

# АПОКАЛИПСИС





*Ганнибал осмелился пойти на Рим, потому что знал, что он великий полководец.*

*Всю свою жизнь он улучшал свои стратегические и боевые навыки и в итоге обратился к магии.*

*После его смерти Чёрная Роза избрала его своим всадником Апокалипсиса. Теперь он — Война.*

И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нём дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой топор.

Откровение 6:4

## Создатели игры

**Руководитель проекта:** Лука Бернардини

**Арт-директор:** Андреа Коллетти

**Автор идеи:** Андреа Коллетти

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

**Графический директор:** Паоло Шиппо

**Графические дизайнеры:** Диана Маранцано, Элиза Форе

**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Винченцо Праттико, Элеонора Лизи

**Ведущий скульптор:** Фернандо Арментано

**Скульптор:** Томмазо Инчекки

**Тестирование:** Альтерио София, Анджелини Алессандро, Бенедетти Лука, Капрера Бени-то, Каротенуто Паскуале, Карузо Пьетро, Де Фео Луиджи, Франческанджели Лука, Гальмачи Флавио, Гранитто Фраческо, Маччиоро Габриэле, Меуччи Лоренцо, Милани Джованни, Носкезе Лука, Перра Лука, Пика Франческо, Польверари Джулиано, Пунцо Джованни, Сабатини Аличе, Самеле Даниэле, Скарити Андреа, Спагнолетто Кьяра, Велла Андреа, Вендиттоцци Даниэле

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.

# Содержание

Состав игры .....	4	Создание личной библиотеки.....	10
Стандартная игра .....	6	Правила создания колоды .....	10
Режим Апокалипсиса .....	7	Игра в режиме турнира .....	10
Подготовка к игре .....	7	Смена фазы луны .....	10
Изменения в правилах .....	7	Как брать карты заклинаний .....	10
Способности.....	7	Подготовка к игре .....	10
Библиотека .....	7	Формат турнира.....	11
Режим турнира .....	8	Варианты .....	11
Создание мага .....	8	Многообразие заданий .....	11
Очки создания .....	8	Корона призывателя .....	11
Создание мага .....	8	Быстрое изучение .....	11
Способности .....	8	Магический наставник .....	11
+ Способности физических действий .....	9	Интуитивное заклинание .....	11
☉ Способности библиотеки.....	9		
★ Особые способности .....	9		

*Гипатия вошла в историю как великий философ и один из первых алхимиков.*

*Она изучала трактаты и инструменты Марии Пророчицы, пока те не были уничтожены.*

*После смерти от рук толпы Гипатия была избрана Чёрной Розой в качестве воина Апокалипсиса и стала Чумой.*

*Я взглянул, и вот, громадный пёс, и на нём всадница, имеющая лук, и дан был ей венец; и вышла она как победоносная, и чтобы победить.*

**Откровение 6:2**



# Состав игры



36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ  
ГОЛОДА



36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ  
ВОЙНЫ



36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ  
СМЕРТИ



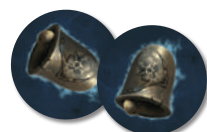
36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ  
ЧУМЫ



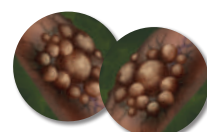
4 ПАМЯТКИ ШКОЛ



12 КАРТ ЛИЧНЫХ  
ЗАКЛИНАНИЙ



18 ЖЕТОНОВ  
СУДЬБЫ  
Используются  
школой Смерти.



18 ЖЕТОНОВ  
ЗАРАЖЕНИЯ  
Используются  
школой Чумы.



4 КАРТЫ ЗАБЫТЫХ  
ЗАКЛИНАНИЙ  
Добавьте их в базовую  
колоду забытых  
заклинаний.



18 КАРТ  
СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ  
СОБЫТИЙ

Заменяют базовые карты  
событий в режимах  
Апокалипсиса и турнира.



6 КАРТ ВОПЛОЩЕНИЙ  
«ВРЕДИТЕЛИ»

Добавьте их в колоду  
воплощений базовой  
игры.



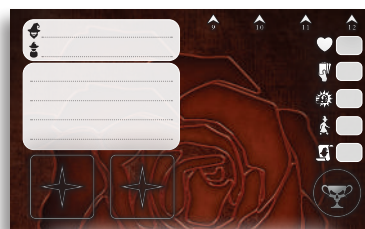
19 КАРТ  
ВОПЛОЩЕНИЙ

Добавьте их в колоду  
воплощений базовой  
игры.



4 ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ  
МАГОВ АПОКАЛИПСИСА

Стандартная сторона карт используется  
в стандартной игре, а сторона всадников  
Апокалипсиса — в режиме Апокалипсиса.



50 БЛАНКОВ МАГОВ

Заполняются при  
создании мага  
в режиме турнира.



50 ТУРНИРНЫХ  
ПРОТЕКТОРОВ

Идеально подходят для  
режима турнира; могут  
использоваться для личной  
библиотеки и колоды  
забытых заклинаний.



ГОЛОД



ВОЙНА



ЧУМА



СМЕРТЬ



10 ВРЕДИТЕЛЕЙ



6 БОЛЬШИХ ПОДСТАВОК  
ДЛЯ МАГОВ,  
по 1 каждого цвета.



2 ЖЕТОНА  
АКТИВАЦИИ  
Используются  
в режиме турнира.

# Стандартная игра

Чтобы использовать компоненты дополнения «Апокалипсис» в стандартной партии, следуйте изложенным ниже указаниям.

- Войну, Голод, Смерть и Чуму можно выбрать в качестве магов на шаге 8 подготовки, описанной в буклете правил базовой игры. Игрок, использующий одного из этих магов, кладёт соответствующую карту мага стандартной стороной вверх.



- Если на шаге 8 один или несколько игроков выбрали магами Войну, Голод, Смерть или Чуму, то на шаге 9 уберите из колоды забытых заклинаний следующие карты:
  - если выбран Война — «Грандиозный финал»;
  - если выбран Голод — «Недоедание»;
  - если выбрана Смерть — «Реквием»;
  - если выбрана Чума — «Страшная эпидемия».
- На шаге 9 той же подготовки вы можете заменить одну или несколько школ магии базовой игры школами Войны, Голода, Смерти и Чумы.

*Мернептах обрушил на Египет десять казней Господних.*

*Для одних он был вождём, а другим принёс мор.*

*Чёрная Роза избрала его одним из своих всадников. Теперь он — Голод.*

*И когда Он снял третью печать, я слышал третье животное, говорящее: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь вороной, и на нём всадник, имеющий меру в руке своей.*

**Откровение 6:5**

# Режим Апокалипсиса

Режим Апокалипсиса можно использовать как введение в режим турнира (описан на следующей странице). Рекомендуем сыграть хотя бы одну партию в режиме Апокалипсиса, прежде чем приступить к режиму турнира.

В партиях в режиме Апокалипсиса могут участвовать от 2 до 4 игроков. Каждый игрок **должен** выбрать в качестве своего мага всадника Апокалипсиса и может использовать только школу магии этого всадника.

## Подготовка к игре

- На шаге 7 подготовки, описанной в буклете правил базовой игры, замените колоды событий каждой фазы луны соответствующими колодами карт соревновательных событий.



- На шаге 8 той же подготовки в качестве магов можно выбрать только Войну, Голод, Смерть и Чуму. При игре за одного из этих магов игрок должен использовать соответствующую карту мага стороной со всадником Апокалипсиса вверх.



- Не формируйте библиотеку на шаге 9. Вместо этого каждый игрок получает колоду школы, совпадающую по названию с именем его мага, и кладёт её рядом с собой.
- На шаге 9 уберите из колоды забытых заклинаний карты «Грандиозный финал», «Недоедание», «Реквием» и «Страшная эпидемия».



## Изменения в правилах

Партия в режиме Апокалипсиса проходит по стандартным правилам игры за следующими исключениями.

### СПОСОБНОСТИ

В режиме Апокалипсиса каждый маг обладает **способностями**, указанными на его карте мага. Способность меняет определённые правила игры для мага, который ей обладает. Список способностей и их подробное описание можно найти на с. 9.

### БИБЛИОТЕКА

В этом режиме нет общей библиотеки; вместо этого у каждого игрока есть собственная **личная библиотека**, которая состоит из единственной колоды, полученной магом на шаге 9 подготовки к игре.

Если какой-либо эффект указывает магу взять карту из библиотеки, вместо этого маг берёт карту из своей личной библиотеки. Эффекты, позволяющие брать карты из колоды забытых заклинаний, применяются по стандартным правилам.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАРИАНТОВ

Варианты режима турнира, описанные на с. 11, также можно свободно использовать в режиме Апокалипсиса.



# Режим турнира

В режиме турнира каждый игрок может создать мага своей мечты и личную библиотеку, используя систему очков для баланса своего потенциала.

## Создание мага

### Очки создания

На создание мага и личной библиотеки игроку выделено 10 **очков создания**. Игрок может полностью или частично потратить их на улучшение значений **характеристик** своего мага и приобретение новых могущественных **способностей**.

### Создание мага

Первый шаг игры в режиме турнира — это создание собственного мага. Используйте для этого бланки магов, входящие в комплект этого дополнения. Если они закончатся, вы можете бесплатно скачать их со страницы игры на нашем сайте: [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

На повышение значения каждой отдельной характеристики необходимо потратить **очки создания** в соответствии с таблицей:

Начальные значения характеристик	СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ СОЗДАНИЯ				
	1	2	3	4	5
♥ 9	10	11	12		
✋ 5	6	7	8	9	10
☀ 1		2			3
👤 1		2	3		
📖 1	2	3	4		

Потратив очки создания на характеристики мага, отметьте выбранные значения на бланке мага.

### Способности

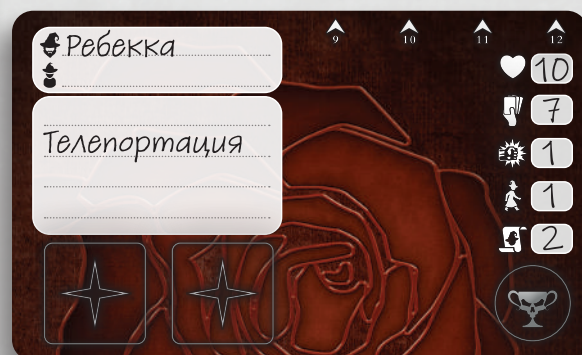
Способности изменяют правила игры для использующего их мага и приобретаются при его создании. Каждая способность меняет или добавляет какое-либо правило для этого мага в соответствии со своим описанием либо даёт ему новые физические действия, которые можно выполнять, истощая жетоны физических действий.

Маг может приобрести способность, потратив очки создания в соответствии со списком на следующей странице.

**Примечание:** каждую способность можно приобрести только один раз.

### ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ МАГА

Ребекка тратит 2 очка создания, чтобы увеличить на 2 предел руки, и ещё по 1 очку на увеличение пределов заданий и здоровья. Оставшиеся 6 очков создания она решает потратить на приобретение способности «Телепортация» (см. далее).



### ФИГУРКА МАГА

Чтобы обозначить местоположение мага в ложе, вы можете использовать фигурку любого мага из базовой игры.





Выбрав магу способности, отметьте их на бланке мага. Существует три типа способностей, обозначенных различными символами: **+** физическое действие; **📖** библиотека; **★** особые.

### **+** СПОСОБНОСТИ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Этот тип способностей даёт магу новые варианты физических действий. Полные правила физических действий описаны на странице 24 буклета правил базовой игры.

### **📖** СПОСОБНОСТИ БИБЛИОТЕКИ

Этот тип способностей изменяет параметры создания личной библиотеки.

### **★** ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Эти способности изменяют правила игры или дают магу доступ к каким-либо особым правилам.


## СПИСОК СПОСОБНОСТЕЙ

Очки создания	СПОСОБНОСТЬ
1	<b>Воинственность</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку не более 21 карты заклинаний ⚡ (по обычным правилам не более 15).
1	<b>Восстановление</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку не более 21 карты заклинаний с символом 🗡 в центре (по обычным правилам не более 18).
1	<b>Миролюбие</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку не более 21 карты заклинаний 🗡 (по обычным правилам не более 15).
1	<b>Опрометчивость</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку 0 и более карт заклинаний 🛡 (по обычным правилам не менее 3).
1	<b>Прагматизм</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку 0 и более карт заклинаний 🗡 (по обычным правилам не менее 3).
1	<b>Сотворение</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку не более 3 экземпляров карты личного заклинания одного мага (по обычным правилам карты личных заклинаний включать нельзя).
2	<b>Изучение (физическое действие, +)</b> • Возьмите 1 📖 из своей личной библиотеки. • Активируйте @.
2	<b>Орда</b> ★ В начале этапа очистки исцелите весь 🗡, полученный вашими воплощениями.
2	<b>Тримагия</b> 📖 Вы можете включить в свою личную библиотеку карты из не более чем 3 школ магии (по обычным правилам не более 2).
3	<b>Владычество (физическое действие, +)</b> Выберите своё 🗡*. Оно активируется. У него +1 к 🗡 во время этой активации. В конце активации 🗡 наносит ему 1 🗡.
3	<b>Перенаправление (физическое действие, +)</b> • <b>Передвиньтесь (1)</b> . Вы можете применить этот эффект столько раз, каково ваше значение скорости (🗡). Каждое предложение «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. • Поместите 1 🗡 в @. • Поместите 1 🗡 в другую @.
3	<b>Рывок (физическое действие, +)</b> • <b>Передвиньтесь (1)</b> . Вы можете применить этот эффект столько раз, каково ваше значение скорости (🗡). Каждое предложение «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. • Проведите 🗡 по @.
6	<b>Телепортация (физическое действие, +)</b> • Поместите свою фигурку в 🗡. • Активируйте @.






## Создание личной библиотеки

После создания мага игрок должен приступить к созданию **личной библиотеки**.

Личная библиотека может включать в себя любые карты заклинаний как из школ базовой игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение», так и из дополнения «Апокалипсис». Школы магии из других дополнений также могут быть использованы в режиме турнира.

Заклинания, входящие в личную библиотеку, должны соответствовать правилам создания колод, которые могут меняться **способностями библиотеки** , выбранными при создании мага.

### ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ КОЛОДЫ

- В личной библиотеке должно быть **ровно 36 карт заклинаний**.
- Карты заклинаний в личной библиотеке должны принадлежать не более чем к **2 разным школам магии**.
- **Нельзя** включать карты **личных заклинаний**.
- Можно включить **не более 3 экземпляров одной и той же карты заклинания**.
- Можно включить **не более 15 карт заклинаний** .
- Можно включить **не более 15 карт заклинаний** .
- Необходимо включить **не менее 3 карт** .
- Необходимо включить **не менее 3 карт** .
- Можно включить **не более 18 карт заклинаний** с символом  в центре.

# Игра в режиме турнира

Партии в режиме турнира проходят по правилам базовой игры за следующими исключениями.


### СМЕНА ФАЗ ЛУНЫ

Маги не получают карту личного заклинания при смене фазы луны.

### Подготовка к игре

- На шаге **1** подготовки выложите комнаты ложи так, как показано ниже.





- На шаге **7** замените **колоду событий** каждой фазы луны соответствующей **колодой соревновательных событий** и **случайным образом** выберите игрока, который получит жетон короны .



### КАК БРАТЬ КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда эффект указывает магу взять карты из библиотеки, вместо этого маг берёт карты из **своей** личной библиотеки. Эффекты, позволяющие брать карты забытых заклинаний, применяются по обычным правилам.

- На шаге **8** каждый игрок **не выбирает мага**, а вместо этого использует выбранную для своего мага фигурку и **бланк мага**, заполненный ранее.
- Не формируйте библиотеку на шаге **9**. Вместо этого каждый игрок кладёт рядом с собой собственную **личную библиотеку**.
- На шаге **10** следуйте изложенным ниже инструкциям вместо базовых.
  1. Каждый маг перемешивает свою личную библиотеку, берёт из неё 7 карт на руку и изучает их (из этих карт будет состоять его гримуар).
  2. Замена карт: каждый маг может один раз заменить карты следующим образом:
    - выбрать любое число взятых карт и отложить в сторону, создав колоду замены;
    - добрать на руку карты из своей библиотеки до 7;
    - замешать колоду замены в свою личную библиотеку.
  3. Каждый маг перемешивает 7 взятых карт и формирует из них свой гримуар: маг кладёт его слева от своего планшета мага в ячейку **гримуара** , затем берёт верхнюю карту гримуара и помещает её лицевой стороной вверх справа от планшета в ячейку **воспоминаний** .



# Формат турнира

В этом разделе представлено несколько вариантов, изменяющих правила базовой игры.

Используя один или несколько из них для своих партий в режиме турнира, вы сможете создать свой **формат турнира** и поделиться им с другими игроками.

## Варианты

### МНОГООБРАЗИЕ ЗАДАНИЙ

На **шаге 5 этапа Чёрной Розы** каждый маг, который должен взять **1 карту задания**, вместо этого берёт **2 карты**, помещает одну из них в ячейку **активных заданий**, а вторую кладёт под низ колоды текущей фазы луны.

### КОРОНА ПРИЗЫВАТЕЛЯ

Следуйте необязательному правилу, описанному на с. 30 буклета правил базовой игры, за следующими исключениями.

- Перед активацией первого воплощения первого мага активируются все воплощения под контролем Чёрной Розы.
- Если у фигурки воплощения нет своей карты (как у **вредителя**), для обозначения его активации положите рядом с его фигуркой один из своих неиспользованных жетонов (защиты/ловушки, трофея, устойчивости и т. д.); уберите этот жетон на **шаге 1** следующего этапа очистки.

### БЫСТРОЕ ИЗУЧЕНИЕ

Замените правила **этапа изучения** следующими правилами.

На этом этапе каждый маг должен выполнить следующие шаги.

- Возьмите **2 карты заклинаний** из своего **гримуара**.
- Возьмите **2 карты заклинаний** из своей личной библиотеки.
- Если число карт у вас на руке превышает ваш **предел руки** (♣), сбросьте лишние карты в свои воспоминания до предела руки.

Когда все маги выполняют эти шаги, этап изучения заканчивается.

### МАГИЧЕСКИЙ НАСТАВНИК

В партиях с этим правилом не используется колода забытых заклинаний; уберите её из игры. При подготовке к игре поместите в **зал Чёрной Розы** жетон активации **А**. Когда маг активирует **зал Чёрной Розы**, этот жетон **не переворачивается** истощённой стороной вверх.

Если **зал Чёрной Розы** восстановлен, уберите жетон **А** и поместите в комнату жетон **Б**. Когда маг активирует **зал Чёрной Розы**, этот жетон переворачивается истощённой стороной вверх.

Если при использовании этого варианта правил какой-либо эффект (заклинания, задания и т. д.) указывает магу получить забытое заклинание, вместо этого маг находит любую карту заклинания в своей личной библиотеке и добавляет её себе на руку, затем перемешивает личную библиотеку.



### ИНТУИТИВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

На **этапе подготовки** маги не помещают карту заклинания в ячейку быстрого заклинания.

Когда во время своей активации маг выполняет действие **сотворения заклинания**, он может положить в ячейку быстрого заклинания карту заклинания с руки в заготовленном положении (лицевой стороной вниз). Если маг сделал это, он должен использовать действие **сотворения заклинания**, чтобы **раскрыть** только что выложенное заклинание в ячейке быстрого заклинания (или **активировать** его, если это заклинание ловушки или защиты).





*Ребекка была пламенем, пылающим жизнью.*

*Но, как и любому огню, ей было суждено погаснуть.*

*Благодаря своей невиданной силе она заключила договор с Чёрной Розой и получила своеобразное бессмертие, став самой Смертью.*

И я взглянул, и вот, конь бледный, и на нём всадница, которой имя Смерть; и ад следовал за ней; и дана ей власть над четвертою частью земли — умерщвлять мечом и голодом, и мором, и зверями земными.

Откровение 6:8



Играть интересно

© 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)