

The illustration depicts two figures in dark, ornate armor. The figure on the left is a skeletal warrior with a crown of spikes and a glowing green eye. The figure on the right is a hooded figure with a golden mask and a skull-like face. Between them is a large, dark rose on a stem, with a bird-like head holding a glowing green flame above it. The background is dark with a faint, stylized rose pattern.

Войны  
Чёрной Розы

Дуэль

ЗАКОН



## СРЕДНИЙ ШВАРЦВАЛЬД, 1522 г. н.э.

*Когда-то святилище Тевтонского ордена было символом власти и величия. Сейчас же оно давно заброшено, а его точное местонахождение неизвестно.*

*В наши дни это место представляет собой лишь жалкое подобие своей былой славы, впрочем, как и его последний обитатель. Оно было намеренно возведено в уединённом месте, чтобы тайно охранять останки величайших рыцарей, отличившихся своими способностями. Так святилище стало местом последнего упокоения многих Великих Магистров.*

*Ульрих стал последним обитателем сего места, но не за свои заслуги, а по собственному приказу. После поражения в битве при Грюнвальде его заперли в святилище и оставили умирать, как того хотел он сам.*

*С тех пор орден оставил святилище, и никто не осмеливался войти туда снова. Однако благодаря своим познаниям в тёмной магии дух Ульриха продолжает жить в своём иссохшем теле. Те несколько глупцов, что всё же попытались проникнуть в святилище, лишь пополнили ряды обитающей там нежити.*

*Путешествие туда может открыть двери к Великой Силе, но уверены ли вы, что готовы заплатить за это такую цену?*



## Создатели игры

**Руководитель проекта:** Андреа Коллетти

**Автор оригинальной игры:** Марко Монтанаро

**Разработчики:** Андреа Коллетти, Диего Фонсека

**Графический директор:** Паоло Шиппо

**Графические дизайнеры:** Элиза Фьоре, Диего Фонсека

**Концепт-художник:** Джованни Пирротта

**Художник по окружению:** Кристиан Касадо Отацу

**Ведущий скульптор:** Фернандо Арментано

**Скульптор:** Томмазо Инчекки

**Тестирование:** Амир Хаджар, Андреа Велла, Алессандро Анджелини, Андреа Скиарити, Бето Капрера, Франческо Пика, Джулия Марчезе, Лука Носчезе, Массимилиано Гротти, Паскуале Каротенуто, София Альтерерио

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Заместитель главного редактора:** Александр Петрунин

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Кирилл Войнов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Редактор и корректор:** Мария Шульгина

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

# Содержание

Состав игры .....	4	Подведение итогов .....	16
Основы игры .....	6	Свод правил .....	17
Ложа и комнаты .....	6	Нанесение/замена урона, победа над магом/воплощением и иммунитет .....	17
♣ Маг .....	6	Нанесение урона .....	17
Карта мага .....	6	Замена урона .....	17
Структура карты мага .....	6	Победа над магом .....	17
⊕ Очки силы .....	7	Победа над воплощением .....	17
⊕ Карты заклинаний .....	7	Иммунитет .....	17
Карты школ магии .....	7	Победа над магом .....	18
Личные заклинания .....	7	Помещение/замена нестабильности .....	18
Забытые заклинания .....	7	Помещение нестабильности .....	18
Кельи .....	7	Замена нестабильности .....	18
События и карты заданий .....	7	Комнаты и жетоны активации .....	19
⊖ Фишки урона/нестабильности .....	7	Активация комнаты .....	19
Подготовка к партии .....	8	Жетоны активации комнат .....	19
Структура памятки школы .....	8	Структура комнаты .....	19
Раунд игры .....	10	Кельи .....	19
1. Этап Чёрной Розы .....	10	Дальность, линия видимости и мнимая цель .....	20
Золотое правило .....	10	Дальность .....	20
Эффекты и цели .....	11	Линия видимости .....	20
2. Этап изучения .....	12	Мнимая цель .....	20
Структура карты заклинания .....	12	⊕ Устойчивые эффекты .....	20
3. Этап действий .....	13	⊖ Задания .....	21
Жетоны физических действий .....	13	Помимо «Дуэли» .....	21
Действия .....	13		
4. Этап воплощений .....	14		
Активация воплощения .....	14		
Воплощения .....	14		
5. Этап очистки .....	15		

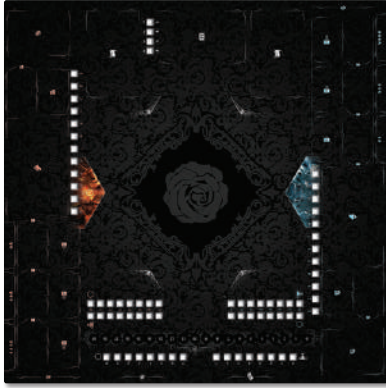
## КАК ЧИТАТЬ ЭТОТ БУКЛЕТ

Этот буклет состоит из семи разделов. Обращайтесь к описанным ниже разделам, чтобы наиболее просто и прямо ознакомиться с деталями игры.

- 1. Состав игры:** в этом разделе наглядно представлены компоненты, которые вы найдёте в коробке с игрой.
- 2. Основы игры:** этот раздел знакомит с игрой, не углубляясь подробно в правила, а скорее давая основу для лучшего понимания следующих разделов.
- 3. Подготовка к партии:** в этом разделе содержатся все инструкции по подготовке игровой зоны.
- 4. Раунд игры:** в этом разделе подробно объясняются правила, применяемые на протяжении пяти этапов, составляющих игровой раунд. Здесь разъясняется последовательность действий игроков без детального описания тех правил, что не относятся строго к одному из этапов (упоминания таких правил сопровождаются ссылками и указаниями на нужный раздел).
- 5. Подведение итогов:** в этом разделе описаны правила определения победителя в конце партии.
- 6. Свод правил:** в этом разделе подробно описаны все правила, которые постоянно влияют на ход игры или требуют временного прерывания игрового процесса для их применения.
- 7. Помимо «Дуэли»:** в этом разделе содержатся инструкции по сочетанию этой коробки с другими продуктами серии «Войны Чёрной Розы».



# Состав игры



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



7 КОМНАТ



36 КАРТ  
ЗАКЛИНАНИЙ



6 КАРТ ЛИЧНЫХ  
ЗАКЛИНАНИЙ



2 КАРТЫ ЗАБЫТЫХ  
ЗАКЛИНАНИЙ



1 ПАМЯТКА ШКОЛЫ



6 КАРТ  
УЛУЧШЕНИЙ



3 КАРТЫ  
ВОПЛОЩЕНИЙ



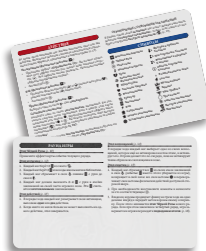
75 ФИШЕК УРОНА/  
НЕСТАБИЛЬНОСТИ



7 ЖЕТОНОВ  
АКТИВАЦИИ КОМНАТ



2 КАРТЫ  
МАГОВ



2 ПАМЯТКИ



1 КАРТА  
СОБЫТИЙ



2 КАРТЫ  
ЗАДАНИЙ



4 ЖЕТОНА  
ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ



1 ЖЕТОН  
КОРОНЫ



8 ЖЕТОНОВ  
УСТОЙЧИВОСТИ



3 ЖЕТОНА  
ОЧКОВ СИЛЫ



## Фигурки и подставки

### ВАРФОЛОМЕЙ

Варфоломей — лидер тёмного оккультного ковена, известного как Тотентанци.

По традиции лидер ковена выбирает своего преемника и обучает его до тех пор, пока тот не победит своего учителя и не займёт его место.

При этом новый лидер ковена хоронит своего наставника и забирает его маску, навсегда скрывая под ней свою личность. За маской Варфоломея может скрываться кто угодно — мужчина или женщина, подросток или старик. Несомненно только одно: полная преданность делу ковена.

Именно поэтому Варфоломей отправился на поиски утраченного святилища тевтонских рыцарей. В текстах упоминалась Великая Сила, хранящаяся в его залах. Сила, способная подчинить себе полчища тамплиеров — Сила школы магии закона!

### УЛЬРИХ

Ульрих фон Юнгинген был двадцать шестым Великим Магистром Тевтонского ордена. В своём безумном стремлении к обретению силы он всю жизнь практиковал тёмную магию, надеясь оставить свой след в истории и обрести вечную славу. На пике своего могущества он создал тайную магию, названную школой закона. Опьянённый своей силой, Ульрих решил направить Тевтонский орден на Польшу и Литву, ибо был уверен, что сможет легко завоевать эти земли. Однако высокомерие и жажда власти в тоге погубили его, и в 1410 году он погиб в бою.

Из-за своих тёмных практик Ульрих был похоронен в святилище на его родине, но его останки так и не обрели покой. Он продолжает защищать своё наследие и будет делать это до тех пор, пока некто отважный не сможет победить его, забрав его тёмную силу.



3 ТАМПЛИЕРА



6 подставок для воплощений,  
по 3 каждого цвета



# ОСНОВЫ ИГРЫ

«Войны Чёрной Розы: Дуэль» — это игра про магические сражения, происходящие в ложе Чёрной Розы, особом «живом» месте, где обитает могущественная сверхъестественная сущность — Чёрная Роза.

Здесь собираются самые могущественные маги со всего мира и сражаются друг с другом, чтобы определить лучшего из них, того, кто станет следующим Великим Магистром ложи.

Эта коробка позволит двум игрокам сразиться друг с другом в ужасающей магической битве и познакомиться с основами игры «Войны Чёрной Розы» — расширенной версией этой игры. Все компоненты из этой коробки совместимы с базовой игрой «Войны Чёрной Розы» и «Войны Чёрной Розы: Возрождение».

Но это ещё не всё: вместо компонентов из этой коробки можно использовать школы магии, комнаты и магов из других наборов серии «Войны Чёрной Розы». Вы сможете создавать уникальные игровые ситуации, используя правила в отдельном разделе этого буклета.

## Ложа и комнаты

Ложа — это место битвы, где на протяжении всей игры маги будут сражаться друг с другом. Ложа состоит из 7 комнат, которые выкладываются на игровое поле во время подготовки к партии.

Каждая комната может находиться в игре в одном из двух состояний: разрушенном или восстановленном. Сторона с ячейками для фишек нестабильности (подробнее см. на с. 18) представляет собой разрушенную комнату, а обратная сторона — восстановленную.

Более подробно правила комнат и их эффектов изложены на с. 19.



Разрушенная комната



Восстановленная комната

## Маг

Во время партии маг представляет контролирующего его игрока. У каждого мага есть своя уникальная фигурка, обозначающая его местоположение в ложе, и карта мага, описывающая его характеристики.

**Обратите внимание:** на всех компонентах игрок обозначен словом «маг».

### СТРУКТУРА КАРТЫ МАГА

#### КАРТА МАГА

- А** Имя мага.
- Б** **Значение здоровья:** максимальное число урона (), которое маг может получить, прежде чем будет побеждён (см. с. 18). Ячейка на панели жизни мага, обозначающая его поражение, отмечена стрелкой ().
- В** **Значение предела руки:** максимальное число карт заклинаний, которые маг может держать на руке (см. с. 12).
- Г** **Значение силы:** число урона, который маг наносит физической атакой (см. с. 13).
- А** **Значение скорости:** число эффектов «Передвиньтесь (1)», которые маг может применить, выполняя физическое действие исследования (см. с. 13).
- Е** **Значение предела заданий:** не используется в игре «Войны Чёрной Розы: Дуэль», однако необходимо для других наборов этой серии.
- Ж** **Ячейка для жетонов трофеев:** не используется в игре «Войны Чёрной Розы: Дуэль», однако необходима для других наборов этой серии.
- З** **Ячейки для жетонов физических действий:** сюда игроки помещают два своих жетона физических действий.



Фигурка мага



## Очки силы

Чтобы победить в игре, магу нужно набрать к концу партии больше **очков силы** (☼), чем у его соперника (см. «Подведение итогов» на с. 16). **Очки силы** можно получить несколькими способами, например побеждая своего соперника в бою, восстанавливая комнаты или выполняя задания.

**Примечание:** Чёрная Роза (☼) также накапливает очки силы на протяжении всей партии.

## Карты заклинаний

С помощью карт заклинаний маги преобразовывают свои силы в могущественные магические эффекты. Карты заклинаний бывают трёх типов: карты заклинаний школ магии, карты личных заклинаний и карты забытых заклинаний.

### КАРТЫ ШКОЛ МАГИИ

Набор карт каждой школы магии (в этой коробке содержится школа закона) состоит из 36 заклинаний (по 3 экземпляра 12 разных карт). Стопка карт заклинаний школы магии формирует **библиотеку**.

## Кельи

В этих двух зонах игрового поля находятся фигурки магов в начале партии. Каждый маг относится к своей келье (определяемой по цвету). Когда маг побеждён, его фигурка помещается в соответствующую келью. Более подробно данные правила изложены на с. 19.

## События и карты заданий

На карте событий указаны эффекты, которые Чёрная Роза применяет в начале каждого раунда, чтобы повлиять на ход игры и попытаться победить (см. с. 10).

На двух картах заданий указаны шесть доступных заданий (☼), выполнив которые игроки смогут получить дополнительные очки. Более подробно правила **заданий** изложены на с. 21.

## Фишки урона/нестабильности

Перед началом партии каждый игрок получает 25 фишек урона/нестабильности своего цвета. Чёрные фишки предназначены для отслеживания эффектов, связанных с Чёрной Розой — сущностью, находящейся в ложе и участвующей в игре в качестве третьего игрока.

То, как используются эти фишки, определяется игровыми эффектами. Они применяются для обозначения **урона** (☼), т. е. числа повреждений, которые маг наносит своему противнику и/или его воплощениям, либо для обозначения **нестабильности** (☼) — магической энергии, которую маги высвобождают в комнатах ложи, чтобы обрести контроль над ними.

Также фишки урона/нестабильности используются во время партии и для других целей, помимо указанных выше, например для отслеживания на игровом поле текущего раунда или подсчёта побед над противником.

Жетоны очков силы на треке силы игрового поля отображают текущее количество **очков силы**, набранных игроками и **Чёрной Розой**. Если маг или **Чёрная Роза** набирают более 20 ☼, переверните соответствующий жетон стороной со значением «+20» вверх и поместите его в нужную ячейку трека. Например: если маг набрал 27 ☼, ему необходимо поместить свой жетон стороной «+20» вверх в ячейку трека силы со значением «7».

## ЛИЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

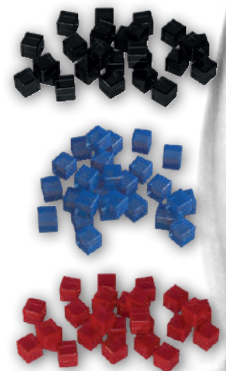
У каждого мага есть 3 экземпляра его личного заклинания. Иллюстрация на карте указывает, какому магу принадлежит заклинание.

## ЗАБЫТЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Забытые заклинания — это особенно мощные заклинания из древних времён. Эти карты имеют уникальное оформление, и их можно получить только при помощи определённых эффектов (например, таких как эффект **окультного зала Чёрной Розы**).



Игрокам стоит мудро распоряжаться своими фишками урона/нестабильности, поскольку, если их запас иссякнет, игрок больше не сможет применять эффекты, использующие фишки. Если эффект указывает использовать больше фишек, чем у вас осталось, примените эффект, используя все доступные фишки по своему усмотрению (например, если заклинание наносит по 3☼ двум фигуркам, а у вас осталось только 4 фишки, вы можете распределить их между двумя фигурками так, как посчитаете нужным).



# Подготовка к партии

Выполните следующие шаги в указанном порядке.

- 1 Разместите **игровое поле** **А** в центре игровой зоны.
- 2 Поместите **окультиный зал Чёрной Розы** **Б** в центр игрового поля разрушенной стороной (стороной с ячейками для фишек нестабильности) вверх. Перемешайте 6 оставшихся комнат и разместите их случайным образом вокруг окультиного зала Чёрной Розы (также разрушенной стороной вверх). Все семь выложенных комнат образуют **ложу**.
- 3 Возьмите **карту событий** **В** и выберите одну из её сторон (случайным образом или по согласию игроков), затем поместите её в соответствующую ячейку игрового поля выбранной стороной вверх.  
Затем проделайте то же самое с двумя **картами заданий** **Г**.
- 4 Поместите **жетоны активации комнат** **А**, а также **фишки урона/нестабильности Чёрной Розы** (чёрные фишки) **Е** рядом с игровым полем в пределах доступности обоих игроков.
- 5 Игрок, который последним получал розу (или выбранный случайным образом), берёт **жетон короны** **Ж** и становится **обладателем короны**.
- 6 Начиная с обладателя короны, каждый игрок по очереди выполняет следующие шаги:
  - выбирает цвет и садится с соответствующей стороны игрового поля;
  - берёт **фишки урона/нестабильности, жетоны физических действий, жетоны устойчивости, жетон очков силы и подставки для воплощений** своего цвета **З**;
  - выбирает **мага**, берёт его **фигурку** и помещает в келью **И** своего цвета;
  - берёт соответствующую **карту мага** и помещает её в ячейку на своей стороне игрового поля, а затем размещает на ней свои жетоны физических действий **К**;
  - берёт **3 карты личных заклинаний** своего мага **Л** и выкладывает их в открытую перед собой.

- 7 Поместите рядом с игровым полем **памятку школы закона** **М**. Возьмите колоду **карт заклинаний школы закона** и поместите её на выложенную памятку, как показано на иллюстрации. Эта колода считается **библиотекой** **Н**.

Перемешайте доступные карты **забытых заклинаний** и создайте из них отдельную колоду. Поместите её рядом с соответствующей ячейкой игрового поля **О**.

Поместите **фигурки воплощений** (3 тамплиера) рядом с игровым полем **П**.

- 8 **Обладатель короны** берёт **памятку школы** **М** из библиотеки и выбирает состав своего **стартового гримуара** **А** из двух указанных на ней вариантов. Сделав это, он находит в колоде школы 6 указанных

на памятке карт, добавляет к ним одну карту личного заклинания своего мага и перемешивает их. Эти 7 карт составляют его **гримуар** **Р**, который игрок помещает в соответствующую ячейку своей стороны игрового поля **П**. Затем он берёт свои оставшиеся две карты личных заклинаний и помещает их лицевой стороной вверх в ячейку **воспоминаний** **С** своей стороны игрового поля **С**. Второй игрок делает то же самое, однако состав его стартового гримуара соответствует варианту, который не выбрал обладатель короны.

Как только игроки завершат указанные манипуляции, перемешайте оставшиеся карты колоды школы в библиотеке и поместите её обратно на памятку школы.

- 9 Каждый игрок помещает по одной своей фишке урона/нестабильности в ячейки «0» **трека трофеев** и **трека комнат** на своей части игрового поля **Т**, а также свой **жетон силы** в ячейку «0» **трека силы** **У**.  
Обладатель короны помещает по одной фишке урона/нестабильности Чёрной Розы в ячейки «0» **трека трофеев**, **трека комнат** и **трека раундов** на игровом поле **Ф**. Также он помещает жетон силы Чёрной Розы в ячейку «0» **трека силы** **Х**.

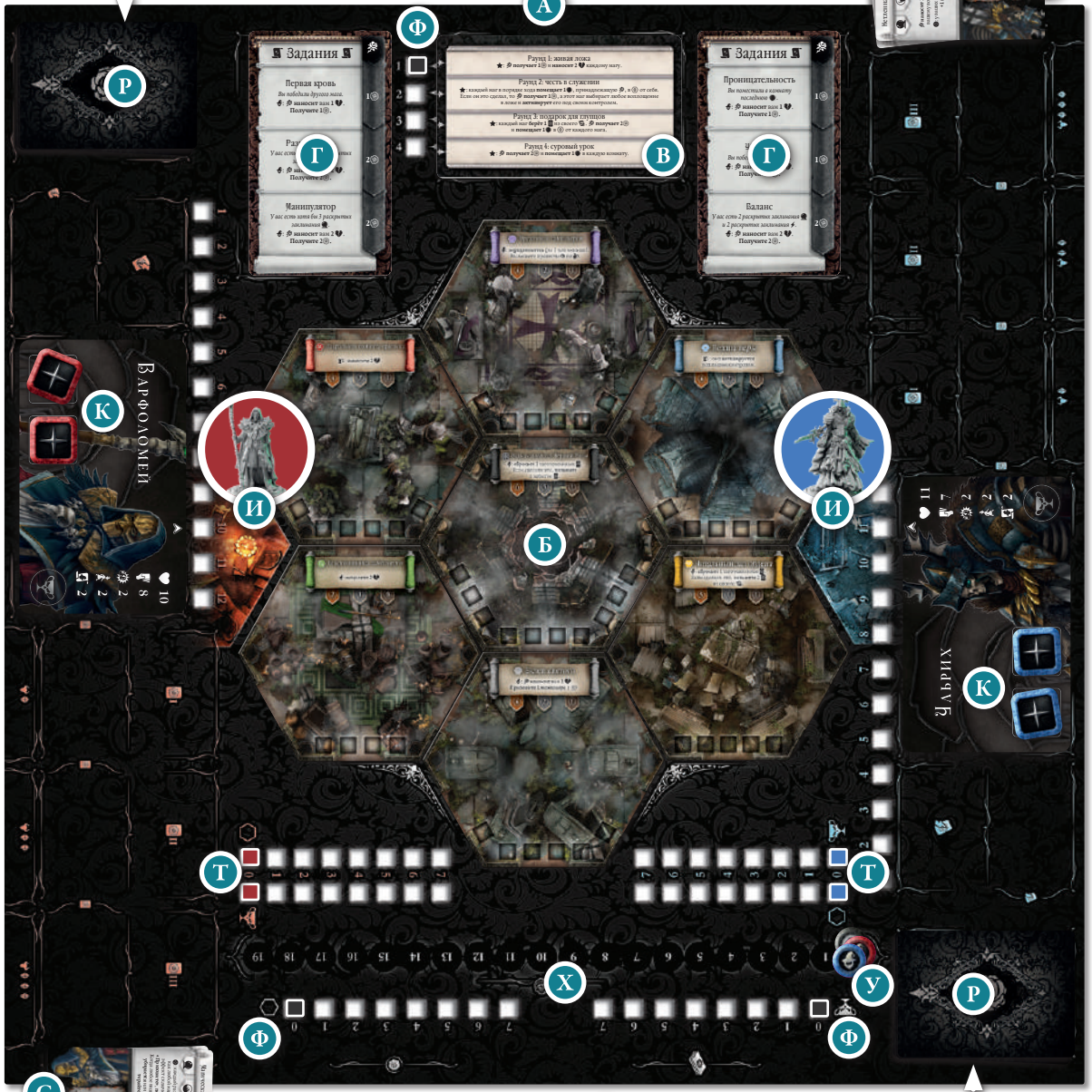
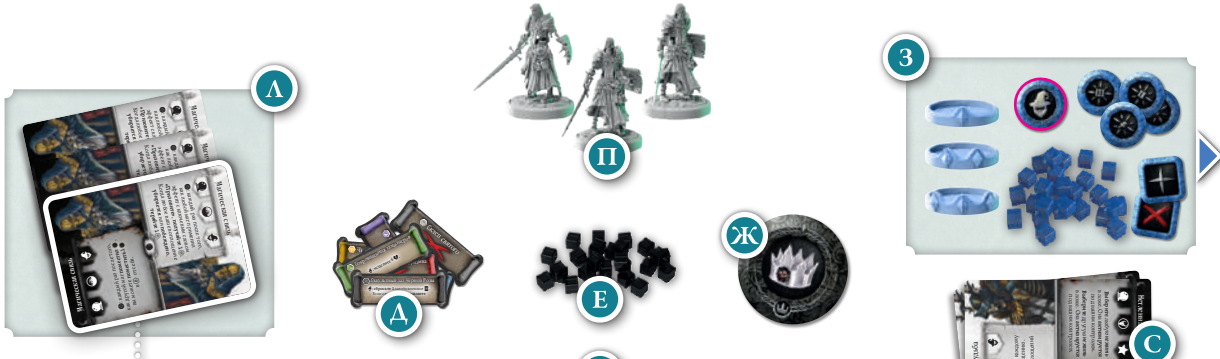
Вы готовы начинать игру.

## СТРУКТУРА ПАМЯТКИ ШКОЛЫ

- А** Название школы магии.
- Б** Особые правила и ключевые слова.
- В** Стихии на картах заклинаний.
- Г** Символ школы магии.
- А** Стартовые гримуары.
- Е** Тип, стихия и цель каждого заклинания в стартовых гримуарах (основной и обратный эффекты).









# Раунд игры

Каждый раунд состоит из 5 этапов, разыгрываемых в указанном порядке:


1. Этап Чёрной Розы.
2. Этап изучения.
3. Этап действий.
4. Этап воплощений.
5. Этап очистки.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Конкретное правило, указанное на игровом компоненте, имеет приоритет над общими правилами, описанными в этом буклете.

## ОБЛАДАТЕЛЬ КОРОНЫ И ПОРЯДОК ХОДА



Маг, у которого находится жетон короны , считается обладателем короны и является первым магом в течение всего этапа. Также за обладателем короны остаётся последнее слово при решении неоднозначных ситуаций во время партии.

**Порядок хода:** многие эффекты применяются «в порядке хода». Это значит, что применение эффекта начинается с первого мага и продолжается по часовой стрелке.



## 1. Этап Чёрной Розы

Сверьтесь с **картой событий** и примените эффект события текущего раунда (отмеченный фишкой урона/нестабильности Чёрной Розы на соответствующем треке).

Эффекты событий всегда затрагивают каждого мага, даже если он находится в своей келье (см. с. 19).

1		<b>Раунд 1: восстановление</b> ★:  получает 1  и помещает 1  в каждую комнату.
2		<b>Раунд 2: контроль</b> ★: каждый маг в порядке хода выбирает любое воплощение в ложе и активирует его под своим контролем.  заменяет весь  нанесённый воплощением во время этой активации.
3		<b>Раунд 3: инверсия</b> ★:  получает 2  и заменяет 3  у каждого мага.
4		<b>Раунд 4: обрушение</b> ★:  получает 2  и наносит 3  каждой фигурке.



## ЭФФЕКТЫ И ЦЕЛИ

### ЭФФЕКТЫ

В игре часто упоминаются эффекты. У большинства игровых компонентов и у всех физических действий (см. с. 13) есть **эффекты**, состоящие из одного или нескольких символов и/или текстовых указаний, которые позволяют магам влиять на игру. Маг **должен** выполнить каждое указание, начиная с первого и далее по порядку. Если указание нельзя выполнить, оно пропускается и выполняется следующее указание. Эффект считается **применённым**, когда маг попытался выполнить все указания, входящие в эффект, даже если ни одно из них не было выполнено. Эффекты присутствуют на следующих игровых компонентах.

- А** Карта событий.
- Б** Карты заданий.
- В** Комнаты и жетоны активации комнат.

### Карты заклинаний

- Г** **Нестабильность:** этот эффект относится к магу, раскрывшему эту карту. Его следует читать как «Поместите 1 **В** в **0**» (см. с. 18).
- А** **Основной эффект:** см. с. 12.
- Б** **Обратный эффект:** см. с. 12.

### Физические действия

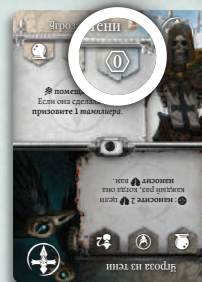
Физические действия (**+**) позволяют магам применять различные эффекты (см. с. 13).



### ЦЕЛИ

Эффекты заклинаний и других игровых компонентов всегда направлены на определённую цель. Конкретная цель выбирается из всех подходящих целей игроком, применяющим этот эффект.

Цель эффекта всегда указывается либо перед его описанием и отделяется двоеточием (**0:**), либо под названием карты заклинания с этим эффектом. Применяемые магом эффекты, не нацеленные на **+**, **никогда не применяются к нему и/или его воплощениям (если только иное прямо не сказано в описании эффекта).**





Существуют следующие типы целей.


- **Фигурка:** целью эффекта может стать любая фигурка, кроме той, которая его применяет. Число рядом с символом (**0**, **1**, **2**) обозначает **дальность**, т. е. максимальное количество комнат от фигурки, применяющей этот эффект, до выбранной цели. При этом между центрами комнат, где находятся эти две фигурки, должно быть **возможно** провести воображаемую прямую линию, которая не будет проходить вдоль краёв других комнат. Если вместо дальности после символа указана звёздочка (**\***), целью такого эффекта может стать любая фигурка в ложе независимо от расстояния, даже если до её комнаты невозможно провести прямую линию.
- **Фигурка мага:** то же самое, что и фигурка (**+**), но целью может стать только фигурка мага.
- **Фигурка воплощения:** тоже самое, что и фигурка (**+**), но целью может стать только фигурка воплощения.
- **Область:** такой эффект выбирает целью комнату и применяется ко всем находящимся в ней фигуркам противников (магам и их воплощениям). Число внутри символа (**0**, **1**, **2**) обозначает **дальность**, т. е. максимальное количество комнат от комнаты с фигуркой, применяющей этот эффект, до выбранной цели. При этом между центрами этих комнат должно быть **возможно** провести воображаемую прямую линию, которая не будет проходить вдоль краёв других комнат. Если вместо дальности в символе указана звёздочка (**\***), целью такого эффекта может стать любая комната в ложе независимо от расстояния, даже если до неё невозможно провести прямую линию.
- **Сам маг:** целью таких эффектов является маг, который их применяет.
- **Особый тип:** эффект без определённой цели. Текст такого эффекта указывает, как он применяется и на какие игровые элементы влияет.


Примеры и более подробные правила по целям, дальности и линии видимости см. на с. 20.




## 2. Этап изучения

Начиная с первого мага, каждый маг берёт на руку 2 карты заклинаний из своего **гримуара**  **А** и 2 карты заклинаний из колоды школы магии, размещённой в библиотеке  **Б**.

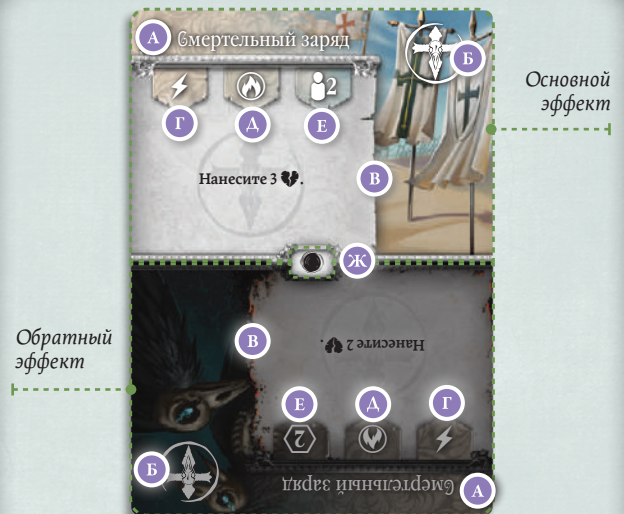
Если маг должен взять карту из **гримуара**, но там не осталось карт, он перемешивает все карты из стопки своих **воспоминаний**  **В** (своей стопки сброса) и формирует из них новый **гримуар**, после чего берёт карту, как обычно.

На карте каждого мага указан его **предел руки**  **Г** — максимальное число карт заклинаний, которые могут одновременно находиться у него на руке. После того как маг взял **карты заклинаний** и у него на руке оказалось больше карт, чем значение его предела руки, он должен сбрасывать карты (в свои **воспоминания**), пока число карт не перестанет превышать это значение.

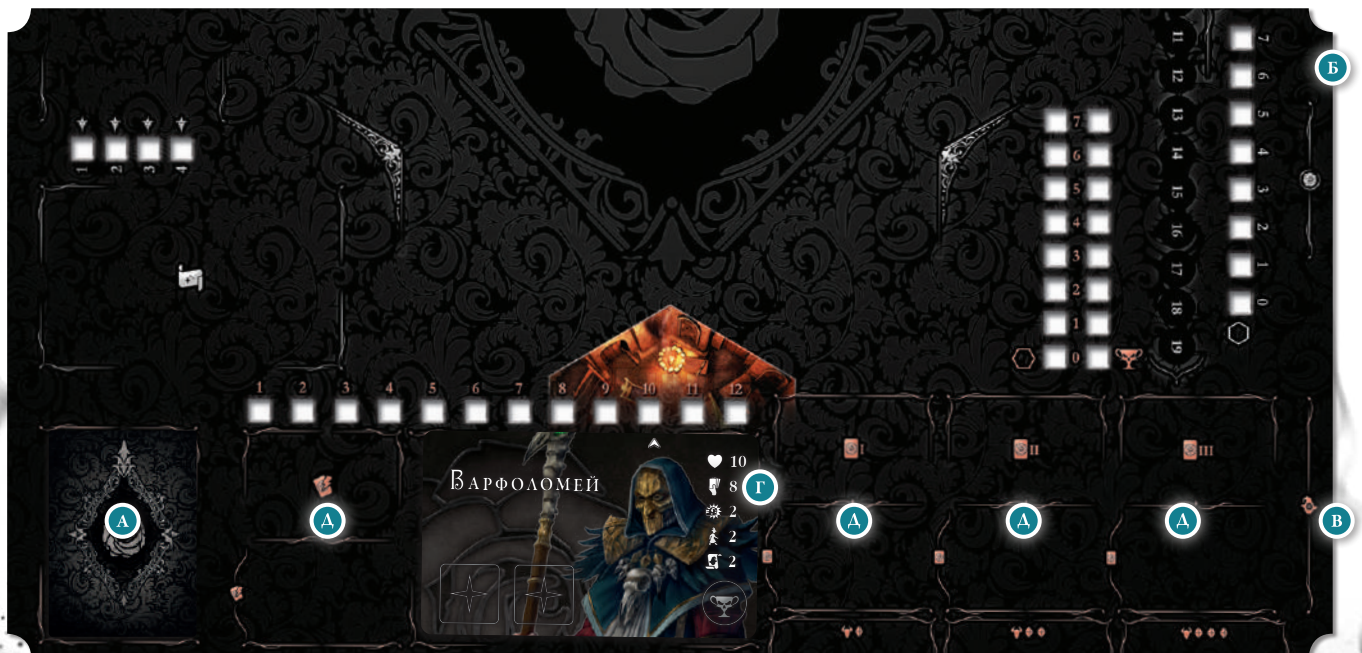
Внимательно изучив оба эффекта карт заклинаний на своей руке (основной эффект на светлом фоне, отмеченный стрелой слева от названия заклинания, и обратный эффект на тёмном фоне, отмеченный полумесяцем слева от названия заклинания), каждый маг выкладывает от 2 до 4 карт заклинаний с руки в **ячейки заклинаний** **А** на своей стороне игрового поля (ячейку **быстрого заклинания**  и ячейки с римскими цифрами I, II и III). Карты выкладываются лицевой стороной вниз так, чтобы выбранный вами эффект (основной или обратный) был в нижней половине ячейки. Именно этот эффект (и только он) будет применён во время **этапа действий** (см. ниже). Часть карты с выбранным эффектом называется **активной стороной**. Размещённые таким образом **карты заклинаний** называются **заготовленными**.

**Примечание:** для более рационального выбора эффектов, а также порядка размещения **карт заклинаний** в ячейках игрокам следует изучить раздел «Цели» (с. 11) и расширенные правила в разделе «Свод правил» (с. 17).

### СТРУКТУРА КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЯ



- А** Название.
- Б** Символ школы.
- В** У карт заклинаний есть два разных эффекта: **основной** (на светлом фоне) и **обратный** (на тёмном фоне). На этапе изучения маг должен выбрать, какой эффект заклинания он будет использовать.
- Г** **Тип заклинания:** ⚡ бой или 🐎 сопряжение.
- А** **Стихия:** стихия заклинания используется при определённых обстоятельствах. В игре представлены следующие стихии:
  - ☁️ воздух, 🌱 земля, 🔥 огонь, 💧 вода, ☼ святость,
  - 👹 скверна, ☺️ магия, ✨ любая (маг сам выбирает для неё любую стихию).
- Е** **Цель:** тип цели и дальность заклинания (см. с. 11).
- Ж** **Нестабильность:** маг, раскрывший карту заклинания с этим символом, применяет эффект «Поместите 1 в 0» (см. с. 18).





### 3. Этап действий

В порядке хода (начиная с обладателя короны) каждый маг разыгрывает свою активацию. В ходе своей активации маг **должен выполнить 1 или 2 действия** по своему выбору из перечисленных в разделе справа. Маги продолжают разыгрывать активации по очереди до тех пор, пока **никто из них** больше не сможет выполнить ни одного действия, после чего этап действий завершается.

**Примечание:** если маг находится в келье, его возможные действия ограничены (см. раздел «Кельи» на с. 19).

#### ЖЕТОНЫ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Чтобы выполнить физическое действие (см. раздел справа), маг должен перевернуть один из своих двух доступных жетонов физических действий истощённой стороной вверх.

- А** Доступный жетон физического действия.
- Б** Истощённый жетон физического действия.



#### ПРИМЕР: РАСКРЫТИЕ КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда маг **раскрывает** заготовленное заклинание, он переворачивает его карту снизу вверх, чтобы две короткие стороны карты заклинания поменялись местами.

Так активная сторона (которую этот маг выбрал во время этапа изучения) будет находиться в верхней части перевернутой карты.

Переверните вертикально

Не переворачивайте горизонтально

#### ВХОД В КОМНАТУ

Считается, что фигурка **входит в комнату**, независимо от того, каким образом она в ней оказалась (передвинулась, была призвана, была помещена и т. д.).

#### ДЕЙСТВИЯ

Во время своей активации маг должен выполнить одно или два действия из описанных в этом разделе. Чтобы выполнить физическое действие, маг должен истощить (см. раздел слева) один из своих доступных жетонов физических действий (+). Физическое действие считается **совокупностью отдельных и разных эффектов, применяемых в любом порядке**. Маг также может игнорировать часть этих эффектов или все из них.

#### Исследование (физическое действие, +)

- Передвиньтесь в соседнюю комнату столько раз, **каково ваше значение скорости** (♣). Каждое указание «Передвиньтесь», отделённое точкой, является отдельным эффектом, и вы можете применять эти эффекты полностью или частично, но не можете применять другие эффекты между ними. Неиспользованные эффекты передвижения сгорают.
- Активируйте (0) (см. «Активация комнаты» на с. 19).

*Например: вы можете передвинуться в соседнюю комнату, затем передвинуться в другую соседнюю комнату, а затем активировать комнату, в которой находитесь. Либо вы можете передвинуться в соседнюю комнату и активировать комнату, в которой находитесь, а затем передвинуться. Вы не можете передвинуться на 1 комнату, активировать её, а затем передвинуться снова.*

#### Бой (физическое действие, +)

- Проведите физическую атаку (♣) по (♣) (физическая атака наносит цели **урон**, равный **значению силы** (♣) вашего мага).
- Активируйте (0) (см. «Активация комнаты» на с. 19).

*Например: вы можете провести физическую атаку, а затем активировать комнату, в которой находитесь. Либо вы можете активировать комнату, в которой находитесь, а затем провести физическую атаку.*

#### Приказ (физическое действие, +)

Выберите одно из своих ♣\*, оно **активируется** (см. «Активация воплощения» на с. 14).

#### Сотворение заклинания

Выберите одно из ваших **заготовленных заклинаний** (лежащих лицевой стороной вниз), находящихся в ячейке заклинания (I, II, III) с наименьшим номером либо в ячейке быстрого заклинания (♣). **Раскройте его, перевернув карту так, чтобы две короткие стороны карты заклинания поменялись местами** (см. пример слева). Вы считаетесь его **творцом**. Если в центре раскрытой вами карты есть символ нестабильности, поместите 1♣ в (0) (подробнее см. на с. 18), затем примените эффект активной стороны этой карты согласно её положению, выбранному на этапе изучения.

#### Инерция

Выберите одно из своих заготовленных заклинаний и сбросьте его в воспоминания. Сделав это, можете применить эффект «Передвиньтесь (1)».

#### ОГРАНИЧЕНИЕ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

В рамках одной своей активации маг может **дважды** выполнить действие **сотворения заклинания**, только если одним из этих действий будет сотворение **быстрого заклинания** (♣).



## 4. Этап воплощений

Воплощения — это существа, которых призывают и контролируют маги. Каждое воплощение представлено в ложе отдельной фигуркой. На этом этапе активируются все воплощения, находящиеся в ложе. Первый маг выбирает одно из воплощений под своим контролем и активирует его, после чего поворачивает карту этого воплощения на 90° (чтобы она лежала вертикально), тем самым обозначая, что оно уже было активировано на этом этапе воплощений (следите, чтобы все фишки урона остались на карте). Если у мага нет воплощений в ложе или он уже активировал все свои воплощения, он завершает этот этап. После того как первый маг активировал одно воплощение, другой маг делает то же самое. Маги продолжают по очереди активировать по одному своему воплощению, пока все воплощения в ложе не будут активированы.

### АКТИВАЦИЯ ВОПЛОЩЕНИЯ

Когда воплощение активируется, контролирующий его маг может указать ему применить столько эффектов «Передвиньтесь (1)», каково значение скорости этого во-

площения (♣). Каждое указание «Передвиньтесь», отделённое точкой, является отдельным эффектом, и вы можете применять эти эффекты полностью или частично, но не можете применять другие эффекты между ними. Неиспользованные эффекты передвижения сторают. До или после эффектов передвижения воплощение может провести физическую атаку по ♀, нанеся столько урона, каково значение силы воплощения (♣). Когда воплощение наносит урон, оно использует фишки урона того же цвета, что и контролирующий его маг. Считается, что этот урон нанесли одновременно и воплощение, и контролирующий его маг.

### АКТИВАЦИЯ ОТ ЭФФЕКТОВ ИЛИ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Карта воплощения поворачивается на 90° для обозначения активации только во время этапа воплощений. Если воплощение по какой-либо причине активируется в течение других этапов (например, от эффекта карты заклинания или от физического действия «Приказ»), его карту поворачивать не нужно.

## ВОПЛОЩЕНИЯ

### ПРИЗЫВ ВОПЛОЩЕНИЙ

Маги могут призывать воплощения благодаря различным эффектам. Маг, применяющий эффект призыва воплощения, берёт фигурку этого воплощения из общего запаса и размещает её в ложе, следуя указаниям эффекта. Затем он берёт карту этого воплощения и помещает её в одну из трёх ячеек воплощений на своей стороне игрового поля. Маг также берёт подставку для воплощения с тем же числом ♠, что и на выбранной ячейке воплощения, и прикрепляет её к размещённой фигурке. Это поможет соотнести фигурку воплощения с её картой. Также, если у мага несколько воплощений с одинаковыми фигурками, количество ♠ поможет различать их, когда они будут становиться целями эффектов.

Если в запасе не осталось доступных фигурок конкретного воплощения (потому что они все в ложе), маг всё равно может применить эффект призыва, но он не размещает воплощение в ложе.

### ВЛАДЕНИЕ ВОПЛОЩЕНИЕМ И КОНТРОЛЬ НАД НИМ

Считается, что маг, призвавший воплощение, владеет им всё время, пока фигурка этого воплощения прикреплена к подставке цвета, который использует маг. Владелец фигурки никогда не меняется.

Маг считается контролирующим воплощение, если он принимает любое решение, касающееся этого воплощения. По умолчанию воплощение контролирует его владелец.

В течение партии контролирующий воплощение маг может смениться под действием различных эффектов. В этом случае его владелец не меняется, но тот, кто контролирует воплощение, принимает все касающиеся этого воплощения решения, за исключением тех, которые может принимать только владелец. Когда воплощение наносит урон или помещает нестабильность, оно всегда использует фишки того же цвета, что и тот, кто его контролирует.

### СТРУКТУРА КАРТЫ ВОПЛОЩЕНИЯ

- А** **Название.**
- Б** **Архетип:** у воплощений есть один или несколько архетипов, с помощью которых маги могут делать их целью определённых эффектов.
- В** **Навык:** указанный эффект применяется строго так, как указано в его описании.
- Г** **♣ Значение скорости:** воплощение может применить ряд последовательных эффектов «Передвиньтесь (1)» в количестве, не превышающем это значение.
- А** **♣ Значение силы:** атакуя цель, воплощение наносит урон, равный этому значению. Атака воплощения считается физической.
- Е** **♥ Значение здоровья:** когда число фишек урона на карте воплощения становится равно его значению здоровья, это воплощение убирается из игры. Уберите его фигурку из ложи в общий запас и верните его карту в колоду воплощений. Затем владелец побеждённого воплощения возвращает себе его подставку.



**В** Когда *тамплиер* активируется, контролирующий его маг может убрать 1 свою ♣ от этого тамплиера. Если сделали это, исцелите 1 ♥ у этого тамплиера и он получает +1 к ♣ до конца своей активации.

**А** Тамплиер  
**Б** Нежить

**Г** ♣ 2  
**А** ♣ 2  
**Е** ♥ 3



## 5. Этап очистки

Это последний этап игрового раунда. Выполните следующие шаги в указанном порядке.

- 1 Очистка игрового поля:** каждый маг сбрасывает все карты заклинаний из ячеек заклинаний в свои воспоминания.

Все раскрытые забытые заклинания удаляются из игры (не возвращайте их в соответствующую колоду).

Все жетоны устойчивости (☼) с карт магов возвращаются в запасы своих владельцев.

Все воплощения снова становятся доступны (верните все их карты в горизонтальное положение).

Каждый маг переворачивает свои жетоны физических действий доступными сторонами вверх.

- 2 Восстановление комнат:** проверьте, есть ли в ложе комнаты, ячейки нестабильности которых полностью заполнены. Эти комнаты необходимо восстановить (по очереди в любом порядке). Каждая восстановленная комната приносит участвовавшим в её восстановлении магам и/или Чёрной Розе очки силы (☼) в зависимости от значений, указанных на этой комнате. Распределение очков силы производится согласно числу фишек нестабильности (●), которые маг поместил в ячейки восстановленной комнаты.

1. Наибольшее число (☼) (левое значение) получает маг (или ☼), поместивший в ячейки этой комнаты больше всех фишек нестабильности. Если все фишки нестабильности помещены одним магом (или ☼), он получает на 1 (☼) больше. Тот, кто получил эти очки, продвигает фишку своего цвета на одну ячейку по треку комнат на своей стороне игрового поля.
2. Среднее число (☼) (среднее значение) получает маг (или ☼), занимающий второе место по количеству помещённых фишек нестабильности в восстановленную комнату.
3. Наименьшее число (☼) (правое значение) получает маг (или ☼), поместивший в ячейки этой комнаты меньше всех фишек нестабильности.

При ничьей все претенденты (маги и ☼) получают на 1 (☼) меньше, чем указано. При ничьей за первое место никто не продвигает фишку по треку комнат.

Распределив (☼), верните все фишки нестабильности с восстановленной комнаты их владельцам и переверните комнату восстановленной стороной вверх. Затем поместите на эту комнату соответствующий жетон активации доступной стороной вверх. Восстановление комнаты не оказывает никакого эффекта на находящиеся в ней магов и воплощения — просто поместите их фигурки обратно в комнату, после того как перевернули её. Восстановленная комната никогда не может быть перевернута разрушенной стороной вверх.

- 3 Конец раунда:** если фишка на треке раунда находится в ячейке «4», игра завершается и игроки переходят к подведению итогов (см. с. 16). Иначе владелец короны перемещает фишку по треку раунда в следующую ячейку и передаёт жетон короны (👑) своему сопернику, который становится новым обладателем короны. Таким образом игра переходит в новый раунд, который начинается заново с этапа 1 (этапа Чёрной Розы). Каждый маг сохраняет все оставшиеся на руке карты между раундами.

### ПРИМЕР: ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОМНАТЫ



# Подведение итогов

В конце игры (после завершения 4-го раунда) маги и Чёрная Роза подсчитывают полученные очки силы, чтобы определить, кто стал новым Великим Магистром логи. Если победителем оказывается Чёрная Роза, она объявляет, что никто из участвовавших магов не достоин этого звания.

Маги и Чёрная Роза дополнительно продвигают свои жетоны силы на соответствующем треке согласно указанным ниже пунктам (не забудьте, что, если кто-то набирает больше 20, нужно перевернуть соответствующий жетон силы и поместить его обратно в начало трека).



- **Трофеи:** владелец фишки, которая находится дальше всех на треке трофеев (☞), получает 3. При ничьей все претенденты получают вместо этого по 2.

- **Комнаты:** для каждой разрушенной комнаты отдельно подсчитайте, фишек неустойчивости (●) какого мага (или Чёрной Розы) в ней больше всех, и продвиньте соответствующую фишку по треку комнат на 1 ячейку вперёд. При ничьей вместо этого продвиньте фишку Чёрной Розы на 1 ячейку вперёд по её треку комнат (при условии, что в этой комнате у неё есть хотя бы 1●). Владелец фишки, которая находится дальше всех на треке комнат (◊), получает 3. При ничьей все претенденты получают вместо этого по 2.
- **Задания:** Чёрная Роза получает, указанные на каждой ячейке задания соответствующей карты, в которой нет фишки.

После суммирования всех полученных очков силы победителем становится тот, кто набрал наибольший результат. При ничьей между двумя магами или магом и Чёрной Розой побеждает Чёрная Роза.





# Свод правил

В этом разделе собраны правила, которые не используются на каком-либо определённом этапе игрового раунда, но работают в определённых ситуациях. Также здесь собрано много примеров использования правил в различных ситуациях.

## Нанесение/замена урона, победа над магом/воплощением и иммунитет

### НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Когда маг (или Чёрная Роза) наносит урон фигурке, он помещает соответствующее число своих фишек урона/нестабильности в ячейки на панели жизни атакованного мага или на карту атакованного воплощения. Эти фишки считаются уроном.

Маг ни при каких обстоятельствах не может нанести урон себе и/или воплощениям, которыми он владеет или которых контролирует (и наоборот).

### ЗАМЕНА УРОНА

Когда маг (или Чёрная Роза) заменяет урон у фигурки, он заменяет чужие фишки урона/нестабильности на панели жизни выбранного мага или на карте выбранного воплощения на свои. Количество заменяемых фишек не должно превышать значение, указанное в применяемом эффекте.

Чёрная Роза заменяет урон, начиная с крайней левой фишки в ячейках, а маги в аналогичной ситуации сами могут выбрать, какие именно фишки они хотят заменить.

Маг ни при каких обстоятельствах не может заменить урон у себя и/или на картах воплощений, которыми он владеет или которых контролирует (и наоборот).

### ПОБЕДА НАД МАГОМ

Когда число фишек урона на панели жизни мага становится равно его значению здоровья (♥), этот маг побеждён: см. раздел «Победа над магом» (с. 18).

### ПОБЕДА НАД ВОПЛОЩЕНИЕМ

Когда число фишек урона на карте воплощения становится равно его значению здоровья (♥), это воплощение побеждено и его фигурка убирается из ложи.

### ИММУНИТЕТ

Маг и его воплощения имеют иммунитет к любому эффекту, исходящему от игровых компонентов этого мага, кроме эффектов, позволяющих вылечить или игнорировать урон, а также эффектов, которые прямо в своём описании и/или перечне возможных целей указывают иное.

Воплощение может наносить урон призвавшему его магу или другому воплощению под контролем того же мага, только если оно находится под контролем другого мага (см. с. 14).

**ПРИМЕР: НАНЕСЕНИЕ И ЗАМЕНА** ♥

**наносит 3** ♥

Варфоломей: ♥ 10, ♣ 8, ☀ 2

*Синий маг наносит 3 ♥ Варфоломею.*

**заменяет 2** ♥

Ульрих: ♥ 11, ♣ 7, ☀ 2

*Красный маг заменяет 2 ♥ у Ульриха.*

Ульрих: ♥ 11, ♣ 7, ☀ 2

*Количество ♥ на панели жизни Ульриха равно его значению ♥, поэтому он побеждён.*

## Победа над магом

Когда число фишек урона на панели жизни мага становится равно его значению здоровья (♥), он побеждён и игроки выполняют следующие шаги.

- Эффект, из-за которого маг оказался побеждённым, применяется до следующей точки в его описании, после чего эффект прерывается и разыгрывается указанная ниже последовательность действий. Затем применение прерванного эффекта продолжается от точки, на которой он был прерван.
- Фигурка побеждённого мага помещается в его келью.
- Полученные противниками очки силы (другим магом и Чёрной Розой) распределяются следующим образом:
  - 3 🌹 тому, кто нанёс больше всех ♥, 1 🌹 другому противнику, если он нанёс хотя бы 1 ♥;
  - 2 🌹 каждому противнику, если они нанесли одинаковое число ♥;
  - 4 🌹 противнику, если он один нанёс весь ♥.
- Тот, кто нанёс финальный ♥ побеждённому магу, продвигает фишку по своему треку трофеев (🏆) вперёд на одну ячейку.
- Все фишки ♥ с панели жизни побеждённого мага возвращаются в запасы их владельцев.



## Помещение/замена нестабильности

### ПОМЕЩЕНИЕ НЕСТАБИЛЬНОСТИ

Когда маг (или Чёрная Роза) помещает нестабильность в комнату, он помещает необходимое количество своих фишек урона/нестабильности в свободные ячейки нестабильности этой комнаты. Если таких ячеек недостаточно, то излишки фишек не помещаются.

В центре некоторых карт заклинаний указан символ 🌀. Когда маг раскрывает такое заклинание, он должен немедленно применить эффект «Поместите 1 🌀 в [0]» до применения каких-либо иных эффектов этой карты.



Комнаты, все ячейки нестабильности которых оказались заполнены фишками, восстанавливаются на этапе очистки (см. с. 15).

### ЗАМЕНА НЕСТАБИЛЬНОСТИ

Когда маг (или Чёрная Роза) заменяет нестабильность в комнате, он заменяет чужие фишки урона/нестабильности в ячейках нестабильности этой комнаты на свои. Количество заменяемых фишек не должно превышать значение, указанное в применяемом эффекте. Чёрная Роза заменяет нестабильность, начиная с крайней левой фишки в ячейках нестабильности комнаты, а маги в аналогичной ситуации сами могут выбрать, какие именно фишки они хотят заменить.

### ПРИМЕР: ПОМЕЩЕНИЕ И ЗАМЕНА 🌀

🌀 помещает 3 🌀

Синий маг помещает 3 🌀 в читальный зал ордена.

🌀 заменяет 1 🌀

Красный маг заменяет 1 🌀 в читальном зале ордена.





## Комнаты и жетоны активации

Каждая комната в ложе представлена гексом. В начале игры каждая комната лежит на поле разрушенной стороной вверх. Маги могут активировать эти комнаты (см. ниже), чтобы применить их эффекты.

В течение игры комната может быть восстановлена (см. с. 15). При восстановлении на комнату помещается соответствующий **жетон активации**, позволяющий магам активировать комнату, чтобы применить более могущественный эффект, чем на её разрушенной стороне (см. ниже).

### АКТИВАЦИЯ КОМНАТЫ

Когда маг активирует комнату (например, применяя эффект «Активируйте  $\langle 0 \rangle$ » с помощью действия **исследования** или **боя**), он должен применить эффект, указанный на комнате (или на **жетоне активации**, если комната восстановлена).

### ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ КОМНАТ

Когда маг активирует комнату, на которой лежит жетон активации доступной стороной вверх **А**, он должен применить указанный на этом жетоне эффект, а затем перевернуть его использованной стороной вверх **Е**.

После этого маги не могут больше применять эффект этой комнаты до конца игры. Если маг активирует комнату, жетон активации которой лежит использованной стороной вверх, он не применяет никаких эффектов.

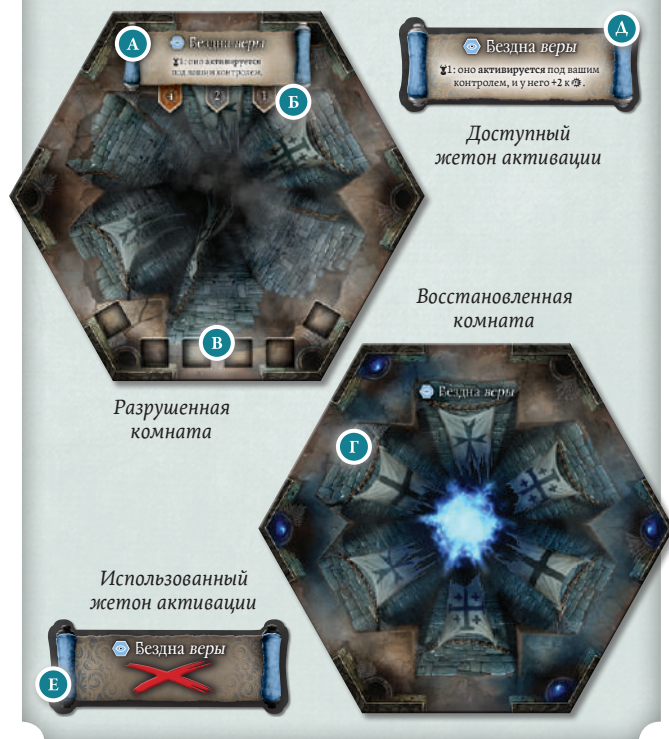
## Кельи

На игровом поле есть две кельи — особые области, в которых находятся фигурки магов в начале игры. Цвет кельи мага соответствует цвету его фишек и стороны игрового поля. На кельи и находящихся в них магов распространяются следующие правила.

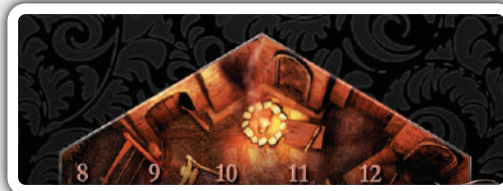
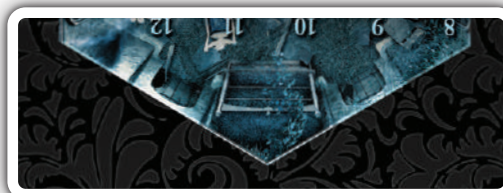
- Ни одну фигурку нельзя передвинуть или поместить в келью. Единственным исключением является победа над магом (см. с. 18), после которой фигурка мага помещается в соответствующую келью.
- Маг, находящийся в келье, может выполнять **только** следующие действия:
  - активировать свои воплощения на **этапе воплощений**;
  - выполнять действие **инерции**;
  - выполнять действие **исследования**.
- Когда маг начинает свою активацию в келье, он **должен** выполнить действие **исследования** или **инерции**, чтобы выйти из неё. Если он не может этого сделать, он остаётся в келье.

### СТРУКТУРА КОМНАТЫ

- А** Название, символ, цвет (☉ ☽ ☿ ☿ ☿ ☿ ☿) и эффект комнаты. Ложа состоит из 7 комнат разных цветов.
- Б** **Очки силы**, получаемые за восстановление этой комнаты (см. с. 15).
- В** **Ячейки нестабильности**, определяющие, сколько **фишек нестабильности** можно поместить в эту комнату (см. с. 18).
- Г** **Восстановленная комната**: название, символ и цвет комнаты. Её эффект указан на доступной стороне соответствующего **жетона активации А**.



- Маг в келье не считается находящимся в ложе, и его нельзя выбрать целью эффекта; также на него нельзя никак повлиять, за исключением эффектов **карты событий**, **карт заданий** (см. с. 7) и эффектов, в тексте которых прямо указано, что они могут применяться к магу в келье.



## Дальность, линия видимости и мнимая цель

### ДАЛЬНОСТЬ

Дальность — это число, указанное вместе с символом цели (см. с. 11). Оно обозначает расстояние, в пределах которого должна находиться выбранная для эффекта цель. Эффекты с дальностью больше 0 (♣2, ♣2) применяются только при наличии **линии видимости** от творца до цели.

Эффекты с дальностью \* (♣\* ♣\*) или 0 (♣0 ♣0) **не требуют** наличия линии видимости.

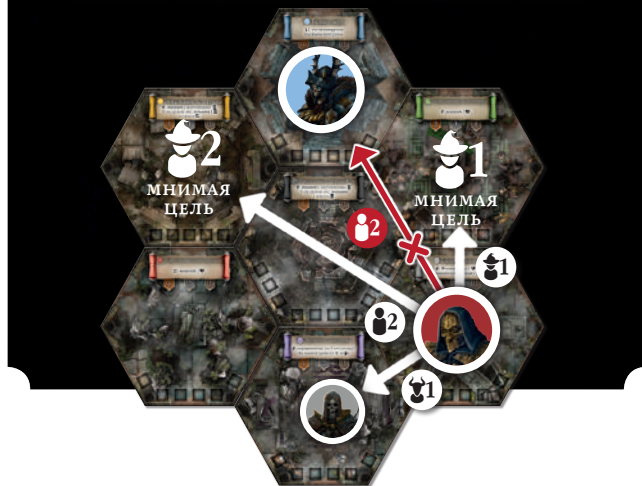
### ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Линия видимости — это воображаемая прямая линия от центра комнаты, в которой находится применяющая эффект фигурка, до центра комнаты цели. Эта линия всегда должна проходить через центры комнат и не может проходить вдоль их краёв, а также не должна пересекать больше комнат (начальная комната не учитывается), чем дальность применяемого эффекта.

### МНИМАЯ ЦЕЛЬ

Если целью эффекта является фигурка (♣♣, ♣♣, ♣♣), вы можете выбрать **мнимую цель**. Мнимая цель считается фигуркой, хоть её физически нет в ложе. Маг может выбрать мнимую цель, чтобы сотворить заклинание и применить его эффект как можно более полно, даже если ни одна фигурка не может стать его целью. Мнимая цель не получает урон. Мнимую цель **нельзя** выбрать целью физической атаки (♣♣).

#### ПРИМЕР: ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И МНИМАЯ ЦЕЛЬ



#### ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛОВ: ПРИМЕР 1



«♣1»: фигурка в пределах 1 комнаты.

#### ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛОВ: ПРИМЕР 2

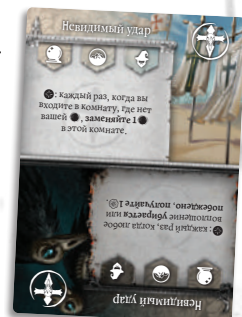


«Все ♣1»: все фигурки в пределах 1 комнаты.  
Варфоломей применяет эффект ко всем фигуркам на расстоянии 0–1 от себя.

### ☼ Устойчивые эффекты

Устойчивые эффекты остаются в игре в течение всего раунда, в котором были применены. Игрок, сотворивший такой эффект, может применять его каждый раз, когда выполняются определённые условия, указанные в описании эффекта. Чтобы обозначить такой эффект, сотворивший его маг помещает на карту выбранного целью мага свой жетон устойчивости, соответствующий ячейке заклинания (♣I, II или III), в которой нахо-

дится раскрытая **карта заклинания** с этим устойчивым эффектом. Устойчивый эффект заканчивается, когда эта **карта заклинания** убирается из ячейки, то есть после шага 1 **этапа очистки**.





## Задания

На игровом поле размещены две карты, на которых указано 6 разных **заданий А**.


Каждое **задание** состоит из следующих элементов.

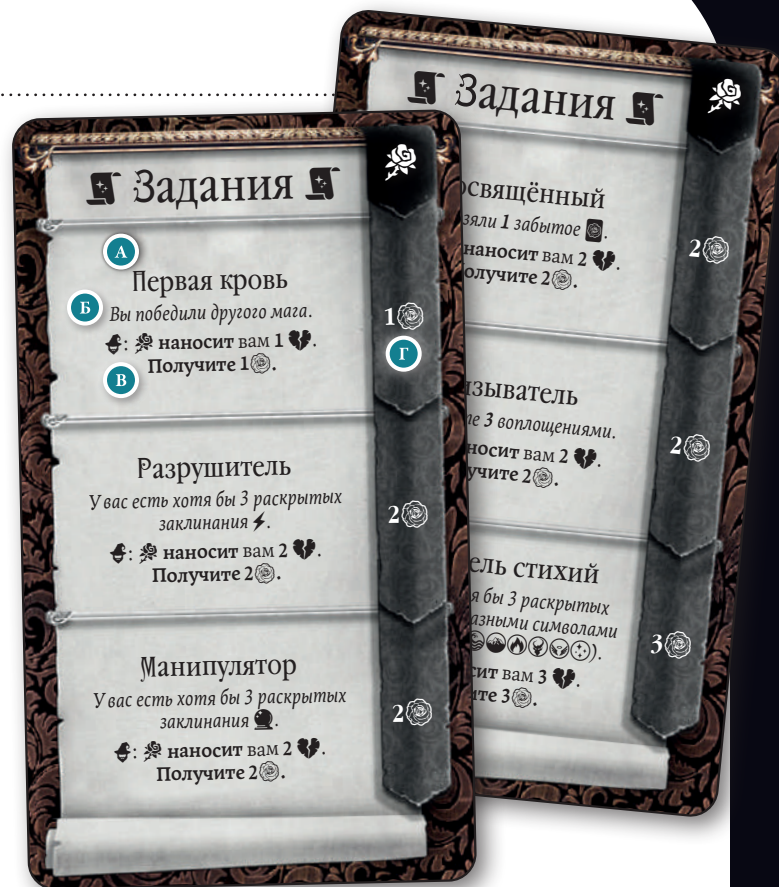
- А** Название.
- Б** Условие.
- В** Эффект.
- Г** Ячейка задания.

Как только маг выполняет **условие задания**, он может объявить об этом, поместить свою фишку урона/нестабильности в **ячейку соответствующего задания** и немедленно применить указанный **эффект**.

**Задание**, в ячейке которого находится фишка, считается **завершённым** и **выполненным** и больше недоступно до конца игры.

Если маг забыл объявить о выполнении **задания** или не захотел этого делать, **задание** по-прежнему остаётся доступным.

Во время подведения итогов **Чёрная Роза** получает  за все **доступные задания** (см. с. 16).



## Помимо «Дуэли»

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ДУЭЛИ» В «ВОЙНАХ ЧЁРНОЙ РОЗЫ»

Компоненты из этого набора можно использовать для расширения набора «Войны Чёрной Розы», добавив их согласно следующим указаниям.

**Школа закона:** во время **шага 9** подготовки к игре вы можете заменить одну из школ магии базовой игры школой закона.

**Забывтые заклинания:** вы можете добавить эти карты в колоду забытых заклинаний базовой игры.

**Варфоломей и Ульрих:** вы можете выбирать этих магов во время **шага 8** подготовки к игре, следуя правилам базовой игры.

**Комнаты:** вы можете заменять комнаты базовой игры на комнаты из этого набора (и соответствующие им жетоны активации), но при этом **названия заменяемых комнат должны совпадать (игнорируйте выделенную курсивом часть)**. Таким образом вы можете сформировать ложу с более разнообразными эффектами. Например, вы можете заменить «Зал Чёрной Розы» из базовой игры на «Оккультный зал Чёрной Розы» или заменить «Арсенал» на «Арсенал тамплиеров».

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ВОЙН ЧЁРНОЙ РОЗЫ» В «ДУЭЛИ»

Вы можете также использовать компоненты из других наборов серии «Войны Чёрной Розы», чтобы расширить данный набор, согласно следующим указаниям.

**Школа магии:** вы можете заменить школу магии закона на любую другую школу магии из других наборов. При этом убедитесь, что вы также добавили в игру все остальные компоненты, относящиеся к новой выбранной школе (например, воплощения). Ввиду того, что этот набор предполагает противостояние один на один, некоторые школы магии, использующие сложные тактические решения, могут оказаться не столь эффективными во время дуэли. Также следует иметь в виду, что если новая школа магии предполагает использование каких-либо дополнительных правил, то их следует изучить в буклете соответствующего набора.

**Забывтые заклинания:** вы можете добавить любые забытые заклинания из других наборов серии «Войны Чёрной Розы» в этот набор, замешав их в соответствующую колоду во время подготовки к игре.

**Маги:** вы можете использовать любых магов из других наборов серии «Войны Чёрной Розы» в этом наборе.

**Комнаты:** вы можете заменить 7 комнат из этого набора на комнаты из других наборов серии «Войны Чёрной Розы».



Турин, 1522 год н. э.

---

*Магии не существует. Такова истина скептиков, невежд или тех, кто просто перестал верить.*

*Магии не должно существовать. Такова истина тех, кто боится, тех, кто хочет сохранить Силу, и тех, кто решил стереть её с лица Земли.*

*Церковь признала существование магии и запретила её.*

*Но Голос продолжает распространяться. Он лёгкий, быстрый, его подхватывают и разносят невидимые ветра. Голос достигает ушей Чутких — тех, кто способен уловить его и найти ему применение.*

*Источник Голоса — Чёрная Роза, разумная сущность, вокруг которой была возведена ложа.*

*Голос взывает ко всем Чутким, которых невежды по-простому называют магами. Он призывает их собраться и бросить друг другу вызов, дабы выбрать нового Великого Магистра.*

*На протяжении следующих десяти лет Великий Магистр ложи будет тем, кто говорит от имени Чёрной Розы и даёт чёткие указания, направленные на выживание Чутких и дальнейший рост их числа.*

*Это мир Войн Чёрной Розы, и вам предстоит пережить множество приключений, каждое из которых добавит каплю истины в ваши познания, прежде чем искра, принесённая Голосом, зажжёт ваш чуткий сосуд, чтобы вы могли услышать Зов.*







## ВОЙНЫ ЧЁРНОЙ РОЗЫ

«Войны Чёрной Розы» — первая глава этой захватывающей истории. Чёрная Роза, загадочная разумная сущность, управляет ветрами магии и призывает лучших магов. Каждые десять лет маги сражаются друг с другом в смертельных поединках, чтобы определить нового Великого Магистра ложи. Сила заклинаний и ужасающих воплощений в итоге приводит к разрушению комнат ложи. Однако каждый раз магия Чёрной Розы восстанавливает ложу для следующих поединков.



## ПРЕИСПОДНЯЯ

«Преисподняя» — это дополнение, в котором появился первый в серии аватар и которое поставило перед игроками практически невыполнимую задачу. Люцифер вырвался из-под контроля своего призывателя, и ложа преобразилась в круги ада. В последующей кровавой битве сила магии будет настолько велика, что навсегда уничтожит ложу, а вместе с ней и весь орден Чёрной Розы.



## ВОЗРОЖДЕНИЕ

«Войны Чёрной Розы: Возрождение» — это вторая часть игры, в которой представлены новые игровые механики, новые школы магии, новые маги и многое другое. В этот раз маги призваны восстановить ложу. Голос Чёрной Розы взывает к Чутким — к тем, кто способен услышать её слабый зов. И теперь ваш долг — восстановить то, что разрушил Люцифер.



## АПОКАЛИПСИС

«Апокалипсис» — это дополнение, которое позволяет вам взять на себя роль всадников Апокалипсиса, четырёх самых необычайных магов в истории. Это захватывающее испытание с заготовленными колодами и новой игровой механикой. С этим дополнением вы также сможете создавать своих собственных магов и колоды с нуля для ещё более быстрых и яростных партий. «Апокалипсис» также содержит все правила, необходимые для организации и проведения настоящих турниров.







# ДУЧАЛЬ ЗАКОН



Играть интересно

© 2024 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

© 2024 Ludus Magnus Studio  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)