашем запасе, и только если это невозможно — в ваши Метки.

Никакие другие эффекты не могут быть применены на этом шаге.

Разыграйте по одному каждый кубик Угрозы (в любом порядке). Для каждого кубика угрозы проверяйте следующие условия по порядку:

- Если в вашем запасе есть совпадающий по значению кубик, сбросьте такой кубик из запаса. Если совпадающих по значению кубиков в вашем запасе несколько, сбросьте любой из них. Сбросьте разыгранный кубик Угрозы и перейдите к следующему.
- Если в запасе нет совпадающего по значению кубика):
- Если на вашем планшете есть совпадающая по значению не раненая Метка, эта Метка становится раненой: переверните эту Метку на раненую сторону и положите в нижнюю часть ячейки (если она уже не в нижнем положении). Если совпадающих по значению не раненых Меток несколько, переверните любую из них. Сбросьте разыгранный кубик Угрозы и перейдите к следующему.
- Если на вашем планшете нет совпадающей по значению раненой Метки, получите карту Смертельного ранения и следуйте ее указаниям. Сбросьте разыгранный кубик Угрозы и перейдите к следующему. Обратите внимание: даже в случае получения карты Смертельного ранения, вы должны разыграть все оставшиеся кубики Угрозы.

В ином случае (на планшете нет совпадающей по значению раненой Метки):

- Если на вашем планшете нет раненых Меток с совпадающим значением, сбросьте разыгранный кубик Угрозы и перейдите к следующему. Эта ситуация (для кубика Угрозы не оказалось совпадающего по значению кубика или Метки) называется «промахом».

ПРИМЕР УГРОЗЫ



Например, мы столкнулись с «Угрозой 7» в Испытании.



Мы подготовили 7 черных кубиков. Но прежде чем бросать их, сначала использовали Серебрянку, чтобы отменить два кубика угрозы.

Осталось 5 черных кубиков. Другой игрок бросил их:



Кубики угрозы сначала выбивают кубики с совпадающими значениями в нашем запасе. Давайте посмотрим на результат броска и на кубики в запасе:



Одна черная двойка выбивает двойку искры (единственную двойку в запасе). Черная шестерка выбивает либо костяную шестерку, либо оранжевую шестерку — на наш выбор (давайте выберем костяную).

Кубиков угрозы осталось меньше. Что делать с оставшимися?

Оставшиеся кубики угрозы могут ранить волшебника, если у нас есть метки с совпадающими значениями. Маленькие черные кубики, нарисованные под каждой меткой — это значения меток.



Меток со значениями 4 и 5 у нас нет, поэтому четверка и пятерка — промахи, эти кубики угрозы не делают ничего. А вот на двойке у нас есть яшмовая метка, поэтому черная двойка наносит ранение. Метка переворачивается на раненую сторону.



В этот момент все кубики угрозы распределены. Получается, мы потеряли два кубика, получили одно ранение, но выжили и можем дальше проходить испытание.

А как можно было бы «не выжить»? Волшебник получает смертельное ранение, если черный кубик попадает в уже раненую метку, а не раненых меток с таким значением нет.

Например, если бы мы получили еще одну двойку:

Пришлось бы распределять ее в уже раненую метку, а это означает — смертельное ранение. До такого лучше не доводить: все кубики из запаса сбрасываются, а следующий ход автоматически отдых. И минус 3 очка в конце игры.



О силе Ауры

Юные волшебники, которые только получили свои первые метки и освоили первые заклинания, — обладают не слишком сильной и, что важнее, не слишком заметной магической аурой. А многие чудовища, волшебные звери, проклятья и охраняющие чары реагируют прежде всего на силу ауры. Поэтому там, где опытный колдун в глазах чудовища будет сиять ярким светом, его ученик может просто прокрасться мимо, как невидимка.

В «Пенумбре» чем сильнее Волшебник — тем больше у него возможностей, и тем сильнее его Заклинания. Но тем он и заметнее для любой Угрозы (драконов, василисков и проклятий): все меньше значений на кубиках Угрозы являются для него промахами.

КАРТЫ ВОЛШЕБНИКОВ

Карты Волшебников — это карты с полезными эффектами, которые вы можете использовать в процессе игры. Они включают в себя карты Дисциплин (Заклинания, Рецепты, Призывы), Артефакты, Зелья и Таланты.

В процессе игры вы будете получать различные карты Волшебников (чаще всего через обучение в Школе), и иногда сбрасывать такие карты. Полученные карты находятся в вашей личной игровой зоне вокруг планшета Волшебника (12). Это карты, которыми вы можете пользоваться.

ПОЛУЧИТЬ КАРТУ. Когда какой-либо эффект предписывает получить карту, добавьте соответствующую карту в личную игровую зону. Обычно эффект указывает конкретный тип карты, который вы можете получить.

СБРОСИТЬ КАРТУ. Когда какой-либо эффект предписывает сбросить карту, переместите ее под низ соответствующей колоды.

СТОИМОСТЬ И АКТИВАЦИЯ. Обычно при использовании карты нужно оплатить ее стоимость, а затем активировать (применить ее эффект).

У некоторых карт оплата стоимости и активация происходит не одновременно. Такие карты при оплате стоимости трансформируются (Рецепт превращается в Зелье, а Призыв в Питомца), т.е. меняют статус. А активировать их вы сможете позже.

Некоторые карты могут после своей активации бесплатно “запускать” другие карты — это называется эффектом Запуска и дает возможность связывать отдельные эффекты в цепочки.

ТИП КАРТЫ

Заклинание, Зелье,
Питомец, Артефакт

СТОИМОСТЬ

что нужно потратить,
чтобы использовать карту

Алый Ливень

Получите 1 **Кровь**
за каждую **Рубиновую** Метку.

ЭФФЕКТ

что происходит при
активации карты

Звонящий посох

Сбросьте **Бездельушку**
чтобы получить
2 **Оранжевых** кубика.

ЗАПУСК

дополнительный эффект
после активации карты

О Метках Магии

Когда волшебник осваивает магию, его прогресс в каждой из дисциплин отмечается метками. Получение метки — своего рода инициация, обретение статуса, закрепление достижений.

В академических школах колдовства это небольшие амулеты, которые волшебник легко может носить с собой. Такие метки ученик получает напрямую от своих учителей, когда они сочтут его достойным этого.

Волшебники классической традиции обычно носят метки-талисманы на виду, как признак статуса.

Но в других магических традициях метки могут выглядеть иначе, процесс их получения может быть сильнее ритуализирован, а открытое ношение может быть не принято. Например, сангвиноманты могут использовать в качестве меток ритуальные шрамы, шаманы — обереги из костей животных, алхимики предпочитают украшения из драгоценных металлов (нередко вживленные в кожу), а маги-убийцы восточных школ — чары-татуировки.

В редких случаях волшебник может лишиться метки: амулет на глазах рассыпается в пыль, или татуировка исчезает с кожи. Такое может произойти в результате ритуала, сильных потрясений или смертельных ран.

Потеря метки — болезненный процесс для любого волшебника, поскольку вместе с магическими силами он теряет и закрепленную в метке часть своей личности.

СТОИМОСТЬ

В стоимость карты могут входить кубики и ингредиенты. Как оплатить стоимость карты:



КУБИК. Сбросьте кубик такого цвета (с любым значением) из вашего запаса кубиков и верните в общий запас.



КУБИК СО ЗНАЧЕНИЕМ «6». Сбросьте кубик такого цвета со значением «6» из вашего запаса кубиков и верните в общий запас.

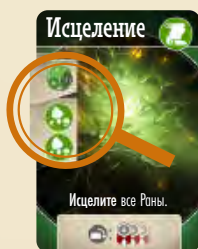


ИНГРЕДИЕНТЫ. Сбросьте указанные Ингредиенты из вашего запаса Ингредиенты и верните в общий запас.

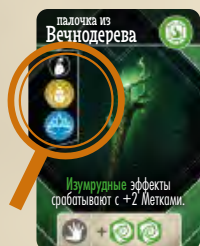
НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ СТОИМОСТИ.

У некоторых карт более одного варианта стоимости. Чтобы использовать такую карту, достаточно оплатить один из этих вариантов.

Чтобы применить *Исцеление*, нужно потратить либо 1 **Зеленый** кубик, либо 2 **Плода**.



ПОКУПКА. Некоторые карты Волшебника вы будете получать не через обучение в Школе, а через покупку. Такое бывает с Артефактами и готовыми Зельями. При покупке нужно один раз заплатить стоимость покупки, после чего карта сразу помещается в Инвентарь / Экипировку и готова к использованию.



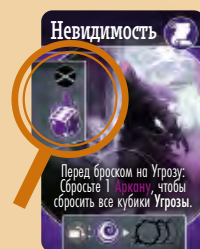
Палочка из Вечнодерева — это Артефакт, который можно купить за 1 **Драгоценность** и 1 **Безделушку**. При этом он сразу окажется в области Экипировки (сверху от планшета Волшебника). Больше эту стоимость платить не нужно: Артефакт теперь принадлежит вам и готов к использованию.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА МОМЕНТ ОПЛАТЫ СТОИМОСТИ. Оплатить стоимость некоторых карт можно только в определенный тип **Хода** (36): только во время Обучения или только во время Испытания.



Если в стоимости есть символ Обучения, то оплатить эту стоимость можно только в ход Обучения.

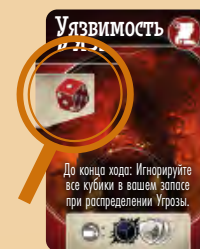
Алхимию можно использовать только во время Обучения.



Если в стоимости есть символ Испытания, то оплатить эту стоимость можно только в ход Испытания.

Невидимость можно использовать только во время Испытания.

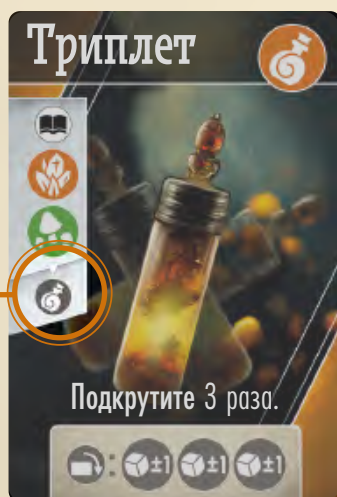
Если ограничение не указано — оплатить стоимость можно как в ход Обучения, так и в ход Испытания (но не в ход Отдыха).



Уязвимость можно использовать как во время Обучения, так и во время Испытания.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

ТРАНСФОРМАЦИЯ
как меняется статус карты при оплате стоимости



Рецепты и Призывы при оплате их стоимости не активируются сразу, а меняют свой статус. Рецепты становятся готовыми Зельями, а Призывы становятся Питомцами. При этом карты перемещаются из Гримуара в Инвентарь, и с этого момента могут быть активированы. В качестве напоминания об этом, трансформация карты указана в ее стоимости.

Триплет — это Зелье. Когда вы получаете карту *Триплета*, она оказывается в вашем Гримуаре и является Рецепт (вы знаете как сварить такое зелье, но его пока не существует физически).



Когда вы оплачиваете его стоимость (1 **Кристалл** и 1 **Плод**), *Триплет* становится сваренным Зельем и перемещается в Инвентарь. Его эффект (указанный внизу карты) при этом не срабатывает мгновенно. Вы сами решите, когда выпить Зелье, — тогда и примените его эффект.

АКТИВАЦИЯ

Активировать карту — значит выполнить ее требования («вернуть карту», «сбросить карту») и однократно применить ее эффект.



Обратите внимание, что при активации карты ее эффект срабатывает один раз. Например, при активации *Мистерии* (потратить 1 Драгоценность, чтобы получить 1 Аркану) нельзя потратить несколько Драгоценностей, чтобы получить такое же количество Аркан.

Заклинания активируются сразу после оплаты их стоимости, и их эффект нельзя отложить на потом. А вот Зелья, Питомцев и Артефакты можно активировать не сразу после оплаты стоимости, а позже.

ПОВОРОТ И РАЗВОРОТ



Активация большинства карт требует поворота (вернуть карту из вертикального положения в горизонтальное).

Карту можно повернуть, только если она еще не повернута.



Карты, требующие поворота для активации, в повернутом состоянии не могут быть активированы. Карты с постоянным эффектом, оказавшись повернутыми по любой причине, не действуют, пока не будут снова развернуты.

Чтобы повернутую карту снова можно было использовать, ее необходимо развернуть (из горизонтального положения обратно в вертикальное). Обычно карты разворачиваются во время Отдыха, но есть и другие эффекты, с помощью которых можно развернуть карты.



Развернуть все карты



Развернуть Заклинание

ТЕКСТ + ИКОНОГРАФИКА

Эффекты карт всегда указаны текстом и иконографикой. Так как эффекты в «Пенумбре» очень разнообразные, Иконографика не заменяет текст, а лишь помогает быстрее понять смысл карты, быстрее считать информацию.

При этом требования (↺ повернуть карту или ⚡ сбросить карту) указаны только иконографикой, т. к. они не нуждаются в отдельных пояснениях.

ТРЕБОВАНИЯ И ЭФФЕКТ. В большинстве карт присутствует требование, отделенное от эффекта двоеточием. Чаще всего это «вернуть карту» или «сбросить карту».

Требование — обязательная часть активации. Если вы не можете выполнить требование, то карта не может быть активирована (например, нельзя применить эффект карты с требованием «вернуть карту», если эта карта уже повернута).



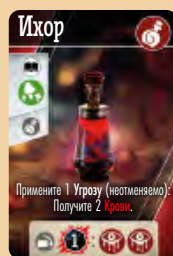
ПОВОРОТ. Активация большинства карт требует поворота. Чтобы активировать такую карту, поверните ее.



СБРОС. Активация некоторых карт требует их сброса. Чтобы активировать такую карту, сбросьте ее.

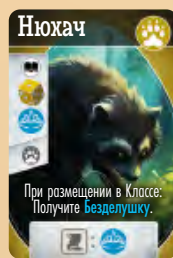


УГРОЗА. Активация некоторых карт требует броска на Угрозу. Чтобы активировать такую карту, примените указанную Угрозу по обычным правилам.



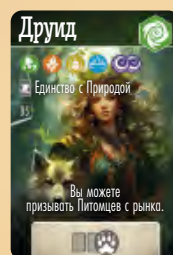
Эффект *Иخورа* срабатывает после того, как вы примените Угрозу 1.

УСЛОВИЕ. Эффект некоторых карт действует при наступлении определенных условий. Они активируются каждый раз при наступлении таких условий (один раз при каждом наступлении условия).



Эффект *Нюхача* (получите 1 Безделушку) срабатывает каждый раз, когда выполняется условие «вы размещаетесь в Класе».

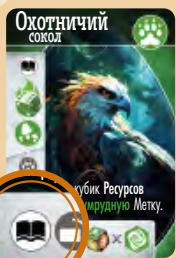
ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ. Некоторые карты не имеют требований. Эффекты таких карт действуют постоянно, если только какой-либо эффект не повернет эту карту (повернутая карта с постоянным эффектом перестает действовать).



Талант *Друид* дает возможность призывать Питомцев с рынка. Этот эффект действует постоянно, не требует поворота карты или наступления каких-либо условий.

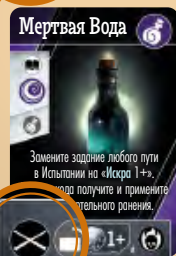
ЗАПУСК

ОГРАНИЧЕНИЕ НА МОМЕНТ АКТИВАЦИИ. Многие карты можно активировать только в определенный тип Хо́да (36): только во время Обучения, только во время Испытания, или только во время Отдыха. Обратите внимание: это не то же самое, что ограничение на момент оплаты стоимости. Бывает, что оплатить стоимость можно только во время Обучения, а активировать только во время Испытания.



ОБУЧЕНИЕ. Если в эффекте есть символ Обучения, то активировать карту можно только во время Обучения.

Активировать *Охотничьего Сокола* можно только во время Обучения.



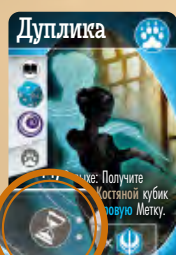
ИСПЫТАНИЕ. Если в эффекте есть символ Испытания, то активировать карту можно только во время Испытания.

Активировать *Мертвую Воду* можно только во время Испытания. Обратите внимание: это ограничение действует именно на момент активации Зелья. Сварить это Зелье можно, наоборот, только в ход Обучения.



ОБУЧЕНИЕ / ИСПЫТАНИЕ. Если ограничение не указано — активировать карту можно как во время Обучения, так и во время Испытания (но не во время Отдыха).

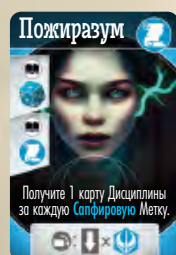
Активировать *Жидкую Удачу* можно только как во время Обучения, так и во время Испытания.



ОТДЫХ. Если в эффекте есть символ Отдыха, то активировать карту можно только во время Отдыха.

Активировать *Дублику* можно только во время Отдыха. Каждый раз, когда вы Отдыхаете, *Дуплика* даст вам дополнительный *Костяной кубик* за каждую *Сапфировую Метку* на вашем планшете.

УСИЛЕНИЕ. Сила некоторых эффектов зависит от количества Меток соответствующей Дисциплины. Чем больше таких Меток, тем сильнее эффект.



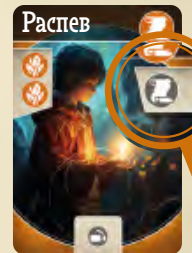
Заклинание Пожиразум: Получите одну карту Дисциплины с рынка за каждую *Сапфировую Метку*. Например, если на вашем планшете 3 Метки *Сапфировой* Дисциплины, то с помощью этого Заклинания вы возьмете три карты из любых колод Дисциплин.

Для эффектов усиления не важно, в каком состоянии находятся Метки (заряженные, разряженные или раненые) и в какой ячейке планшета они находятся. Метка в любом состоянии и в любой ячейке дает вам +1 к силе таких эффектов.

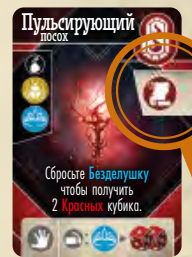
На некоторых картах вы встретите эффекты Запуска: значок с типом карты слева (в стоимости) или справа. Карты с эффектом Запуска могут бесплатно запускать другие карты или бесплатно запускаться другими картами.

ЗАПУСКАЕТ. Если значок Запуска справа, то эта карта бесплатно запускает указанный тип карт.

Сразу после того, как вы применили основной эффект запускающей карты, вы можете бесплатно (игнорируя стоимость) использовать другую карту, указанную в эффекте Запуска.



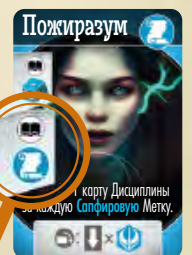
У *Распева* справа есть эффект Запуска «любое Заклинание». Это значит, что *Распев* запускает любое Заклинание. Когда вы активируете *Распев*, то сразу после этого вы можете активировать любое другое Заклинание без оплаты его стоимости. При этом у самого *Распева* эффекта нет вообще (эта карта нужна только для запуска других Заклинаний).



На Артефакте *Пульсирующий Посох* есть эффект Запуска «**Красное** Заклинание». Когда вы активируете *Пульсирующий Посох*, сначала срабатывает его основной эффект: сбросьте *Бездельушку*, чтобы получить 2 **Красных** кубика. А сразу после этого вы можете бесплатно активировать любое **Красное** Заклинание.

ЗАПУСКАЕТСЯ. Если значок Запуска слева (в стоимости), то эта карта запускается указанным типом карт. Сразу после того, как вы применили карту указанного типа, вы можете без оплаты стоимости использовать запускаемую карту.

У *Пожиразума* два варианта стоимости. Во втором варианте стоимости — эффект Запуска «**Синее** Заклинание». Это значит, что *Пожиразум* запускается любым **Синим** Заклинанием. Если вы только что применили какое-либо **Синее** Заклинание, то сразу после этого вы можете применить *Пожиразум* бесплатно.



ИГНОРИРУЙТЕ ТОЛЬКО СТОИМОСТЬ. Эффекты Запуска позволяют игнорировать только стоимость запускаемой карты. Если эффект запускаемой карты предписывает что-либо сбросить — сбросить это все равно придется.



Вы активировали *Сияющий Посох* и с помощью его эффекта Запуска бесплатно применили *Мистерию*. Это позволяет не сбрасывать **Желтый** кубик-шестерку в качестве стоимости *Мистерии*. Эффект *Мистерии* — сбросить 1 **Драгоценность**, чтобы получить 1 **Арканы**. Чтобы эффект сработал, **Драгоценность** сбросить все равно придется (эффект Запуска не отменяет эту трату).

ЦЕПОЧКИ

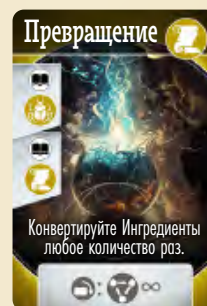
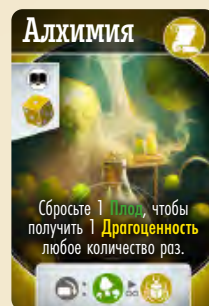
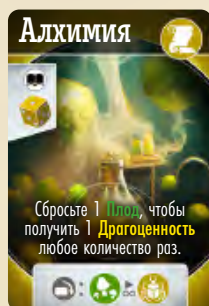
Эффекты Запуска связывают карты в **цепочку** — неразрывную последовательность эффектов.

Некоторые эффекты в игре зависят именно от цепочек. Например, некоторые **Янтарные** Заклинания могут становиться сильнее, когда участвуют в длинной цепочке. А в сложных Испытаниях цепочки помогают обойти ограничения на количество используемых карт.

Цепочка образуется всегда, когда какая-либо карта запускает другую карту, либо запускается другой картой. Достаточно, чтобы эффект Запуска присутствовал на одной из карт.

Цепочка должна быть неразрывной, т. е. между картами в цепочке нельзя применить любой другой эффект, не относящийся к этой цепочке.

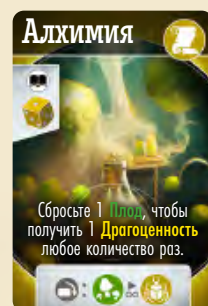
Примеры цепочек:



Вы тратите 2 **Кристалла**, чтобы применить **Распев**.
Распев запускает любое Заклинание бесплатно. Благодаря этому, вы бесплатно применяете **Алхимию**.

Превращение запускается любым **Желтым** Заклинанием.
Так как вы только что применили **Желтое** Заклинание **Алхимия**, вы можете бесплатно запустить **Превращение**.

Цепочка может быть любой длины. Не существует ограничений на длину цепочки. В цепочке может быть любое количество карт, до тех пор, пока условия для связи карт выполняются. Например, четыре карты ниже — одна длинная Цепочка эффектов (и это не предел):



Вы поворачиваете экипированный **Звонящий Посох** и, полностью применив его эффект (сбросить **Бездедушку**, чтобы получить 2 **Оранжевых** кубика), бесплатно запускаете **Распев**.

Вы поворачиваете **Распев** и бесплатно запускаете **Алхимию**.

Вы поворачиваете **Алхимию** и применяете ее эффект (сбрасываете несколько **Плодов**, чтобы получить такое же количество **Драгоценностей**).

Превращение запускается любым **Желтым** Заклинанием (каковым является только что сработавшая **Алхимия**), поэтому вы бесплатно запускаете и ее.

Сложные цепочки

Может случиться так, что прямо в процессе розыгрыша цепочки некоторые карты будут сброшены, некоторые развернутся, а некоторые новые добавятся в ваш Гримуар.

Вы можете использовать новые (только что полученные карты) далее в той же самой цепочке. Вы можете сбрасывать Заклинания, участвовавшие в цепочке ранее (если какой-то эффект это позволяет / требует). Вы можете даже повторно использовать карту, которая уже была применена ранее в цепочке, но была развернута каким-либо эффектом.

Во всех этих случаях цепочка все еще считается цепочкой, все примененные карты учитываются для длины цепочки (даже сброшенные), а примененные дважды зачитываются в длину цепочки два раза.

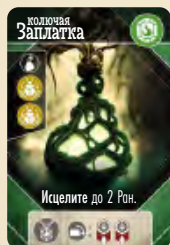
Когда вы впервые такое проделаете — другие игроки, возможно, обзовут вас читером (потому что это будет выглядеть слишком круто, чтобы быть правдой). Но знайте, вы все сделали правильно.

АРТЕФАКТЫ



Артефакты — это магические предметы. Артефакты нельзя получить в Классах, но можно купить в Лавке Артефактов или получить в качестве награды (в Контрактах и Испытаниях).

Многие Артефакты требуют поворота для применения их эффекта и разворачиваются при Отдыхе как и другие карты. Некоторые Артефакты дают постоянный эффект и не требуют поворота. Бывают также Артефакты, которые дают одноразовый мгновенный эффект и символы Опыта. В редких случаях Артефакт может быть одноразовым, требующим сброса для применения его эффекта.



Колечную Заплатку нужно повернуть, чтобы применить ее эффект (Исцелить до двух ран). При Отдыхе она развернется и снова будет готова к использованию.



Стражевая Палочка дает постоянный эффект: +2 Уровня ко всем Яшмовым эффектам. Он действует всегда, поворачивать карту не нужно.

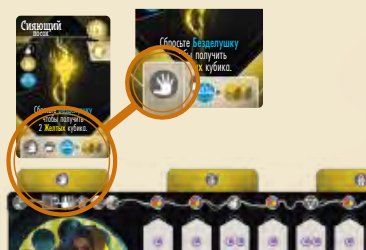


Филактерий — одноразовый Артефакт. Чтобы применить эффект этой карты (игнорировать эффекты Смертельного ранения), ее нужно сбросить.



ЭКИПИРОВКА. На планшете Волшебника есть четыре ячейки Экипировки: Проводник, Кулон, Мантия и Кольцо.

Если на карте Артефакта указан значок Экипировки, то разместить такую карту можно только в соответствующей ячейке Экипировки (над планшетом Волшебника). Артефакт со значком Экипировки нельзя хранить где-либо еще. У Волшебника не может быть двух Артефактов с одинаковым символом Экипировки.



На карте *Сияющий посох* есть значок экипировки "Проводник". Разместить ее можно только в соответствующей ячейке Экипировки, над планшетом Волшебника.

Артефакты можно в любой момент сбрасывать, чтобы освободить ячейку. Если вы получили карту Артефакта, а ячейка Экипировки с таким значком уже занята, — можно либо сбросить полученный Артефакт, либо сбросить экипированный и заменить новой картой.

Если Артефакт требует поворота для активации, он поворачивается прямо в ячейке Экипировки и остается в ней.

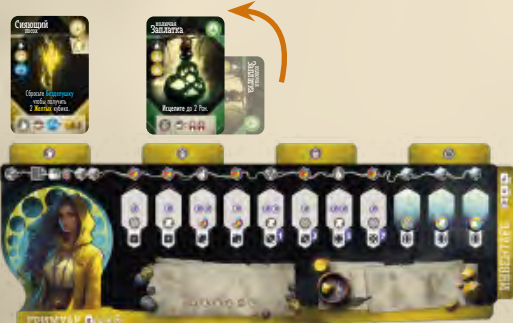


Когда вы получаете Артефакт (в результате покупки или как награду), разместите его в соответствующей ячейке Экипировки.

Если у Артефакта есть постоянный эффект — он сразу начинает действовать. Если Артефакт требует поворота — он готов к активации.

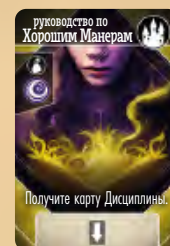


Чтобы активировать Артефакт, поверните его прямо в ячейке Экипировки и примените его эффект.



Когда какой-либо эффект развернет повернутый Артефакт (обычно это будет Отдых), этот Артефакт остается в ячейке Экипировки и может быть снова активирован.

ТОМА. Существуют Артефакты без символа Экипировки: это Тома. Все они дают мгновенный эффект при получении, а также символ опыта. Такие Артефакты хранятся в зоне опыта.



Руководство по Хорошим Манерам при получении мгновенно дает эффект «получить карту Дисциплины из любой колоды». После этого Артефакт хранится в зоне опыта (слева от планшета) и дает один символ опыта «Общество».

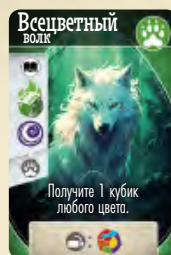
ПРИЗЫВЫ и ПИТОМЦЫ



Питомцы — это помощники, которых нужно единожды призвать себе на помощь, чтобы потом много раз пользоваться их эффектом.

Такие карты входят в игру как Призыв в вашем Гримуаре. После оплаты стоимости Призыв превращается в Питомца, а карта перемещается в Инвентарь.

Единожды призванный Питомец остается в Инвентаре и будет с вами до конца игры, если вы не сбросите его каким-либо эффектом.

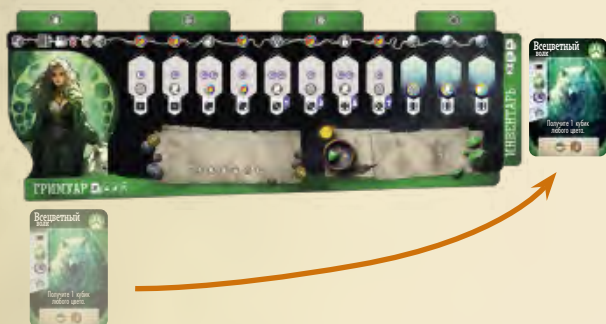


Чтобы призвать Всецветного Волка, нужно один раз потратить **Зеленый** кубик-шестерку и 1 **Аркану**. При активации Всецветный Волк дает 1 кубик любого цвета.



Когда вы получаете карту Призыва, положите ее снизу от планшета, в Гримуар.

Волшебник знает, как призвать этого Питомца, но физически Питомца пока не существует.



Чтобы призвать Питомца, оплатите его стоимость. Переместите карту из Гримуара в Инвентарь (не поворачивая). Теперь это призванный Питомец.

Его эффект пока что не применяется.



Чтобы активировать Питомца, поверните его и примените его эффект. Вы сами решаете, когда это сделать. Питомец может находиться в вашем Инвентаре сколь угодно долго.

Когда вы активировали Питомца, он остается в Инвентаре, повернутым. Повернутого Питомца нельзя активировать.



Когда какой-либо эффект развернет повернутого Питомца (чаще всего это будет Отдых), этот Питомец остается в Инвентаре и может быть снова активирован.

ЗАКЛИНАНИЯ

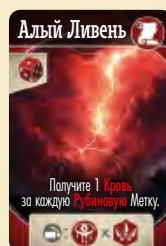


Заклинания — многоразовые карты с самыми разнообразными эффектами. Чтобы применять их, нужно каждый раз оплачивать их стоимость.

Когда вы получаете карту Заклинания, положите ее снизу от планшета, в Гримуар.

Как использовать Заклинание:

- Оплатите стоимость
- Выполните требование и примените эффект



Заклинание **Алый Ливень**: Сбросьте 1 **Красный** кубик (с любым значением на нем). Поверните карту. Получите столько **Крови** в запас Ингредиентов, сколько у вас **Рубиновых** Меток.

РЕЦЕПТЫ и ЗЕЛЬЯ



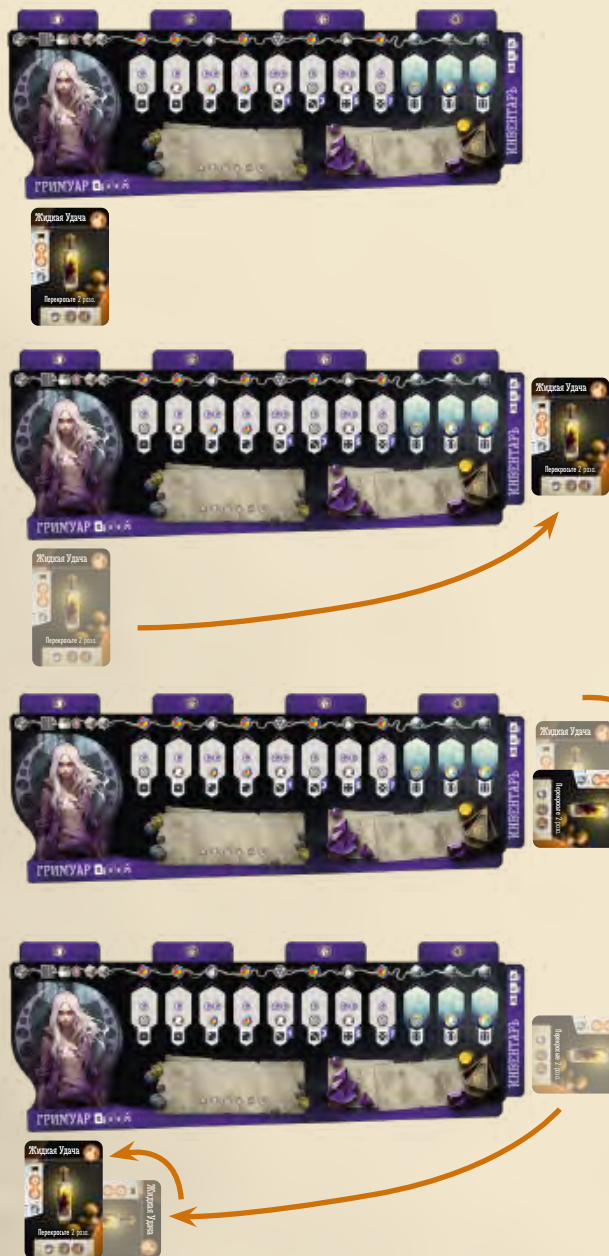
Зелья — это многоразовые карты, которые можно заготавливать из Ингредиентов заранее, а потом применять когда они нужны.

Такие карты входят в игру как Рецепт в вашем Гримуаре. После оплаты стоимости Рецепт превращается в Зелье, а карта перемещается в Инвентарь. Позже Зелье снова станет Рецептом, и его снова можно будет сварить.



Зелье Жидкой Удачи можно сварить из 2 **Кристаллов**.

При использовании оно перекрасит до двух кубиков в вашем запасе в любой цвет.



Когда вы получаете карту Рецепта, положите ее снизу от планшета, в Гримуар.

Волшебник знает как сварить это Зелье, но физически Зелья пока не существует.

Чтобы сварить Зелье, оплатите его стоимость. Переместите карту из Гримуара в Инвентарь (не поворачивая). Теперь это сваренное Зелье.

Его эффект пока что не применяется.

Чтобы активировать Зелье, поверните его и примените его эффект. Вы сами решаете, когда это сделать. Сваренное Зелье может находиться в вашем Инвентаре сколько угодно долго.

Когда вы активировали Зелье, оно остается в Инвентаре, повернутым. Повернутое Зелье нельзя активировать или заново сварить.

Когда какой-либо эффект развернет повернутое Зелье (чаще всего это будет Отдых), переместите карту развернутой обратно в Гримуар. Так Зелье снова становится Рецептом, и его снова можно сварить.

ГОТОВЫЕ ЗЕЛЬЯ. В Зельеварне можно купить уже готовые Зелья. Такие Зелья не нужно варить, но они одноразовые (Волшебник не осваивает Рецепт, а получает сразу готовое Зелье).

Когда вы покупаете готовое Зелье, положите его сразу в Инвентарь.

Когда вы решите активировать готовое Зелье, сбросьте его и примените его эффект.



Карта Рецепта Жидкой Удачи, которую можно получить в **Янтарном** Класе. В стоимости — символ Обучения и значок трансформации в Зелье. В требовании — поворот карты.



Карта готового Зелья Жидкой Удачи, которую можно купить в Зельеварне. В стоимости — символ покупки. В требовании — сброс карты.

ПРИМАГИЯ

Независимо от академического обучения волшебству, все Волшебники способны использовать свои врожденные магические силы и естественные свойства разных магических энергий. Такое примитивное, но действенное волшебство называется Примагией.

В игровом смысле, цветные кубики и Ингредиенты обладают разными свойствами. Вы можете использовать кубики и Ингредиенты в вашем запасе, чтобы применять эти свойства. Они всегда доступны, для этого не нужно иметь какие-либо карты или другие эффекты.

Механически эффекты Примагии похожи на Заклинания: активируются сразу и могут иметь ограничение на момент применения.

Нет ограничений на количество применений Примагии. Если текст эффекта прямо не запрещает этого, вы можете применить один и тот же эффект Примагии несколько раз.

ЭФФЕКТЫ КУБИКОВ



ВЫБИТЬ

(во время Обучения)

Разместите **Красный** кубик вместо любого размещенного кубика с меньшим значением, либо сбросьте **Красный** кубик, чтобы также сбросить любой другой размещенный кубик.

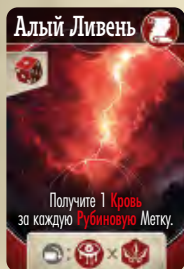


УСИЛИТЬ

(во время Обучения или Испытания)

Сбросьте **Оранжевый** кубик чтобы добавить +2 к силе эффекта любого Заклинания (можно сбросить несколько, чтобы добавить +2 за каждый).

Этот эффект применим только к Заклинаниям с усилением за Метки Дисциплин (в тексте эффекта содержится «за каждую Метку Дисциплины»).



Алый Ливень дает 1 Кровь за каждую **Рубиновую** Метку на вашем планшете.

Если у вас 1 **Рубиновая** Метка, вы можете активировать **Алый Ливень** и сбросить **Оранжевый** кубик, чтобы получить 3 **Крови**. Если в этой ситуации сбросить не один **Оранжевый** кубик, а два, то вы получите 5 **Крови**.

Если у вас вообще нет **Рубиновых** Меток (0 Меток), вы все равно можете активировать **Алый Ливень** и сбросить, например, 3 **Оранжевых** кубика, чтобы получить 6 **Крови**.



ЗАЩИТИТЬ

(во время Обучения или Испытания)

Разместите или сбросьте **Желтый** кубик, чтобы сбросить 1 кубик Угрозы. Этот эффект применяется на шаге 1 «Подготовьте кубики Угрозы (16)».



Первый эффект («разместите») полезен, когда вы размещаетесь в локации, где Волшебник должен применить кубики Угрозы. В этом

случае размещение **Желтым** кубиком сбрасывает один кубик Угрозы. Это применимо, например, в Гильдии (если в выполняемом Контракте есть Угроза) и Руинах (эффект «примените 1 кубик Угрозы, получите 2 Крови»).

Второй эффект («сбросьте») позволяет перед броском на Угрозу сбросить любое количество **Желтых** кубиков из вашего запаса, чтобы сбросить такое же количество кубиков Угрозы. Это можно сделать при попытке выполнить Контракт, при прохождении Испытания, и при любом другом эффекте, подразумевающим Угрозу.



ДОБЫТЬ

(во время Обучения)

Разместите **Зеленый** кубик в любой локации Диких Земель (Лес, Святилище и Руины), чтобы бросить кубик Ресурсов и получить за него Ингредиенты (в дополнение к основному эффекту локации).



Обратите внимание: Эффект локации Лес сам по себе дает возможность бросить кубик Ресурсов. Если вы разместитесь в Лесу **Зеленым** кубиком, то бросите сразу два кубика Ресурсов.



УБЕДИТЬ

(во время Обучения)

Разместите **Синий** кубик в любом магазине, чтобы снизить цену покупки на 1 Ингредиент.

Этот эффект применим к Зельеварне и Лавке. В обеих локациях вы можете разместиться **Синим** кубиком, чтобы купить Зелья либо Артефакт на один Ингредиент дешевле обычной стоимости.

Цена покупки может быть снижена до нуля.

Если вы покупаете сразу несколько Зелий в Зельеварне, скидка в один Ингредиент применяется ко всей сумме ваших трат, а не к каждому Зелью.



ПРИХВАТИТЬ

(во время Обучения)

Разместите **Фиолетовый** кубик в любой локации Города (Зельеварня, Гильдия, Базар и Лавка), чтобы бросить кубик Ресурсов и получить за него Ингредиенты (в дополнение к основному эффекту локации).



ЭФФЕКТЫ ИНГРЕДИЕНТОВ



СВЯЗАТЬ

(во время Обучения)

Один раз за размещение в Городе: Сбросьте 1 **Кровь** чтобы Зарезервировать (35) один Контракт. Выберите Контракт либо из четырех открытых Контрактов (лежащих в ряду Контрактов), либо из трех верхних Контрактов колоды (оставшиеся два сбросьте под низ колоды Контрактов).

Если вы берете Контракт из трех верхних карт колоды Контрактов: не показывайте другим игрокам, из чего вы выбирали, что выбрали, и что положили под низ колоды. Вы также вправе, посмотрев карты, не взять ни один Контракт (**Кровь** все равно сбрасывается).

Применить этот эффект можно при размещении в любой локации Города (Зельеварня, Гильдия, Базар, Лавка). Сделать это можно как до применения эффекта самой локации, так и после.



МАНИПУЛИРОВАТЬ

(во время Обучения или Испытания)

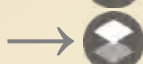
Сбросьте **Кристаллы**, чтобы манипулировать любыми вашими кубиками.



Сбросьте 1 **Кристалл**, чтобы **Перебросить** один кубик один раз.



Сбросьте 2 **Кристалла**, чтобы **Подкрутить** один кубик на 1.



Сбросьте 2 **Кристалла**, чтобы **Перевернуть** один кубик.



Сбросьте 3 **Кристалла**, чтобы **Перекрасить** один кубик.



ПОДКУПИТЬ

(во время Обучения)

Сбросьте 1 **Драгоценность**, чтобы обновить один любой рынок (Зельеварня, Лавка или один из Классов). Сбросьте все карты выбранного рынка и выложите новые карты с верха колоды. Обратите внимание: ряд Контрактов в Гильдии не является рынком. К Контрактам этот эффект не применим.



ИСЦЕЛИТЬ

(во время Обучения или Отдыха)



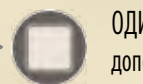
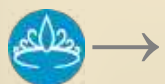
Сбросьте 2 **Плода** чтобы Исцелить одну раненую Метку.

Обратите внимание: этот эффект Примагии можно использовать во время Отдыха.



УСПЕТЬ

(во время Обучения)



ОДИН РАЗ ЗА ХОД: Сбросьте **Бездельушку**, чтобы сделать дополнительное размещение.



ОКАЗАТЬСЯ

(во время Обучения)

Сбросьте 1 **Аркану**, чтобы разместить кубик без ячейки.

Этот эффект позволяет разместиться в любой локации, даже если все ячейки в ней заняты. Поставьте размещаемый кубик рядом с ячейками.

Требования ячейки, эффект которой вы хотите использовать, все равно должны выполняться при таком размещении.

Если вы пытаетесь разместиться в Классе чтобы получить Метку Дисциплины, то вы все равно должны разместить либо кубик Искры, либо шестерку нужного цвета.

Этот эффект можно применять как при обычном размещении, так и при дополнительном (за **Бездельушку** или полученным через другой эффект).

Любая задача решаема

Примагия поначалу может показаться ненужным перегрузом. В первых партиях вы будете постоянно подсматривать в памятку: что там делают оранжевые кубики? Зачем нужны бездельушки?

Но, через пару партий, именно благодаря Примагии любая игровая задача станет решаемой. Вопрос лишь в цене и находчивости.

Заняли нужную ячейку? Выбейте **Красным** кубиком. Нет **Красного** кубика? Используйте **Кристаллы** и перекрасьте **Костяной** в **Красный**. Не хватает размещений в ходу? Заплатите **Бездельушку** и сделайте еще одно.

В Гильдии нет светлых контрактов, выходят одни мрачные, а вы собрались быть светлым волшебником? Используйте **Кровь**, чтобы порыться в колоде контрактов и найти то что нужно.

В классе нет полезных заклинаний?

Покрутите колоду за **Драгоценность**.

Нет **Драгоценностей** и неоткуда их взять?

Зайдите на Базар **Фиолетовым** кубиком, за это получите каких-нибудь Ингредиентов, а их обменяйте на **Драгоценности**.

Почти в любой ситуации, когда кажется «нет, я не могу этого сделать» —

на самом деле это «можешь, если используешь вот такие ресурсы таким способом».

О бездельушках

Название “бездельушки” закрепилось в колдовском обществе благодаря барахольщикам и охотникам за магическим антиквариатом. Торгуясь и обмениваясь артефактами, они старались скрыть свой интерес к наиболее ценным предметам.

“Добавь еще вон ту бездельушку, и, так и быть, по рукам” — обычно звучало в самом конце сделки с драгоценностями, волшебными палочками, талисманами и внушительными книгами заклинаний.

И неприметная “бездельушка”, конечно, была истинной целью всей транзакции.

ЛОКАЦИИ

В ход Обучения вы можете посещать различные локации, относящиеся к одной из трех областей: Школа, Город или Дикие Земли.

Каждая область состоит из нескольких локаций:

- **Школа** состоит из Классов.
- **Город** состоит из Зельеварни, Гильдии, Базара и Лавки.
- **Дикие Земли** состоят из Леса, Святилища и Руин.

Посетить локацию — значит разместить кубик в одной из ее ячеек.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКА. Любая локация содержит одну или несколько секций, а секция — одну или несколько ячеек (мест для размещения кубика). Когда вы размещаетесь в ячейке, то можете применить эффект соответствующей секции.

Ячейки



Секции и их эффекты

Локация *Изумрудный Класс* содержит три секции, в которых разное количество ячеек и разные эффекты.

УСЛОВИЯ ЯЧЕЕК. Большинство ячеек позволяют разместить один любой кубик. Однако некоторые ячейки имеют условие:



Любой кубик



Кубик указанного цвета



Кубик указанного цвета и значения



Кубик Искры



Ячейка доступна только при игре втроем или вчетвером

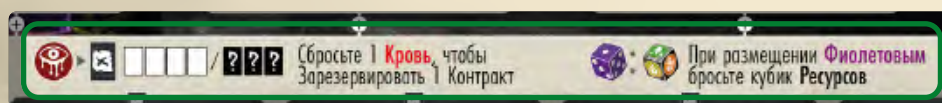


Ячейка доступна только при игре вчетвером



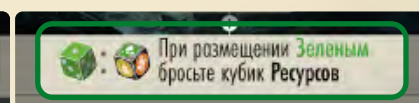
В ячейке может быть размещено любое количество кубиков

ЭФФЕКТЫ ПРИМАГИИ. Для Города и Диких Земель существуют эффекты *Примагии* (26), действительные для каждой локации в этой области. На планшетах Города и Диких Земель есть об этом напоминание.



При размещении в любой локации Города, в дополнение к эффекту локации, вы также можете:

- Сбросить 1 **Кровь**, чтобы Зарезервировать 1 Контракт.
- Разместиться **Фиолетовым** кубиком, чтобы получить кубик Ресурсов.



При размещении в любой локации Диких Земель вы также можете:

- Разместиться **Зеленым** кубиком, чтобы получить кубик Ресурсов.

КЛАСС

Все Классы устроены одинаково. В Классе любой Дисциплины можно получить Метки этой Дисциплины, карты этой Дисциплины и кубики соответствующего цвета. Над Классом всегда лежит колода соответствующей Дисциплины, и две карты Дисциплины составляют рынок Класса.

В Классе есть три секции с разными эффектами:



ПОЛУЧИТЬ МЕТКУ ДИСЦИПЛИНЫ И КАРТУ:

- Разместите шестерку соответствующего цвета (первые две ячейки) или кубик **Искры** (третья ячейка).
- Потратьте **Арканы** — столько, сколько указано в ближайшей (слева направо) не занятой ячейке области Мастерства на вашем планшете Волшебника.
- Получите **Метку** (14) Дисциплины, положите ее в ближайшую (слева направо) не занятую ячейку области Мастерства, заряженной. Примените **Эффект Отдыха** (13), указанный над полученной Меткой.
- Получите одну карту Дисциплины (либо одну из двух, лежащих в открытую на рынке Класса, либо одну случайную с верха колоды Дисциплины) и добавьте в свой Гримуар.



ПОЛУЧИТЬ КАРТУ:

- Разместите кубик соответствующего цвета.
- Получите одну карту Дисциплины (либо одну из двух, лежащих в открытую на рынке Класса, либо одну случайную с верха колоды Дисциплины) и добавьте в свой Гримуар.



ПОЛУЧИТЬ ЦВЕТНОЙ КУБИК:

- Разместите любой кубик.
- Получите кубик цвета Класса в свой запас кубиков.



БАЗАР



На городском Базаре можно обменять любые не-магические Ингредиенты: **Плоды**, **Кристаллы**, **Драгоценности** и **Безделушки**.

В этой локации доступен только один эффект:

ОБМЕНЯТЬ ИНГРЕДИЕНТЫ:

- Разместите любой кубик.
- Обменяйте Ингредиенты любое количество раз.

Обменный курс указан над ячейкой:

4 **Плода** = 3 **Кристалла** = 2 **Драгоценности** = 1 **Безделушка**.

За одно размещение можно обменять любые Ингредиенты, любое количество раз, в любой комбинации.

Например, 8 **Плодов** в 4 **Драгоценности**, 1 **Безделушку** в еще 2 **Драгоценности**, и еще 1 **Безделушку** в 3 **Кристалла**.

Обменивать Ингредиенты можно только в количествах, кратных указанным.

Нельзя обменять 2 **Плода** на 1 **Драгоценность**. Только 4 **Плода** на 2 **Драгоценности**, 8 **Плодов** на 4 **Драгоценности** и так далее.

ЗЕЛЬЕВАРНЯ



В Зельеварне можно купить готовые Зелья (25) за **Драгоценности**. Над Зельеварней всегда лежит колода Зелий, и два Зелья составляют рынок Зельеварни.

В этой локации доступен только один эффект:

КУПИТЬ ЗЕЛЮ:

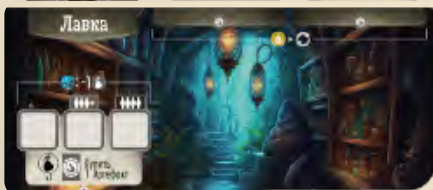
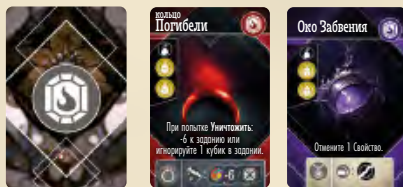
- Разместите любой кубик.
- Купите любое количество Зелий.

Купить можно только Зелья, лежащие в открытую на рынке Зельеварни. Купить с верха колоды нельзя. Сразу после покупки Зелья откройте новую карту Зелья с верха колоды и положите на освободившееся место. Таким образом, за одно размещение в Зельеварне можно купить любое количество Зелий, пока вам хватает на это **Драгоценностей**. Однако, помните, что в вашей игровой зоне не может быть двух карт с одинаковым названием.

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА И СКИДКА. В Зельеварне применимы эффекты Примагии (26): за **Драгоценность** можно обновить рынок Зелий, а при размещении **Синим** кубиком получить скидку в 1 Ингредиент. Помните, что скидка применяется к общей сумме потраченных **Драгоценностей**, а не к каждому Зелью.

Обратите внимание: под рынком Зельеварни есть напоминание о возможности обновить рынок за **Драгоценность**, а над ячейками — о том, что **Синий** кубик дает скидку.

ЛАВКА



В Лавке можно купить Артефакты (23). Над Лавкой всегда лежит колода Артефактов, и два Артефакта составляют рынок Лавки.

В этой локации доступен только один эффект:

КУПИТЬ АРТЕФАКТ:

- Разместите любой кубик.
- Купите один Артефакт.

Купить можно только Артефакты, лежащие в открытую на рынке Лавки. Купить с верха колоды нельзя. Сразу после покупки Артефакта откройте новую карту Артефакта с верха колоды и положите на освободившееся место. Однако, в отличие от Зельеварни, за одно размещение в Лавке можно купить только один Артефакт.

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА И СКИДКА. В Лавке применимы эффекты Примагии (26): за **Драгоценность** можно обновить рынок Артефактов, а при размещении **Синим** кубиком получить скидку в 1 Ингредиент.

Обратите внимание: под рынком Лавки есть напоминание о возможности обновить рынок за **Драгоценность**, а над ячейками — о том, что **Синий** кубик дает скидку.

ГИЛЬДИЯ



В городской Гильдии можно выполнить Контракты (32). Под планшетом Города находится ряд Контрактов. Этот ряд не является рынком. В отличие от рынков Зельеварни, Лавки и Классов, его нельзя обновлять за **Драгоценность** (по эффекту Примагии).

В этой локации доступен только один эффект:

ВЫПОЛНИТЬ КОНТРАКТ:

- Разместите любой кубик.
- Попробуйте выполнить один Контракт. Это может быть либо Контракт из 4 лежащих в открытую, либо зарезервированный Контракт.

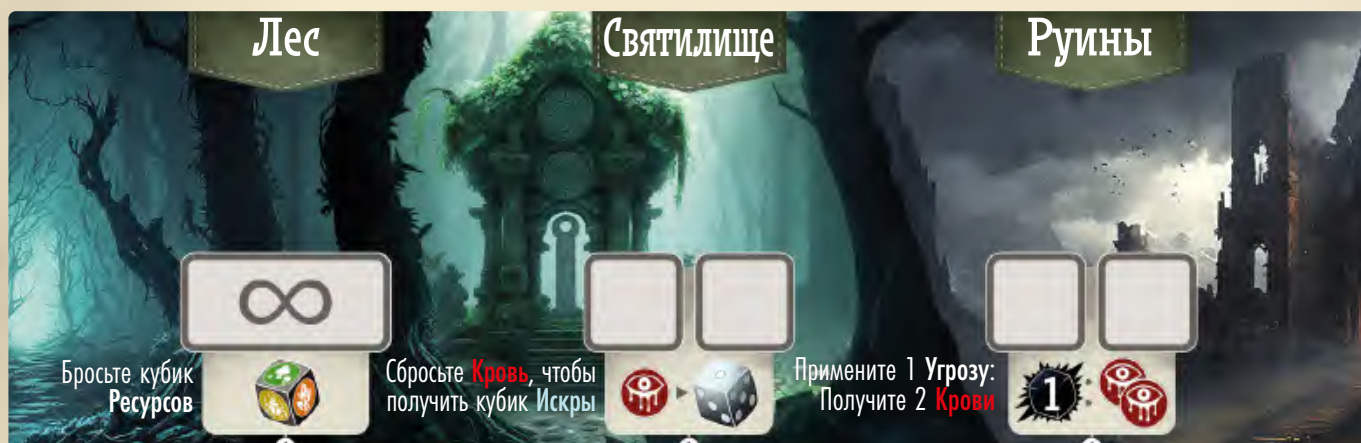
Гильдия и Контракты

Если в Гильдии нет подходящих вам Контрактов — не забывайте: вы можете использовать **Кровь**, чтобы найти нужный Контракт в колоде и зарезервировать его. Этот эффект Примагии (как и другие) можно использовать до основного эффекта Локации.

Например, вы можете сделать так: разместиться в Гильдию; затем потратить **Кровь**, чтобы посмотреть три верхние карты Контрактов из колоды; зарезервировать один из этих трех Контрактов, если вам что-то подошло; затем выполнить только что найденный Контракт в качестве основного эффекта Гильдии.

Делать так можно даже если в Гильдии есть подходящие вам Контракты. Вы можете разместиться в Гильдии, посмотреть Контракты с верха колоды, возможно зарезервировать какой-то Контракт (на будущее), а затем выполнить один из уже лежащих в Гильдии Контрактов, на который вы изначально нацелились.

ДИКИЕ ЗЕМЛИ



В Лесу всегда можно получить Ингредиенты.

В этой локации доступен только один эффект:

ПОЛУЧИТЬ РЕСУРС:

- Разместите любой кубик.
- Бросьте кубик Ресурсов (получите выпавшие на нем Ингредиенты в личный запас Ингредиенты).

В Святылище можно получить кубики **Искры** за **Кровь**.

В этой локации доступен только один эффект:

ПОЛУЧИТЬ КУБИК ИСКРЫ:

- Разместите любой кубик.
- Сбросьте 1 **Кровь**.
- Получите 1 кубик **Искры** в свой запас кубиков.

В Руинах можно получить **Кровь**.

В этой локации доступен только один эффект:

ПОЛУЧИТЬ КРОВЬ:

- Разместите любой кубик.
- Примените 1 кубик Угрозы.
- Получите 2 **Крови** в личный запас Ингредиенты.

КОНТРАКТЫ и ИСПЫТАНИЯ

Контракты и Испытания — основной способ набора победных очков в «Пенумбре». Они приносят значимые награды (включая **Арканы**, самый ценный ресурс), дают победные очки напрямую, а также косвенно через символы опыта.

Большая часть ваших действий в игре (развитие Волшебника, получение новых карт и т. п.) будет направлена на то, чтобы в конечном счете выполнять Контракты и Испытания.

По своей структуре Контракты и Испытания похожи: часто представляют собой Угрозу, всегда подразумевают наличие **задания и награды**, и всегда являются шагом к **Свету** либо **Мраку**.

ЗАДАНИЯ

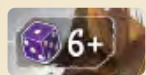
В Контрактах и Испытаниях встречается несколько типов заданий. И в Испытаниях, и в Контрактах, к ним применяются одни и те же правила.

СБРОСИТЬ ИНГРЕДИЕНТЫ. Сбросьте указанное количество Ингредиентов в общий запас.



Сбросьте 3 **Кристалла**.

СБРОСИТЬ КУБИКИ (ОБЩАЯ СУММА). Сбросьте любое количество кубиков указанных цветов. Сумма значений на эти кубиках должна быть больше или равна указанному числу.



Сбросьте любое количество **Фиолетовых** кубиков на сумму 6 и более. Это может быть одна фиолетовая 6-ка, или, например, фиолетовые 3-ка и 4-ка.



Сбросьте любое количество **Красных** и/или **Фиолетовых** кубиков (в любой комбинации) на сумму 8 и более.

СБРОСИТЬ КУБИКИ (ТОЧНОЕ ЗНАЧЕНИЕ). Сбросьте кубики указанных цветов и значений в общий запас.



Сбросьте ровно два **Красных** кубика со значениями 5 и 5.



Сбросьте ровно два кубика, **Желтого** и/или **Синего** цветов, со значениями 2 и 4. Комбинация может быть любой: два желтых кубика, два синих кубика, либо один желтый и один синий.

ВЫБРОСИТЬ НА КУБИКАХ (ОБЩАЯ СУММА). Возьмите указанное количество кубиков конкретного цвета из своего запаса и бросьте их. Сумма значений на эти кубиках должна быть больше или равна указанному числу. Затем сбросьте эти кубики.

Если получить требуемую сумму не вышло, кубики все равно сбрасываются. Бросить можно только указанное количество кубиков (нельзя добавить больше кубиков к этому броску).

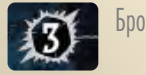


Возьмите ровно два **Желтых** кубика из своего запаса, бросьте их и получите на них сумму 7 или больше, после чего сбросьте эти кубики.



Бросьте ровно три **Фиолетовых** кубика из своего запаса и получите на них сумму 16 или больше, после чего сбросьте эти кубики.

ВЫДЕРЖАТЬ УГРОЗУ. Бросьте и примените указанное количество кубиков **Угрозы** (16). Задание выполнено, если Волшебник не получил Смертельного ранения во время этого броска на Угрозу.



Бросьте и примените три кубика **Угрозы**.

ИМЕТЬ ОПЫТ. Чтобы выполнить это задание, необходимо иметь в своей зоне **Опыта** (на Контрактах, Испытаниях и Томах) указанные символы **Опыта**. Никакие ресурсы при этом не тратятся: если на момент выполнения задания у вас есть необходимые символы **Опыта**, то задание выполнено.



Иметь в зоне **Опыта** два символа “Чудовища”.

НАГРАДЫ

В Контрактах всегда один набор наград. В Испытаниях два набора — получайте набор наград, соответствующий выбранному пути.

Награды могут включать:



КУБИКИ. Получите указанные кубики в личный запас.



ИНГРЕДИЕНТЫ. Получите указанные ингредиенты в личный запас.

КАРТЫ. Получите указанные карты и добавьте в личную игровую зону.



Карта Дисциплины. Получите любую карту с рынка одного из Классов или с верха колоды любой Дисциплины (включая недоступные Дисциплины)



Зелье. Получите любое Зелье с рынка Зельеварни или с верха колоды Зелий



Артефакт. Получите любой Артефакт с рынка Лавки или с верха колоды Артефактов



СВЕТ И МРАК. См. **Свет и Мрак** (34).



МЕТКА ИСКРЫ. Если вы прошли Испытание, сложность которого превышает количество ваших Меток **Искры**, то получите Метку (14) **Искры**.

Обратите внимание: Метка **Искры** никогда не указывается в наградах Испытания. Награда в виде Метки **Искры** обусловлена не картой Испытания, а базовым режимом игры **Испытания Арканы**.



ОТВЕТНЫЙ УДАР (X). После получения остальных наград бросьте и примените X кубиков **Угрозы**.

Результат этого броска на Угрозу не влияет на прохождение Испытания:

Испытание уже пройдено, даже если Волшебник получит Смертельное ранение в результате этого броска на Угрозу.

Ответный удар не является Свойством. Поэтому его нельзя отменить

с помощью любых эффектов, отменяющих свойства (**Зелье Жидкая Тьма**, **Заклинание Порча**, **Талант Пария**).

Ответный удар не зависит от выбранного вами пути.

КОНТРАКТЫ

Контракты — это небольшие поручения Колдовской Гильдии (30). Выполнять их можно в обычный ход Обучения. Подразумевается, что Волшебник берет Контракты и набирается практического опыта параллельно с обучением в школе.

Карта Контракта содержит задание и награду за него.

ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА. Когда вы пытаетесь выполнить Контракт, пройдите следующие шаги по порядку:

- **УГРОЗА.** Если в Контракте указана Угроза (16), бросьте и примените кубики Угрозы. Перед броском на Угрозу вы можете использовать любые доступные эффекты (Заклинания, Примагию, Зелья, Артефакты, Питомцы и т. п.) по обычным правилам.
- **ЗАДАНИЕ.** Выполните указанное в Контракте Задание.
- **НАГРАДА.** Если задание успешно выполнено, получите указанную в Контракте Награду. Если задание не выполнено, ничего не происходит.
- **ОПЫТ.** Карта выполненного Контракта остается у вас: положите ее слева от планшета, в зону Опыта. Карты Контрактов содержат значки Опыта, которые принесут победные очки в конце игры.
- **ОБНОВЛЕНИЕ.** После того как Контракт уходит из Гильдии, сдвиньте оставшиеся Контракты вправо. Откройте новую карту Контракта (с верха колоды Контрактов) и добавьте в ряд Контрактов, на освободившееся крайнее левое место.

Вы можете попытаться выполнить Контракт, даже если у вас нет шансов добиться успеха в этом. Контракт при этом не сбрасывается и остается в Гильдии.

Название	Сокровищница		Символы опыта
Угроза			Победные очки
Задание			
Награда			

Для выполнения любых контрактов с заданиями на кубиках можно использовать Примагию **Кристаллов**, Зелья, Заклинания и любые другие эффекты, позволяющие манипулировать значениями на кубиках.

Это особенно важно для заданий «выбросить на кубиках». Не стоит ввязываться в них, если у вас ничем воздействовать на кубики: так можно впустую потерять размещение и кубики, ничего не добившись.

Обратите внимание: использовать эффекты манипуляций кубиками можно перед размещением в локации, после размещения но до броска на Угрозу, после броска на Угрозу, после броска кубиков в задании — как вам выгоднее.

О Волшебной Искре

Волшебная искра — врожденные магические способности и внутренняя сила каждого волшебника.

Такие силы невозможно развить академически. Только судьбоносные моменты, закалка испытаниями и собственные решения могут открыть волшебнику доступ к глубинам его способностей.

Поэтому метки искры — не метки в привычном смысле, и никогда не бывают физическими предметами.

Когда волшебник переживает глубокую трансформацию, открывающую доступ к новым способностям, это сопровождается небольшими, порой едва уловимыми изменениями в его внешности или теле.

Необычный нефритовый оттенок глаз, заметное лишь в сумерках легкое свечение волос, или едва уловимый аромат хвои — никогда нельзя заранее предугадать, как искра волшебника проявит себя на физическом плане.

ИСПЫТАНИЯ

Испытания — это серьезные вызовы для Волшебника, для которых нужно оторваться от обучения в школе. Испытание — отдельный тип хода. Чтобы пройти Испытание, нужно в начале хода заявить о том, что вы делаете ход Испытания (36).

Испытания, в отличие от Контрактов, всегда предлагают два возможных пути: Мрак (слева) и Свет (справа).

	Угроза	Название	Символ опыта	
Сложность		ХМУРАЯ ЛЕДИ		Победные очки
Путь Мрака	Примиришь		Подкупить	Путь Света
Задание Мрака				Задание Света
Задание Мрака				
Награда Мрака				Награда Света

СЛОЖНОСТЬ. Испытания делятся на несколько групп по сложности (отмечена точками в левом верхнем углу карты). Сложность Испытания используется при сборке колоды Судьбы перед началом игры, а также влияет на получение Меток (14) Искры в базовом режиме игры Испытания Арканы.

ПОДХОД. Каждый из двух путей в Испытании содержит «подход» к решению проблемы. Подходов всего шесть:



УНИЧТОЖИТЬ. Победить другого волшебника в дуэли, одолеть чудовище в схватке.



ПОЙМАТЬ. Пленить преступника, поймать магических тварей.



ПРИМИРИТЬ. Установить связь с волшебным существом, подчинить чудовище своей воле.



РАЗВЕЯТЬ. Снять проклятье, разрушить зачарованный предмет.



ВЫДЕРЖАТЬ. Преодолеть эффекты проклятья.



ПОДКУПИТЬ. Дать призраку то что он ищет, прикормить волшебных существ.

Подходы не оказывают какого-либо эффекта сами по себе. Однако существуют эффекты, которые взаимодействуют с подходами.



Если в Испытании вы выбрали подход **Поймать**, то **Шепчущее Кольцо** снизит сложность задания.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ. Когда вы пытаетесь пройти Испытание, сделайте следующее:

- **УГРОЗА.** Бросьте и примените указанные кубики Угрозы (16).
 - Перед броском на Угрозу вы можете использовать любые доступные эффекты (Заклинания, Примагию, Зелья, Артефакты, Питомцев и т. п.) по обычным правилам.
 - Если в результате броска на Угрозу ваш Волшебник получает Смертельное ранение (получите карту Смертельного ранения и примените ее эффект), ваш ход немедленно заканчивается, а карта Испытания выходит из игры.
- **ЗАДАНИЕ.** Выберите путь Света или путь Мрака. Эти пути предполагают разные подходы, задания и награды. Попробуйте выполнить одно из указанных в выбранном пути Заданий (31). Если путь предполагает несколько разных заданий, достаточно выполнить одно из них.
 - Если при попытке выполнить задание ваш Волшебник получает Смертельное ранение, ваш ход немедленно заканчивается, а карта Испытания выходит из игры.
 - Если задание не выполнено, то Испытание провалено. Ваш ход немедленно заканчивается, а карта Испытания выходит из игры.
 - Если задание успешно выполнено, перейдите к следующему шагу.
- **НАГРАДА.** Получите Награду (31) выбранного пути.
- **ОПЫТ.** Карта пройденного Испытания остается у вас: положите ее слева от планшета, в зону опыта. Карты Испытаний содержат значки опыта, которые принесут победные очки в конце игры.

Вы можете попытаться пройти Испытание, даже если у вас нет шансов добиться успеха в этом.

Обновите ряд Контрактов и введите в игру новую карту из колоды Судьбы, когда завершаете ход Испытания (36).

СВЕТ и МРАК

Контракты и Испытания выходят за рамки обучения в Школе. Это решения и достижения в реальной жизни, которые закаляют характер Волшебника и формируют его судьбу. И эти решения направляют Волшебника либо к Свету, либо ко Мраку.

СВЕТ И МРАК В КОНТРАКТАХ. Контракты делятся на два типа: светлые и мрачные. У каждого Контракта всегда только один путь и нет Подходов. У светлых Контрактов — название на светлом фоне, у мрачных — на темном:



Пропавшая Изба — светлый Контракт, Колдовская Тюрьма — мрачный Контракт.

СВЕТ И МРАК В ИСПЫТАНИЯХ. Испытания, в отличие от Контрактов, всегда содержат и светлый и мрачный путь.



При встрече со Златоедом у вас есть выбор: уничтожить волшебное существо и получить сожранные им **Драгоценности**, или сделать его своим союзником (что даст вам кубик в запас и больше тайных знаний в виде **Арки**).

СУДЬБА ВОЛШЕБНИКА. Если Волшебник раз за разом выполняет мрачные Контракты и выбирает путь Мрака в Испытаниях, то постепенно движется ко Мраку, и наоборот, светлые Контракты и путь Света в Испытаниях смещают к Волшебника к Свету.

Вы можете выполнять любые Контракты и выбирать любой путь в Испытаниях в течение игры. Однако, выгоднее двигаться в одну сторону: либо к Свету либо ко Мраку. В конце игры Судьба приносит победные очки.



Движение к Свету и Мраку отмечено символами Света и Мрака в наградах.

В случае Контрактов, никак специально отмечать Свет и Мрак не нужно: на карте Контракта только один путь. Карты Испытаний, в отличие от Контрактов, содержат два пути. Поэтому для пройденных Испытаний нужно отметить, каким способом вы его прошли. Для этого пройденные Испытания кладите в зону Опыта таким образом, чтобы был виден только пройденный путь.



В этом примере волшебник прошел Златоеда по пути Мрака, а Аранью и Туман Забвения по пути Света. Сейчас у него 2 Мрака (за Златоеда и Алый Пакт) и 4 Света (за Пропавшую Избу, Аранью, Туман Забвения и Блескорого).

Обратите внимание: некоторые карты содержат в наградах более одного символа Мрака или Света:



Награда за победу над Василиском — 2 Мрака или 2 Света, в зависимости от выбранного пути.

СВЕТ и МРАК — в волшебном мире не то же самое, что «добро» и «зло».

«Мрак» — это «морок», то есть наваждение, запутанность, неясность.

Путь Света означает ясность, прозрачность, порядок, однозначность правил, строгие принципы.

Путь Мрака — серые зоны, компромиссы с совестью и неразрешимые внутренние противоречия.

Волшебник, ступающий по пути мрака, далеко не всегда «злой» или «плохой». Часто это тот, кто столкнулся с тяжелыми событиями, внутренним надломом или глубокой травмой.

История волшебного мира знает случаи, когда чудовищные деяния были совершены во имя справедливости и порядка. И наоборот, когда презираемый всеми и ступающий по пути Мрака волшебник оказывался в действительности героем.

СВОЙСТВА

Более сложные Испытания имеют дополнительные **Свойства**, затрудняющие жизнь Волшебника.

По умолчанию, Свойства действуют в течение всего Испытания (с момента, как вы выбрали карту Испытания). Однако у многих Свойств указан точный момент их применения, например «перед броском на Угрозу».



РАЗЛОМ (X). Перед броском на Угрозу сбросьте любые X кубиков (Дисциплин, Искры, Костяные) из вашего запаса, если возможно.

Если важна последовательность эффектов, то точный момент применения этого Свойства — конец шага 1 в механике Угрозы (16).

Если во время Испытания происходит несколько бросков на Угрозу (из-за свойства Ответный Удар или задания «выдержать Угрозу»), Разлом применяется только один раз — к основному броску на Угрозу.



БДИТЕЛЬНОСТЬ (X). До броска на Угрозу вы можете применить не более X карт Волшебников или цепочек.

Обратите внимание: Цепочки (22) позволяют частично обходить это ограничение. «Бдительность 1» означает, что вы можете применить одну цепочку любой длительности.

Бдительность не ограничивает применение Примагии.



ЩИТ (X). Перед тем как выполнить какое-либо Задание, сначала сбросьте кубики в соответствии с заданием Щита (точное значение / кубики на общую сумму).



ЛОВУШКА. При провале Испытания получите карту Смертельного ранения и следуйте ее указаниям.



ПОДАВЛЕНИЕ КРИСТАЛЛОВ. Кристаллы не могут быть использованы на протяжении всего Испытания.



ПОДАВЛЕНИЕ ЗЕЛИЙ. Зелья не могут быть использованы на протяжении всего Испытания.



ПОДАВЛЕНИЕ АРТЕФАКТОВ. Артефакты не могут быть использованы на протяжении всего Испытания.



ПОДАВЛЕНИЕ ПИТОМЦЕВ. Питомцы не могут быть использованы на протяжении всего Испытания.



ОТМЕНА СВОЙСТВ. Любые Свойства могут быть отменены эффектами, отменяющими Свойства (Зелье *Жидкая Тьма*, Заклинание *Порча*, Талант *Пария*). С момента применения эффекта и до конца Испытания Свойство перестает действовать. Обратите внимание: необходимо иметь возможность применить этот эффект.

Например, нельзя отменить свойство *Подавление Зелий* с помощью Зелья *Жидкая Тьма*, т. к. пока действует *Подавление Зелий*, никакие Зелья не могут быть применены.

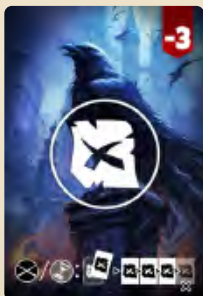
Отмена Свойства, эффект которого уже был применен (например *Разлом*), не даст какого-либо эффекта.

Кубики Угрозы не являются Свойством, поэтому не могут быть отменены такими эффектами.

РЕЗЕРВИРОВАНИЕ

Некоторые эффекты позволяют **зарезервировать** Контракт или Испытание.

Зарезервированные Контракты и Испытания — это ваши личные задания, недоступные другим Волшебникам. Зарезервированные Контракты и Испытания хранятся слева от планшета, в зоне Опыта, рубашкой вверх.



ЗАРЕЗЕРВИРОВАННЫЕ КОНТРАКТЫ.

Чтобы выполнить зарезервированный Контракт, необходимо разместиться в Гильдии (30).

Когда вы размещаетесь в Гильдии, то можете выполнять как Контракты лежащие в Гильдии, так и любой из своих зарезервированных Контрактов.

Вы можете иметь любое количество зарезервированных Контрактов. Однако каждый невыполненный Контракт отнимет у вас 3 очка в конце игры (об этом напоминают **-3** победных очка на рубашке Контрактов).

ЗАРЕЗЕРВИРОВАННЫЕ ИСПЫТАНИЯ.

Чтобы выполнить зарезервированное Испытание, необходимо потратить ход на Испытание по обычным правилам. Когда вы заявляете ход Испытания, то можете выполнять как общедоступные Испытания в ряду Испытаний, так и любое из своих зарезервированных Испытаний.

Невыполненные зарезервированные Испытания не несут за собой каких-либо штрафов и никак не влияют на победные очки.

ХОД ИГРЫ

В течение игры все игроки совершают ходы по очереди.

Очередность ходов определяется Порядком хода, указанным на картах Талантов (6): сначала ходит игрок с наименьшим значением Порядка хода, потом игроки со значениями по возрастанию.

В свой ход можно сделать одно из трех:

- **ОБУЧЕНИЕ.** Сделать два размещения в локациях — сходить в Школу, посетить Гильдию, отправиться в Дикие Земли за ингредиентами для зелий и т. п.
- **ИСПЫТАНИЕ.** Пройти одно из доступных Испытаний.
- **ОТДЫХ.** Восполнить запас кубиков, развернуть повернутые карты.

В первый ход — одно размещение. В первый ход игры все игроки совершают только одно размещение (вместо обычных двух).

При этом другие эффекты (Примагия, Заклинания) могут дать вам дополнительные размещения даже в первый ход. Применение таких эффектов никак не ограничено.

ДОСТУПНЫЕ ЭФФЕКТЫ. Во время своего хода также можно:

- Использовать Примагию (26)
- Использовать Метку (15)
- Использовать Заклинание (24) — оплатить стоимость и активировать
- Сварить Зелье (25) — оплатить стоимость Рецепта и переместить в Инвентарь
- Активировать Зелье
- Призвать Питомца (24) — оплатить стоимость Призыва и переместить в Инвентарь
- Активировать Питомца
- Активировать Артефакт (23)

Вы можете использовать эти эффекты в любой момент, в любом количестве и в любом порядке, если какое-либо правило прямо этого не запрещает.

Чаще всего применимость этих эффектов будет ограничена только ходом  Обучения или  Испытания. В стоимости и эффекте многих карт встречаются ограничения на момент оплаты Стоимости (19) или на момент Активации (20).



ХОД ОБУЧЕНИЯ

ДВА РАЗМЕЩЕНИЯ. В течение хода Обучения вы можете совершить до двух размещений в Локациях (28).

Можно совершить только одно размещение, можно не совершать ни одного. Можно совершить дополнительные размещения, если какой-либо эффект позволяет это сделать.

В первый ход игры все игроки совершают только одно размещение (вместо обычных двух).

ДОСТУПНЫЕ ЭФФЕКТЫ. Помимо этого вы можете применять любое количество доступных эффектов в любом порядке, перемежая их с размещениями как угодно.

Доступные эффекты можно применять до размещений, между размещениями и после размещений. Доступные эффекты можно применять внутри размещения, как до срабатывания эффекта локации, так и после.



ХОД ИСПЫТАНИЯ

ОДНО ИСПЫТАНИЕ. В течение хода Испытания вы обязаны выбрать и попытаться пройти одно Испытание (35).

ДОСТУПНЫЕ ЭФФЕКТЫ. Во время Испытания вы также можете применять любое количество доступных эффектов в любом порядке и на любом этапе Испытания.

Доступные эффекты можно применять до броска на Угрозу, при выполнении задания и даже при получении Награды.

ОБНОВЛЕНИЕ КОНТРАКТОВ И СУДЬБЫ.

Когда ваш ход Испытания завершен:

- Сбросьте крайний правый Контракт в ряду Контрактов. Сдвиньте оставшиеся Контракты вправо. Откройте новую карту Контракта (с верха колоды Контрактов) и добавьте в ряд Контрактов, на освободившееся крайнее левое место.
- Откройте и введите в игру одну карту с верха Колоды Судьбы (37).



ХОД ОТДЫХА

НИТЬ ОТДЫХА. Когда вы делаете ход Отдыха, пройдите по нити Отдыха слева направо и примените Эффекты Отдыха (13).

Примените все эффекты в начале нити, а потом все эффекты, под которыми есть не раненая Метка.

Обратите внимание: кубики, которые вы берете по эффектам Отдыха, нужно брать из размещенных в локациях, а не из общего запаса (если это возможно).

Кубики «ваши», только пока находятся в запасе кубиков на вашем планшете. Когда вы размещаете кубик, он больше не ваш, т. к. находится в общей игровой зоне. Запоминать «где мои кубики на поле» — не нужно. Когда вы Отдыхаете, то забираете из локаций любые подходящие кубики, независимо от того, кто их разместил.

ОБНОВЛЕНИЕ КОНТРАКТОВ И СУДЬБЫ.

Когда ваш ход Отдыха завершен:

- Сбросьте крайний правый Контракт в ряду Контрактов. Сдвиньте оставшиеся Контракты вправо. Откройте новую карту Контракта (с верха колоды Контрактов) и добавьте в ряд Контрактов, на освободившееся крайнее левое место.
- Откройте и введите в игру одну карту с верха Колоды Судьбы (37).

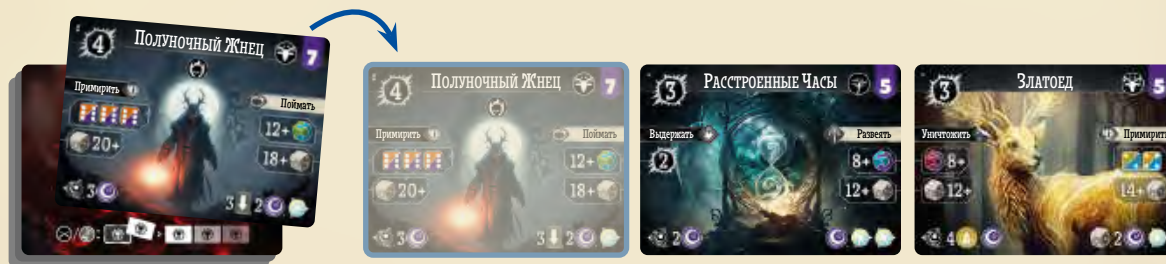
КОЛОДА СУДЬБЫ

Колода Судьбы отображает течение времени: происходят важные для всех События, становятся доступны новые Испытания, появляются общие для всех Цели и звучат новые Пророчества.

Колода Судьбы также является для игры “таймером”: когда закончится эта колода, игра точно закончится. Однако, это не единственный вариант конца игры — партия может закончиться и раньше.

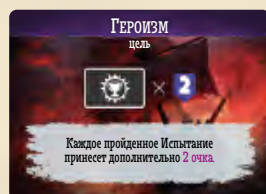
ИСПЫТАНИЕ ИЛИ ОТДЫХ → КАРТА СУДЬБЫ. Каждый раз, когда любой из игроков завершает ход Испытания или ход Отдыха, этот игрок открывает и вводит в игру одну новую карту из колоды Судьбы.

ИСПЫТАНИЕ. Если из колоды Судьбы открыта карта Испытания, добавьте его в ряд Испытаний.

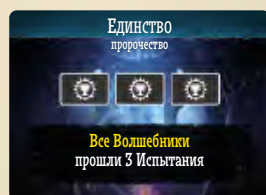


СОБЫТИЕ. Если из колоды Судьбы открыта карта События, немедленно примените его указания. “Вы” в тексте карты Событий относится к текущему игроку (тому, кто только что завершил ход).

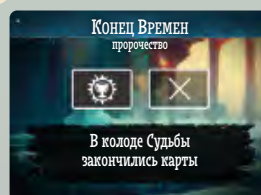
Многие События касаются всех игроков. Например, *Урожай* дает всем игрокам по одному броску на Ресурсы. А тот игрок, который только что завершил ход и открыл эту карту из колоды Судьбы, бросит еще один кубик Ресурсов.



ЦЕЛЬ. Если из колоды Судьбы открыта карта Цели, положите ее в общую игровую зону, так чтобы все игроки могли ее видеть. При вводе новой Цели в игру ничего больше не происходит. Цели — это дополнительные способы получить победные очки в конце игры.



ПРОРОЧЕСТВО. Если из колоды Судьбы открыта карта Пророчества, положите ее в общую игровую зону, так чтобы все игроки могли ее видеть.



На начало партии всегда действует пророчество *Конец Времени*: игра заканчивается, если закончилась колода Судьбы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда срабатывает одно из Пророчеств.

Когда любое из действующих Пророчеств исполнилось (выполняется указанное на нем условие): текущий игрок завершает свой ход как обычно, после чего все игроки делают еще по одному ходу, включая того игрока, в ход которого исполнилось Пророчество.

Пророчество начинает действовать сразу, как только оно открыто и введено в игру. Если только что открытое Пророчество сразу исполняется, то это немедленно запускает конец игры. Следующий ход игрока, который открыл это пророчество, будет последним ходом в игре.

После этого игра завершается — переходите к подсчету очков.

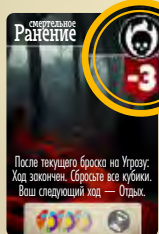
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



1 АРКАНА. Каждая **Аркана** в вашем запасе приносит вам **1** победное очко.



2 ИСПЫТАНИЯ. Сложите победные очки на всех пройденных вами Испытаниях.



3 СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЕНИЯ. Если у вас есть карты Смертельных ранений, каждая такая карта приносит **-3** очка.



4 ОПЫТ. Подсчитайте символы опыта на Контрактах, Испытаниях и **Томах** (23). Для удобства используйте счетчик опыта (на обратной стороне планшета Города).

Каждый набор из шести разных символов опыта принесет вам **7** победных очков.

Наборы из одинаковых символов принесут победные очки в зависимости от того, сколько одинаковых значков вы набрали:

- 1 символ — **1** очко,
- 2 одинаковых — **2** очка,
- 3 одинаковых — **4** очка,
- 4 одинаковых — **6** очков,
- 5 одинаковых — **9** очков.

Для каждого вида символов опыта посчитайте набор из одинаковых отдельно. Один и тот же символ может участвовать как в наборе из шести разных, так и в наборе из одинаковых.

Например, в конце игры у Волшебника есть следующие символы опыта (на картах Контрактов и Испытаний):



На счетчике опыта это выглядит вот так:



Один набор из шести разных символов — **7** очков.



1 символ «Чудовища» — **1** очко.



4 символа «Магические Звери» — **6** очков.



1 символ «Дикие Земли» — **1** очко.



1 символ «Мистика» — **1** очко.



3 символа «Волшебники» — **4** очка.



1 символ «Общество» — **1** очко.

Итого за символы опыта Волшебник получит:
7 + 1 + 6 + 1 + 1 + 4 + 1 = 21 очко.

Подсчет очков происходит, когда наступил Конец игры (37): сработало условие одного из Пророчеств, и все игроки сделали еще по одному ходу. Переверните планшеты Города и Диких Земель. На их обратной стороне — памятка по победным очкам и трек для их подсчета. Используйте жетоны Ингредиентов того же цвета, что и ваш планшет Волшебника, чтобы отмечать свое положение на трек победных очков и на счетчике опыта.



5 КОНТРАКТЫ. Сложите победные очки на всех выполненных вами Контрактах.

-3 Зарезервированные но не выполненные Контракты приносят **-3** очка.



8 СУДЬБА. Подсчитайте все полученные символы Света и Мрака на пройденных Испытаниях и выполненных Контрактах.

Разница между Светом и Мраком — это победные очки.

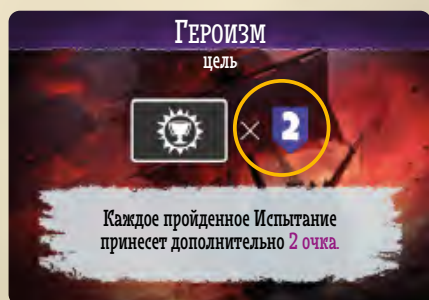
Если у вас 4 символа Света и 2 символа Мрака, это $4 - 2 = 2$ очка.

Если у вас 7 символов Мрака и 3 символа Света, это $7 - 3 = 4$ очка.



6 ПЛАНШЕТ. Подсчитайте очки за развитие Волшебника. Если на вашем планшете есть Метки, под которыми указаны победные очки, — получите победные очки за каждую такую Метку (победные очки складываются).

7 ЦЕЛИ. Подсчитайте очки за действующие карты Целей. На каждой карте Цели указано уникальное условие получения за нее победных очков.

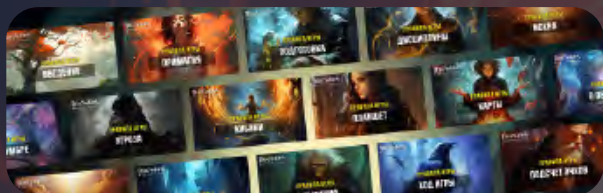


Больше материалов по игре на **ПЕНУМБРА.РФ**



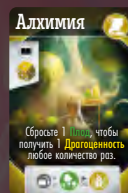
ВИДЕОПРАВИЛА

Полные правила игры в видео формате, с подробными пояснениями и примерами



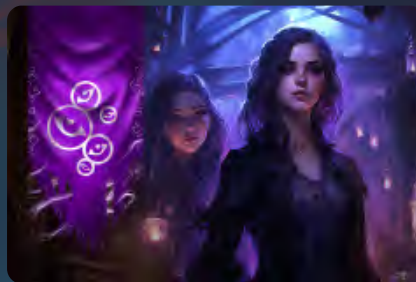
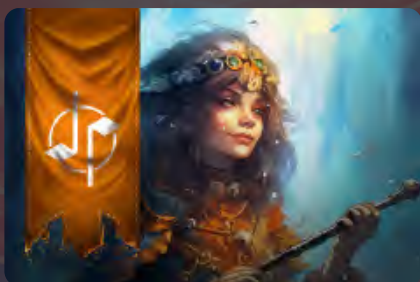
СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ

Пояснения по заклинаниям, зельям, питомцам, артефактам и талантам



ОБЗОРЫ ДИСЦИПЛИН

История и механики каждой из магических дисциплин



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Дмитрий Богданов
идея и разработка игры, графический дизайн, иллюстрации, правила, сайт

Юлия Пузырькова
управление проектом, верстка, дизайн книги правил

Олег Раптовский
управление изданием

**ФАБРИКА
ИГР**

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Наталья Богданова, Денис Байдаров, Антон Макурин, Сергей Ермаков, Денис Дарвиш, Евгений Храмов, Андрей Катков, Юрий Варпов, Алексей Корзун, Александр Иванов, Константин Масленников, Евгений Кочергинский, Алина Корбанкова, Даниил Пестов, Мария Калитенко, Леонид Брейкбитов, Павел Сеньков, Анна Васильева, Ольга Рыжова, Роман Воинов, Максим Смирнов, Денис Смирнов, Роман Кузьмин, Сергей Ярушок, Евгений Ходченков, Валентина Лончакова, Игорь Еремин, Анастасия Малинникова, Виктор Невский