

Эррат

Правила

- ① Дополнен абзац в разделе «Подготовка истории» на стр. 7.

Обратите внимание, что накопленные игроками в ходе предыдущих партий карты слов, карты бесполезной работы, грехи, рубли и предметы (кроме «стартовых») не переходят в следующие партии.

- ② Дополнен абзац в разделе «Три раунда боя» на стр. 17.

Если в какой-то момент количество ран стало равным или превысило значение здоровья персонажа, то персонаж считается поверженным и его атака, карты слов и помощников, более не учитываются в бою (см. «Поверженный персонаж» на стр. 20).

- ③ Дополнен раздел «Проклятый персонаж» на стр. 20.

Если персонаж проклят, число его грехов считается 13 для любых игровых эффектов, где не указано отдельного условия для проклятого персонажа, например, предметы или слова.

Во время этапа ночи «разберитесь с бесами» каждый игрок в любом порядке применяет эффекты со своих карт работ один за другим. Если какой-то эффект приводит к тому, что персонаж достиг показателя 13 на счетчике грехов — игрок немедленно открывает карту сделки. После того, как игрок применил эффект карты сделки, если его персонаж не стал проклятым, он применяет оставшиеся эффекты своих карт работ и вновь увеличивает показатель на счетчике грехов. Таким образом игрок может получить несколько карт сделок за один этап ночи. Если игрок стал проклятым — эффекты применяются, но счетчик грехов не изменяет свое положение.

- ④ Дополнен раздел «Карты слов и заговор» на стр. 21.

Чтобы применить эффект карты приказа, игроку необходимо выставить на неё кубик. Эффект кар-

ты приказа, например, получение  или излечение , срабатывает до того, как игрок подсчитает значения атаки или защиты своего персонажа. Так же, игрок волен выставить кубик только для получения эффекта и не обязан использовать карту приказа для атаки или защиты.

- ⑤ Дополнен раздел «Предметы» на стр. 22.

Нельзя использовать предметы чтобы «выйти из боя», только чтобы присоединиться к нему.

- ⑥ Дополнен раздел «Игровой день» на стр. 13.

После того, как персонажи получили карты просьб, передайте жетон первого игрока персонажу слева от текущего первого игрока.

- ⑦ Дополнен раздел «Символы и описание игровых действий» на стр. 24.



— любой предмет.



— карта грешной работы.



— сочетание этих символов значит получение защиты по числу грехов.

- ⑧ Добавлен абзац в разделе «Карты ключей» на стр. 21.

Все карты с символом , используемые в бою, работают в каждом раунде боя.

Книга историй

- ① История «Прогресс», параграф **26**.

Фразу «Все персонажи получают 2 » следует читать как «Все персонажи в этой локации получают 2 ».

- ② История «Прогресс», параграф **42**.

Исправлено наименование локации с «Завод» на «Солеварни».

- ③ История «Порча», параграф **25**.

Дополнен параграф: если в результате этого действия персонаж должен быть повержен, вместо этого его здоровье становится равным 1.

- ④ История «Конец мира», параграфы **6** и **27**.

Параграфы дополнены следующим текстом: Если в локации находятся персонажи, игроки перемещают их в любую соседнюю не исчезнувшую локацию по своему выбору.

5 История «Конец мира», параграф 42.

Изменён текст параграфа: при поражении — локация попадает под влияние пустоты. Разместите в ней жетон «исчезнувшая локация». При ничьей переместите всех персонажей в соседнюю локацию на ваш выбор.

6 История «Конец мира», параграф 57.

Исправлен параграф во втором выборе с 37 на 35.

Карты

1 Карта «Переполюх».

На карту вернулись иконка свитка, показывая, что это карта Приказа и место под кубик в нижней части карты.

2 Карта «Томашиха».

На карте исправлен эффект: 3  всем противникам после того, как ваш персонаж получил урон.

3 Свойства карт помощников «Айрат» и «Дарья» работают в каждом раунде боя.

FAQ

1

В.: Как работает карта просьбы «Исповедь»?

О.: Для успешного выполнения этой карты просьбы игроку необходимо привести своего персонажа в Вильгорт утром или днём, а затем совершить действие «выполнить просьбу», чтобы получить награду. В случае, если игрок не успевает это сделать, то вечером он обязан сбросить эту карту просьбы и получить штраф.

2

В.: Если игра говорит «возьмите карту», откуда я должен её взять?

О.: Каждый раз, когда текст книги историй или какой-либо компонент говорит «возьмите карту» или «возьмите карту из колоды», игрок всегда берёт верхнюю карту из соответствующей колоды.

3

В.: Меняется ли значение атаки особых врагов, если один из персонажей выбывает из боя, например, потому что повержен?

О.: Нет. Сила атаки особого врага в таких случаях не меняется и рассчитывается исходя из количества игроков в партии, а не количества оставшихся в игре персонажей.

4

В.: Может ли дед Егор, используя свою способность, перемещаться с обрядовым конём?

О.: Нет, так как обрядовый конь перемещается вместе с персонажем только в фазе перемещения персонажа.

5

В.: Что делать, если в последней истории жетоны исчезнувших локаций закончились?

О.: В таком случае игроки терпят поражение, прочитайте **10**.

6

В.: Некоторые карты слов или предметы теоретически способны сделать атаку или защиту персонажа отрицательной. Могут ли значения атаки или защиты опускаться ниже нуля?

О.: Нет, ни защита, ни атака персонажей никогда не может иметь отрицательного значения, и в случае, если должна стать таковой, то её значение считается равным 0.

7

В.: Что делать, если Петушиной лошади нечего отдать?

О.: Персонаж ничего не теряет.

8

В.: Если персонаж повержен во время боя с особым врагом в финале игры, то карта сделки не тянется. Что с ним происходит в этом случае?

О.: Считается, что в случае успеха другие знаткие помогли поверженному персонажу прийти в себя при помощи особых слов. Получите все достижения, как если бы ваш персонаж не был повержен.

9

В.: В истории «Прогресс» при битве с особым врагом «Злые Суседки» может сложиться ситуация, когда игроки не могут нанести достаточно урона, но и не получают достаточный урон от Суседок в ответ. Что делать в таком случае?

О.: В такой ситуации игроки терпят поражение, прочитайте **10**.