

# ПЕЧАТЬ ОГНЯ



# Создатели игры

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

Андреа Коллетти

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

**Графический директор:** Паоло Шиппо

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

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

**Художник по окружению:** Кристиан Казато  
Отацу

**Ведущий скульптор:** Фернандо Арментано

**Скульптор:** Томмазо Инчекки

**Менеджер проекта на Kickstarter:** Андреа Коллетти

**Писатель:** Марко Оливьери

**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. deflag, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бьянки, 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 Велисар

**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

<b>Состав игры</b> .....	4
Фигурки .....	5
Компоненты фамильяров .....	6
Фигурки фамильяров .....	7
<b>Правила фамильяров</b> .....	8
Подготовка к игре .....	9
Призыв фамильяра .....	9
Действия фамильяра .....	10
Позиции фамильяра .....	11
Правила позиции защитника ☹️ .....	11
Правила позиции охотника ☹️➡️ .....	11
Урон и победа над фамильяром .....	11



# Состав игры



## 1 КАРТА МАГА

Просперо можно выбрать в качестве мага на шаге **8** подготовки к партии, описанной в буклете правил базовой игры.



## 3 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



## 1 КАРТА ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.



## 1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.



## Фигурки



ПРОСПЕРО

*«Из пламени в пепел, из пепла в пламя — непрерывный цикл смерти и возрождения». Откройте всю мощь огня логи. Это пламя может ослабнуть, но оно никогда не потухнет!*

**Просперо**, прирождённый чародей, прибыл в ложу, чтобы продолжить дело своего отца Ниро.

**Зола**, феникс перерождения, призвана очень могущественным забытым заклинанием, которое, по слухам, принадлежало к древним знаниям школы разрушения.

**Фамильяры-фениксы** — новые полезные питомцы, знающие, как завоёвывать сердца.



ЗОЛА



# Компоненты фамильяров

---



1 КОМНАТА  
ВОЗРОЖДЕНИЯ



1 ЖЕТОН  
АКТИВАЦИИ



3 ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЙ  
ФАМИЛЬЯРОВ



3 КАРТЫ  
ФАМИЛЬЯРОВ

## Фигурки фамильяров



ПЕПЕЛОК



ОГОНЁК



УГОЛЁК

# Правила фамильяров



Огонёк

Уголёк

Пепелок



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 (комнату Возрождения для фамильяров-фениксов), 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.



Уголёк



Пепелок



Огонёк

## Действия фамильяра

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**.

Доступный жетон



Истощённый жетон



## 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.

Огонёк наносит 2 ♥  
в ① от себя.





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)