

# КУЗНИЦА СТРАХА



# Создатели игры

## **Руководитель проекта и арт-директор:**

Андреа Коллетти

**Разработчики:** Марко Монтанаро, Диего Фонсека, Леонардо Романо, Микеле Морозини

**Графический директор:** Паоло Шиппо

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

**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Элеонора Лизи, Доменико Кава

**Художник по окружению:** Кристиан Казадо Отацу

**Ведущий скульптор:** Фернандо Арментано

**Скульптор:** Томмазо Инчекки

**Тестирование:** Альберто Грилло, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро Броджи, Кьяра Спагнолетто, Даниэле Самеле, Даниэле Вендиттоцци, Федерико Морара, Флавио Гальмачи, Франческо Пика, Франческо Red Raven, Франческо Xunil83, Франческо Ротоло, FrankZappa, Габриэле Маккиоро, Джованни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Перра, Марко Дж. defiar, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бянки, Паскуале Каротенуто

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик и корректор:** Мария Шульгина

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Редакция благодарит Сергея Ярушка за помощь в подготовке игры к изданию.

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.



© 2023 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

© 2022 Ludus Magnus Studio  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

# Содержание

<b>Состав игры</b> .....	4
Компоненты аватара.....	6
Компоненты легендарного сценария .....	6
Фигурки .....	7
<b>Аватар</b> .....	8
Особые правила аватара: Этна .....	9
Навыки Этны.....	10
Прислужник: Магма .....	11
<b>Легендарный сценарий:</b>	
<b>Катастрофа</b> .....	14
Дополнительная подготовка .....	14
Правила сценария.....	15
Особая честь.....	15
Варианты построения ложи.....	16



# Состав игры



## 1 КАРТА МАГА

Этну можно выбрать в качестве мага на шаге 8 подготовки, описанной в буклете правил базовой игры. При игре за Этну используйте красный цвет.



## 1 ПАМЯТКА ШКОЛЫ

На шаге 9 подготовки вы можете заменить одну из школ магии базовой игры школой кузницы.



## 3 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



## 36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ КУЗНИЦЫ



### 1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.



### 1 КАРТА ЗАБЫТОГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.



### 15 КАРТ ВОПЛОЩЕНИЙ «СНАРЯЖЕНИЕ»

Добавьте их в колоду воплощений базовой игры.



### 15 КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

Добавьте их в колоду улучшений базовой игры.



### 5 КАРТ ВОПЛОЩЕНИЙ

Добавьте их в колоду воплощений базовой игры.

## Компоненты аватара

---



1 КАРТА АВАТАРА



6 ЖЕТОНОВ ГЛИФОВ (⚙)



30 КАРТ ПРИКАЗОВ



1 КАРТА ВОПЛОЩЕНИЯ  
«МАГМА»

## Компоненты легендарного сценария

---



3 КАРТЫ ЛЕГЕНДАРНОГО  
СЦЕНАРИЯ

# Фигурки



ЭТНА



МАГМА/ИГНИС



5 ХРИЗАЛИД



1 большая подставка  
для мага



1 большая подставка  
для аватара

# Аватар

Этна — правая рука короля циклопов Везувия. Получив от своего повелителя должность Верховного Кузнеца, Этна посвятил себя созданию могущественных инструментов. У него есть верный прислужник Магма, помогающий ему во всех начинаниях.

Везувий поручил Этне стать Великим Магистром логи. Король циклопов хочет сделать свой народ сильнее, подчинив себе магические потоки, разливающиеся по миру.

## СТРУКТУРА КАРТЫ АВАТАРА







**А** Способность аватара: эффект на карте аватара, отмеченный символом , должен применяться каждый раз, когда в тексте эффекта на карте приказа встречается символ .

**Б** Инструмент аватара : символ  в тексте эффектов указывает, что аватар использует инструмент. Инструмент Этны — это жетон глифа.

**В** Навыки аватара: подробное описание навыков аватара можно найти на странице 10.

## ПОДГОТОВКА ЭТНЫ

Если Этна используется как аватар, он не может быть выбран в качестве мага на шаге  подготовки к игре. На шаге  подготовки аватара выполните указанные ниже дополнительные шаги.

- Поместите Кузницу рядом с залом Чёрной Розы.
- Присоедините к фигурке Этны большую подставку для аватара.
- Поместите фигурку Этны в Кузницу.
- Присоедините к фигурке Магмы большую подставку для воплощения аватара.
- Поместите фигурку Магмы в зал Чёрной Розы.
- Поместите карту Магмы в ячейку  на планшете аватара.
- Поместите жетон глифа  в каждую комнату, соседнюю с залом Чёрной Розы.
- Уберите из колоды забытых заклинаний карту «Поток лавы».



## Особые правила аватара: Этна



Доступный жетон глифа

Истощённый жетон глифа

### ЖЕТОНЫ ГЛИФОВ

Маги могут собирать жетоны глифов в ложе, чтобы использовать их сокровищную энергию.




В ходе партии **Этна** будет стремиться собирать и вырезать глифы, чтобы усилить своё воплощение Магму.

Жетоны глифов подчиняются следующим правилам.

- **Присвоение:** когда любой маг активирует комнату хотя бы с одним жетоном глифа (находясь в той же комнате), он **присваивает** себе жетон глифа из этой комнаты (не с карты мага) и помещает его на свою карту мага (на карту аватара, если жетон присваивает **Этна**) активной стороной вверх. Жетон глифа на карте мага считается находящимся в той же комнате, что и этот маг.
- **Победа над магом:** когда любой маг (включая **Этну**) побеждает другого мага, у которого есть хотя бы один жетон глифа на карте мага (на карте аватара, если побеждён **Этна**), победивший маг **должен** взять **один** из этих жетонов и поместить его на свою карту мага (на карту аватара, если это делает **Этна**), не переворачивая его. Если после этого на карте побеждённого мага всё ещё остались жетоны глифов, они помещаются в комнату, в которой он был побеждён.

- **Атака:** любой маг, на карте которого есть хотя бы один активный жетон глифа, может использовать физическое действие **«Мистический удар»** (см. ниже).
- **Этап очистки:** на шаге 2 этапа очистки в порядке хода каждый маг помещает все свои жетоны глифов в комнату, в которой находится. За каждый помещённый таким образом жетон глифа маг получает 2☉.

### Мистический удар (физическое действие, )

- Истощите все активные жетоны глифов на своей карте мага и проведите физическую атаку () по ; у вас +1 к  за каждый жетон глифа, который вы истощили таким образом.
- **Передвиньтесь** (на 1 или меньше).





## Навыки Этны



### *Рождённый в горнице*

Если Этна начинает активацию в своей келье, перед раскрытием карты приказа он помещается в Кузницу.

### *Вырезание глифов*

Если в конце своей активации Этна находится в одной комнате с Магмой, все жетоны глифов с его карты помещаются на планшет событий, в ячейку для трофеев, присвоенных Чёрной Розой. Эти жетоны глифов больше не считаются находящимися в ложе.

### *Божественное изнурение*


Если на планшете событий находится **шесть** жетонов глифов,  немедленно побеждает в игре. Если этого не произошло, в конце игры Этна получает 1  за каждый жетон глифа на планшете событий.


### ПРИОРИТЕТ ЭТНЫ

 :   -   - 

Этна выбирает цель в следующем порядке:

: комната, где больше всего . Если таких несколько, то среди них:




: ближайшая комната. Если таких несколько, то среди них:




: комната, где меньше всего . Если таких несколько, решает корона.

 :   +   +   + 

Этна выбирает цель в следующем порядке:


: комната, где больше всего . Если таких несколько, то среди них:

 : комната, где больше всего . Если таких несколько, то среди них:

 : комната, где больше всего . Если таких несколько, решает корона.

## Прислужник: Магма

Прислужник — это воплощение, у которого есть особая связь с аватаром.

**Магма** — это прислужник **Этны**, представленный в ложе соответствующей фигуркой и собственной картой воплощения-прислужника. Карта воплощения-прислужника никогда не сбрасывается из ячейки  на планшете аватара, даже если Магма побеждён или убран.




### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА





#### Приоритет

При выборе цели Магма следует приоритету на своей карте воплощения-прислужника (также см. ниже), передвигается в сторону цели и атакует её.







#### Возвращение

Если Магма должен активироваться, но его фигурки нет в ложе (он был побеждён или убран ранее), Магма не активируется, а  помещает его фигурку в зал Чёрной Розы.

### ПРИОРИТЕТ МАГМЫ

: +  > +  > + 

Магма выбирает цель в следующем порядке:

- + : маг, у которого больше всего . Если таких несколько, то среди них:
- + : маг, у которого больше всего . Если таких несколько, то среди них:
- + : маг, у которого больше всего . Если таких несколько, решает корона.

Если Магма не может достичь цели, он передвигается как можно ближе к ней.

Если в момент активации Магмы в ложе нет магов, он не передвигается и заканчивает свою активацию.






# Легендарный сценарий: «Катастрофа»

Легендарный сценарий — это особая партия, в которой вы разыгрываете событие из мира игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение» при помощи особых правил и специальных карт легендарного сценария.

В сценарии «Катастрофа» маги должны будут остановить циклопа-кузнеца Этну, который стремится подчинить себе силу Чёрной Розы, вырезая могущественные глифы на своём големе Магме.

## Дополнительная подготовка

При стандартной подготовке к игре выполните следующие указания.

- **Шаги 1 и 2:** вместо этих шагов выложите комнаты и кельи в зависимости от числа игроков так, как указано на с. 16. На место  рядом с залом Чёрной Розы положите Кузницу.
- **Перед шагом 4:** переверните Кузницу, Сад и Сокровищницу восстановленной стороной вверх. Поместите в эти комнаты соответствующие жетоны активации.



Когда подготовка завершена:

1. Поместите фишку второй фазы луны в ячейку «7», фишку третьей фазы луны в ячейку «19», а фишку Чёрной Розы в ячейку «32» на планшете силы.
2. Выполните подготовку аватара Этны.
3. Поместите карты легендарного сценария «Катастрофа» на верх каждой из трёх колод событий соответствующих фаз луны. В начале каждой фазы луны эти карты событий будут разыгрываться первыми.







## Правила сценария

При игре с этим легендарным сценарием используйте следующие правила.

- **Неистощимая кузница:** когда активируется Кузница, её жетон активации не превращается истощённой стороной вверх.
- **Магматические коридоры:** если маг собирается выйти из  при помощи эффекта физического действия «Передвиньтесь (1)», вместо этого он может пропустить этот эффект и поместить свою фигурку в другую .

## Особая честь

В конце игры маг, у которого больше всего  от , получает 3 ; если таких магов несколько, эти  не получает никто.



