

	Активировать комнату		Нестабильность (урон для комнат)		Боевые заклинания
	Передвижение		Урон (для фигурок)		Заклинания Сопряжения
	Атаковать		Вылечить		Защитные заклинания
	Очки силы (победные очки)		Заменить фишки чужого урона на ваши.		Заклинания-ловушки
	Взять карту		Заменить чужие фишки нестабильности на ваши.		Цель: на своего мага
	Сбросить карту		Выберите любую стихию при розыгрыше карты или любую дальность атаки.		Цель: одна чужая фигурка
	Карты заданий с этим значком в уголке используется только при игре от 4 игроков.		Заклинания с особыми эффектами		Цель: комната на игровом поле (в зависимости от эффекта целью считаются или все фигурки в ней или сама комната)

Ландскхнет	<i>нежить</i>	2	2	3	-
Костяной рыцарь	<i>нежить</i>	2	4	4	-
Цербер	<i>демон</i>	3	2	2	Каждый раз, когда цербер под вашим контролем атакует фигурку, вы можете заменить 1 фишку урона у фигурки-цели на фишку своего цвета.
Хвостач	<i>демон</i>	2	3	3	-
Андромеда	<i>конструкция</i>	2	-	3	Вместо атаки андромеда может либо активировать свою текущую комнату, либо убрать из этой комнаты 1 фишку нестабильности. При активации комнаты её эффект исходит от андромеды, но все преимущества получаете вы.
Изменяющийся алтарь	<i>алтарь</i>	-	-	4	-
Священный алтарь	<i>алтарь</i>	-	-	4	-
Чудовище Крита	<i>зверь</i>	2	 	6	Вместо обычной атаки каждый раз, когда это воплощение входит в комнату, оно наносит 4 урона каждой находящейся там фигурке.

Начисление победных очков за убийство мага:

Единоличное убийство – 5ПО 1 место – 4ПО 2 место – 2ПО За участие – 1 ПО
При ничьей по урону: на 1ПО меньше

Дополнительные победные очки в конце игры

	За жетон первого игрока	1 ПО
	За выполненные задания	1 место – 6 ПО 2 место – 3 ПО Участие – 1ПО (хотя бы 1 задание) При ничьей – на 1 ПО меньше
	За жетоны трофеев	1 место – 4 ПО 2 место – 2 ПО Участие – 1ПО (хотя бы 1 трофей) При ничьей – на 1 ПО меньше
	За разрушенные комнаты	Количество ПО указано на жетонах

Статус заклинаний:

- ❖ **Заготовленное** – заклинание на планшете игрока, лежащее рубашкой вверх, которое еще не было активировано или использовано. Его можно сбросить для передвижения на 1 клетку.
- ❖ **Активированное** – заклинание ловушки или защиты, которое было сотворено игроком в свой ход, на такое заклинание кладется жетон ловушки или защиты, что означает, что оно может сработать в будущем при выполнении условия (по желанию игрока). Его можно сбросить для передвижения на 1 клетку.
- ❖ **Использованное** – заклинание, эффект которого сработал, лежит лицевой стороной вверх на планшете игрока.

Слоты заклинаний:

- ✓ **Стандартное заклинание** – заготовленное заклинание, которое маг может сотворить в определённом порядке во время своего хода на этапе действий. Нельзя за один ход сотворить 2 стандартных заклинания подряд.
- ✓ **Быстрое заклинание** – заготовленное заклинание на планшете игрока, которое он может сотворить в любой момент своего хода во время этапа действий. Можно скомбинировать сотворение быстрого заклинания вместе со стандартным в один ход.
- ✓ **Сотворить заклинание с руки** – выберите 1 заклинание на вашем планшете мага (заготовленное, активированное или использованное) и сбросьте его в свои воспоминания. Затем замените его на 1 любое заклинание с руки и немедленно сотворите его.

Некоторые термины

«Вход в комнату»:

- перемещение с помощью физического действия;
- перемещение за сброс карты;
- призыв воплощения в комнату;
- конечная клетка при розыгрыше эффекта, позволяющего фигурке «перенестись».

«**Перенестись**» - передвинуть фигурку непосредственно из одной комнаты в другую. Считается, что при таком передвижении вы не входите в другие комнаты (напоминает телепортацию, но все эффекты при входе в последнюю комнату всё равно срабатывают).

Раунд - игровой раунд состоит из 6 этапов:

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

Ход – во время этапа действий игроки совершают ходы по очереди, пока все не спасуют. За один ход игрок должен выполнить от 1 до 2 действий.

- **Гриммуар** – колода игрока.
- **Воспоминания** – сброс игрока
- **Библиотека** – 6 школ магии + забытые заклинания, доступные игроку для изучения.

Воплощение – не маг, призываемая фигурка

В каждой комбинации действия можно выполнять **в любом порядке**.

Возможные комбинации:

