

Сундук магистра





Создатели игры

Руководитель проекта и арт-директор:

Андреа Коллетти

Автор оригинальной игры:

Марко Монтанаро

Геймдизайнеры:

Андреа Коллетти, Диего Фонсека, Марко Презентино, Леонардо Романо, Микеле Морозини

Графический директор:

Паоло Скиппо

Графические дизайнеры:

Элиза Фьоре, Диего Фонсека, Дьяна Маранцано, Йоната Бенвенути

Концепт-художники:

Джованни Пирротта, Симон Де Паолис, Элеонора Лизи, Доменико Кава

Художник по окружению:

Кристиан Казадо Отацу

Ведущий 3D-скульптор:

Фернандо Арментано

3D-скульптор:

Томмазо Инчекки

Перевод:

Микеле Мирицио, Элетра Нуццо

Редактор:

Майлз Шаллер

СММ:

Лука Бернардини, Эмилиано Каретти

Специалисты по работе с клиентами:

Марко Презентино, Микеле Морозини

Менеджер проекта на Kickstarter:

Андреа Коллетти

Писатель:

Марко Оливьери

Пиарщики:

Фабио Брагеттони, Эмилиано Каретти

Реализация:

Микеле Мирицио

Производство:

Фабио Брагеттони, Паоло Скиппо

Тестирование:

Альберто Грилло, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро Броджи, Кьяра Спаньолетто, Даниэле Самеле, Даниэле Вендитоцци, Федерико Морара, Флавио Гальмаччи, Франческо Пика, Франческо Red Raven, Франческо Хуніі83, Франческо Ротоло, FrankZappa, Габриэле Маччиоро, Джанни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Пейра, Марко Дж. defiar, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бьянчи, Паскуале Каротенуто

© 2026 Ludus Magnus Studio

All rights reserved

www.ludusmagnusstudio.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:

Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор:

Валентин Матюша

Выпускающий редактор:

Павел Коврижнин

Переводчик:

Мария Солнцева

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики:

Евгений Загатин, Анастасия Григорьева

Корректор:

Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:

Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,

пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



Состав игры



3 КАРТЫ МАГОВ

Агорикса, Бугимена и Онамора можно выбрать в качестве мага на шаге 8 подготовки к партии, описанной в буклете правил базовой игры.



9 КАРТ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



5 КАРТ ВОПЛОЩЕНИЙ

Добавьте их в колоду воплощений базовой игры.



2 КАРТЫ ЗАБЫТЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Добавьте их в колоду забытых заклинаний базовой игры.

Фигурки



АГОРИКС



БУГИМЕН



ОНАМОР



ДЖЕК



3 куклы



ХИМЕРА

Компоненты фамильяра



ЭРАКЛЕТО



1 КАРТА ФАМИЛЬЯРА



1 ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ
ФАМИЛЬЯРА

Қомпоненты фамильяра



Эраклето

Фигурки

Фамильяр — это особое воплощение, которое маг может призвать соответствующим эффектом комнаты. У фамильяра есть особая связь с призвавшим его магом: это существо одновременно и служит магу, используя свои силы, и защищает его.

Чтобы использовать фамильяров, следуйте изложенным ниже инструкциям.

Подготовка к игре

Поместите в лодку комнату призыва фамильяров, заменив ей комнату того же цвета, выбранную общим решением игроков. Поместите все остальные компоненты фамильяров в запас.

СТРУКТУРА КАРТЫ ФАМИЛЬЯРА

- А Иллюстрация, имя и архетип
- Б Жетон действия фамильяра
- В Навык охотника
- Г Навык защитника
- А Значения скорости и силы
- Е Ячейки здоровья
- Ж Ячейка для жетона действия фамильяра



Призыв фамильяра

Фамильяра можно призвать, только если в запасе есть его фигурка. Когда маг призывает фамильяра, он прикрепляет фигурку этого фамильяра к подставке своей фигурки (позиция защитника). Затем он берёт карту фамильяра и помещает её в любую доступную ячейку воплощения на своём планшете мага, после чего помещает жетон действия фамильяра в соответствующую ячейку на карте фамильяра активной стороной вверх.

Среди воплощений мага может быть только один фамильяр.

Действия фамильяра



Доступный жетон



Истощённый жетон

Магу, владеющему фамильяром, доступны новые **действия**, которые он может выполнить во время своей активации, перевернув доступный **жетон действия фамильяра** истощённой стороной вверх. Фамильяры позволяют выполнять следующие действия.

- **Нападение:** доступно, только если фамильяр находится в позиции защитника. Фамильяр принимает позицию охотника (его фигурка открепляется от фигурки его владельца), затем **активируется**.
- **Отступление:** доступно, только если фамильяр находится в позиции охотника и в той же комнате, что и фигурка его владельца. Фамильяр принимает позицию защитника (скрепите две фигурки вместе).
- **Концентрация:** доступно, только если фамильяр находится в позиции защитника. Примените эффект его навыка защитника.

Истощённый жетон действия фамильяра переворачивается доступной стороной вверх в конце **шага 1** следующего **этапа очистки**.

Позиции фамильяра

Фамильяр всегда находится в одной из следующих позиций:

🛡️ **Позиция защитника:** в этой позиции фигурки фамильяра и его владельца скреплены вместе и считаются **одной фигуркой**.

🏹️ **Позиция охотника:** в этой позиции фигурки фамильяра и его владельца **откреплены друг от друга** и считаются **двумя разными фигурками**.

У каждой из позиций есть свой набор правил.

ПРАВИЛА ПОЗИЦИИ ЗАЩИТНИКА 🛡️

В этой позиции фамильяр подчиняется следующим правилам:

- Он не считается находящимся в ложе.
- Его навык охотника неактивен.
- Он может получать 🍀 вместо своего владельца в количестве, не превышающем число свободных ячеек здоровья на его карте фамильяра. Его владелец сам выбирает, как распределить этот 🍀.
- Его владелец может выполнять действие фамильяра «**Концентрация**».
- Его владелец может выполнять действие фамильяра «**Нападение**».
- Если его владелец побеждён и у фамильяра есть ячейки здоровья, не занятые 🍀, фамильяр остаётся в комнате в позиции охотника.

ПРАВИЛА ПОЗИЦИИ ОХОТНИКА 🏹️

В этой позиции фамильяр подчиняется следующим правилам:

- Он считается воплощением своего владельца.
- Его навык охотника активен.
- Если в конце этапа очистки фамильяр находится в пределах ① от фигурки своего владельца, он может принять позицию защитника без истощения жетона действия фамильяра.

Урон и победа над фамильяром

Когда фамильяр получает 🍀, поместите соответствующее количество фишек в его ячейки здоровья. Фамильяр не может получить больше 🍀, чем число его свободных ячеек здоровья.

Если все ячейки здоровья фамильяра заняты 🍀, он побеждён: уберите его фигурку из ложи и верните все его компоненты в запас.

②: поместите 1 🍀.
или
Эраклето принимает
позицию 🛡️ и активируется.







© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



LUDUS MAGNUS
STUDIO

© 2026 Ludus Magnus Studio
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com