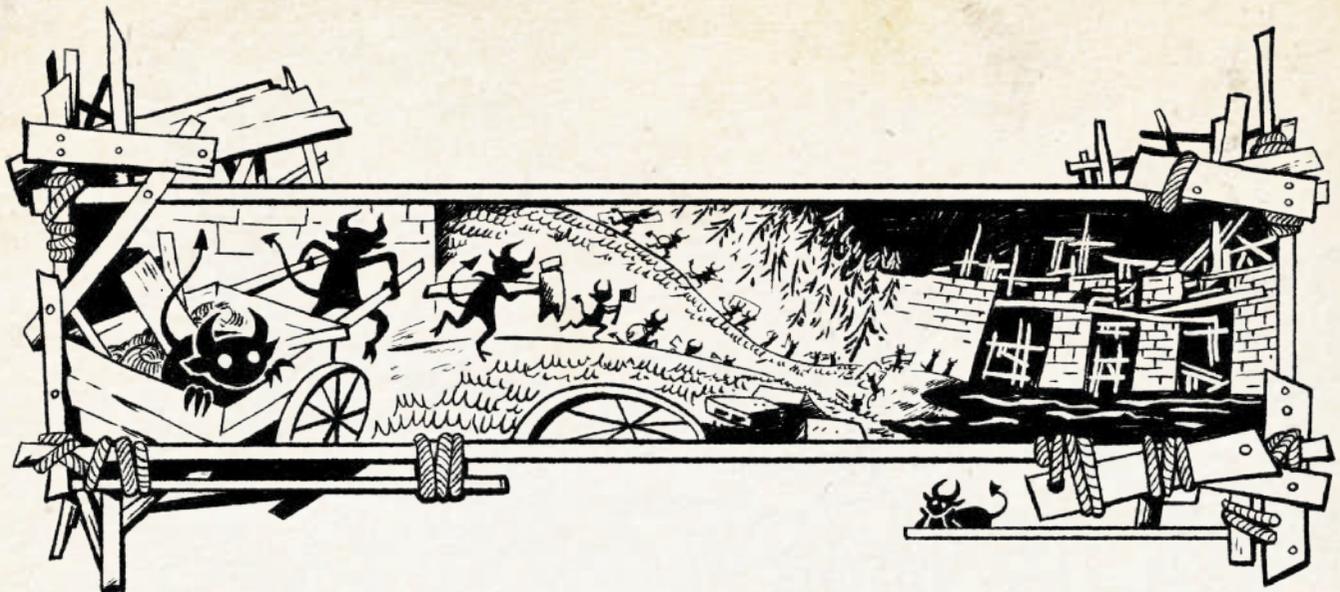


ЦЕРЬ И КНИГА



Книга правил



Вступленне

Жила нечистая сила, жила... да и до сих пор всё это есть. Расскажу случай один. Приключилось то давно, ещё до революции, в Чердынском уезде Пермской губернии. Воспитывал старик-бобыль Егор девочку Василису. Да не простой был старик, а колдун-киловяз, что многое тайное о мире знал. Девочка, впрочем, знаткость колдовскую принимать не хотела, хотя дедушку любила. Однако вышло так, что суженый её накануне свадьбы повесился. Вот тогда Василиса, чтобы душу жениха из ада освободить, и согласилась принять от деда знаткость и попыталась открыть семь печатей на Чёрной книге. Говорят, сам Нечистый в подземном пламени ту книгу написал.

Долго ли коротко, но печати одна за одной покорились юной колдунье. С Нечистым колдунья встретилась да сразилась. Чем там на самом деле дело кончилось — то никому, кроме Василисы, неведомо,

а люди разное сказывают. Но вот вам правда — после тех событий сразу четыре знатких колдуна оказались в Чердыни: сама Василиса, дед её Егор, молодой дворянин Александр и юная крестьянка Евгения, которая детство в плену у нечисти провела.

А знаткие — не простые колдуны, не злодеи, как их в дурных книжках малюют. Ну то есть и пакостить по мелочи могут, а то и крепкие неприятности причинить, коли дух в них злобен. Но вообще-то издавна повелось, что знаткие больше простому люду помогают, нечисть отваживают, с чертями борются.

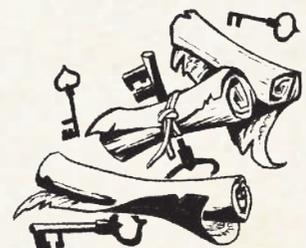
Вот о том и будет наша игра — о знатких чердынских да о том, как они чердынским обывателям помогли да с чем столкнуться им пришлось.

«Чёрная книга» — настольная кооперативная приключенческая игра, продолжающая историю видеоигры от студии Morteshka.

Действие Чёрной книги происходит в Чердынском уезде Пермской губернии Российской империи после событий видеоигры — в 90-х годах XIX века.

Чердынские колдуны — знаткие, в роли которых выступают игроки, победили соблазн единоличного обладания книгой, чтобы сохранять баланс мирского существования, собственных устремлений и помыслов нечистого. Однако обстоятельства вынуждают их снова воспользоваться обрётёнными в истории видеоигры магическими словами.

В настольной «Чёрной книге» игрокам предстоит пройти через череду испытаний, разделённых на отдельные истории. Каждая история немного меняет мир вокруг знатких, а принятые игроками решения скажутся на дальнейшем прохождении.



Состав игры



×1 игровое поле



×1 книга историй



×2 мешочка для жетонов



×25 жетонов природных предметов



×25 жетонов ремесленных предметов



×4 фишки персонажей и пластиковые подставки



×7 чёрных кубиков



×30 жетонов рублей (15 номиналом 1, 15 номиналом 3)



×4 счётчика грехов персонажей



×36 жетонов ран (18 номиналом 1, 18 номиналом 3)



×1 счётчик здоровья особых врагов



Соберите счётчики перед первой партией.

Диски для **счётчика грехов** отличаются большим диаметром, а значения на них доходят до 13. Диски для **счётчика здоровья особых врагов** чуть меньше, и левый отличается от правого. Проверьте правильность их ориентации, прежде чем окончательно скреплять пластиковую ось.



×4 планшета персонажей



×1 маркер недовольства



×4 жетона отметки просьбы



×2 жетона событий трека недовольства



×1 жетон времени



×1 жетон первого игрока



×1 лист достижений



×1 книга правил



×24 карты работы



×8 карт бесполезной работы



×20 чёрных карт слов



×20 белых карт слов



×5 карт помощников



×14 пронумерованных карт истории



×15 карт врагов



×8 карт-памяток



×10 карт сделки



×32 карты основных просьб

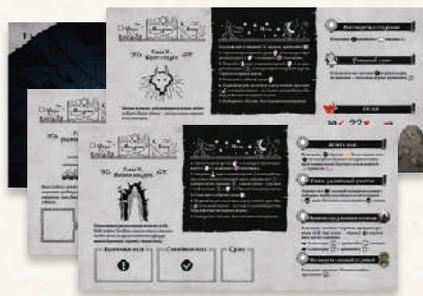


×15 карт сильных врагов

Компоненты историй



×52 карты особых просьб историй



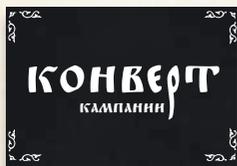
×23 планшета историй



×6 жетонов локаций



×16 жетонов отметки сценария



×1 конверт кампании



×6 жетонов «агроном»



×6 жетонов «колокол»



×1 жетон «Пегушиная лошадь»



×1 жетон «Полевая хозяйка»



×1 жетон «конь»



×1 жетон «похороны»

Игровая кампания

В коробке с игрой вы найдёте шесть разных историй, каждую из которых можно сыграть сколько угодно раз. Также вы можете объединить их в одну кампанию. Вам доступны все истории для прохождения с самого начала, но мы рекомендуем играть их в определённом порядке одна за другой. Результат каждой истории скажется на финале всей кампании. Вы можете, но не обязаны играть всё время одними и теми же персонажами в одном и том же составе. Каждую историю кампании вы будете начинать с «чистого листа», проводя обычную подготовку к партии. Персонажи не сохраняют между историями карты слов, предметы, грехи и помощников. Однако вы сможете открыть и использовать в каждой партии дополнительные карты работ и карты стартовых слов для ваших персонажей.

В процессе прохождения вам предстоит регулярно делать выбор, результатом которого станут изменения в следующих партиях, например добавление в игру новых компонентов из конверта «кампании». Также вы будете ставить отметки на «листе достижений», которые повлияют на развитие итогового сюжета.

Истории и их символы

-  Прогресс
-  Порча
-  Волки
-  Русалья неделя
-  Лягушачьих дел мастер

 Конец мира

Рекомендуется играть истории в указанном порядке. Если желаете, можете менять истории местами, но история «Конец мира» должна быть сыграна после того, как были пройдены все остальные.

Для избранных знатки

Если это не первая ваша кампания в «Чёрную книгу» или вы хотите повысить напряжение в финале каждой истории, отметьте достижение «избранный» на листе достижений.

Подготовка к партии

- 1 Разместите игровое поле в центре стола. Выложите на трек недовольства в нижней части поля маркер недовольства на стартовое деление. Разместите на этом треке на соответствующих ячейках жетоны **4** и **7** номерами вверх.

Если вы хотите повысить сложность игры, выложите маркер недовольства на одно (сложно) или два (очень сложно) деления правее стартового деления трека недовольства.

- 2 Отдельно перемешайте колоды карт сделки, бесполезной работы, обычных и сильных врагов и разместите рядом с игровым полем.

- 3 В досягаемости всех игроков выложите кубики, рубли, жетоны ран и счётчик жизней для особых врагов.

- 4 Рядом с полем сформируйте игровой рынок, как показано на иллюстрации:

- Раздельно перемешайте карты чёрных и белых слов с символом  в правом верхнем углу и сформируйте колоды. Откройте из каждой колоды три карты лицевой стороной вверх.
- Сложите все жетоны природных предметов в зелёный мешок и ремесленных предметов в коричневый мешок. Затем выложите на рынок по три жетона из каждого мешка лицевой стороной вверх.





- 6 Каждый персонаж получает счётчик грехов и устанавливает на **стартовое значение**, указанное на обратной стороне планшета.
- 7 Каждый игрок размещает фишку персонажа в **локацию**, указанную на обратной стороне планшета, а также **стартовые ресурсы**, указанные там же (рубли и предметы). Предметы кладутся на соответствующие ячейки планшета, а рубли — рядом с ним.
- 8 Каждый персонаж получает набор кубиков, указанный на его планшете.
- 9 Каждый персонаж выкладывает под планшет в специальные ячейки 2 стартовые карты слов. Если в течение кампании вы открыли новые стартовые карты для своего персонажа, вы должны выбрать 2 из них. Не используемые стартовые карты уберите в коробку с игрой. (Обратите внимание, что все разблокированные карты работы остаются у персонажа на протяжении всей кампании.)
- 10 При игре с двумя персонажами каждый из персонажей также получает по 1 случайной карте помощника. Остальные карты помощников уберите обратно в коробку.
- 11 Уберите в коробку не используемые компоненты персонажей.
- 12 Определите первого игрока. Им становится игрок, который грешил последним. Он получает соответствующий жетон. В случае спора за обладание жетона первый игрок определяется случайным образом.
- 13 Разместите лист достижений неподалёку.



5 Каждый игрок выбирает персонажа и получает его компоненты: планшет, фишку персонажа с подставкой, жетон личной просьбы, карты работы, стартовые карты слов и две карты-памятки. Если вы играете в одиночку, вместо этого выберите двух любых персонажей.

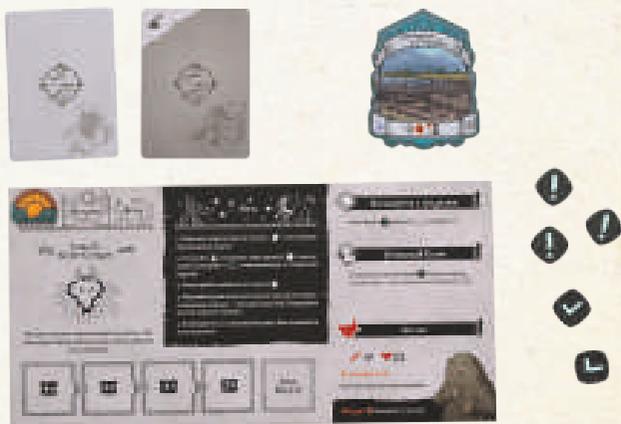


Подготовка истории

Выберите историю, которую вы будете играть. Прочтите пролог и выполните указанные в нём инструкции.

- В ходе этой подготовки вы всегда размещаете:
 - планшет выбранной истории рядом с полем,
 - колоды карт основных просьб и особых просьб выбранной истории рядом с планшетом истории,
 - жетоны отметки истории и другие компоненты истории.

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



Книга историй

Книга историй — это основной компонент игры, который погружает игроков в мир Чёрной книги. Читайте её внимательно и выполняйте все инструкции, указанные на её страницах. Тексты книги могут натолкнуть вас на то или иное игровое решение.

Перед началом каждой истории игроки будут читать пролог, который содержит особую подготовку истории, введёт игроков в курс событий и познакомит с особыми правилами истории.

Пролог

Прогресс не стоит на месте — из столичных мест прибыл господин Н., большой поклонник технических новинок. Он решил построить электростанцию, чтобы заводы по всему краю обеспечить энергией. Да не просто электростанцию, а рабочую электростанцию, которая будет давать энергию всему краю.

В процессе партии игроки будут часто обращаться к тексту в параграфах книги историй. Каждый раз, когда игровое действие будет отсылать игроков к конкретному параграфу, игрокам необходимо будет найти нужный параграф текущей истории в книге историй и прочитать его.

Отца Николая из Вильгорта беспокоят последние событиями. Народ сильно недоволен из-за строительства электростанции. Возможно, стоит прислушаться к батюшке... а ещё лучше — дать ему свободу на целый вечер.

Отца Николай из Вильгорта беспокоят последние событиями. Народ сильно недоволен из-за строительства электростанции. Возможно, стоит прислушаться к батюшке... а ещё лучше — дать ему свободу на целый вечер.

Описание игрового процесса

Каждая история состоит из дней, а каждый день — из утра, полудня, вечера и ночи. Утром в полдень и вечером персонажи игроков перемещаются по игровому полю — Чердынскому уезду и выполняют различные действия. Это могут быть действия, предусмотренные самой локацией, планшетом истории или выполнение просьбы. В фазе ночи происходит обновление игры: получение новых просьб, розыгрыш событий, связанных с недовольством населения, развитие истории и взаимодействие с личными бесами. В течение всей истории персонажи становятся сильнее, изучая новые карты слов и получая полезные предметы, которые необходимы для успешного прохождения проверок и боёв.



Цель игры

«Чёрная книга» — кооперативная игра. Это означает, что все игроки выигрывают и проигрывают вместе. Ваша задача — успеть достичь цели, которую вы узнаете в прологе истории.

Игроки проигрывают, если ночью маркер трека недовольства находится на финальной отметке или они не выполнили особых условий истории. Тогда в режиме кампании игрокам будет необходимо переиграть эту историю.

Как правило, в конце истории вас ожидает встреча с особым врагом, с которым все игроки будут сражаться по особым правилам. Игроки терпят поражение, если не смогли одолеть особого врага в финальной схватке, тем не менее они смогут продолжить прохождение кампании.

Персонаж

Планшет персонажа отражает его игровые возможности.

- 1 Информация о кубиках защиты и атаки, которые используются в бою и при проверках.
- 2 Информация о его способности, которую можно использовать в тех или иных локациях дополнительно к основному действию.
- 3 Количество здоровья персонажа.
- 4 3 ячейки бесов, которые содержат постоянный негативный эффект (в случае если игрок не отправит их на работу — см. раздел «Разберитесь с бесами» на стр. 13).
- 5 Заговор — 4 ячейки для карт слов, которые используются в бою или в проверках.
- 6 Инвентарь — 6 ячеек для размещения жетонов предметов.
- 7 На обратной стороне планшета персонажа указана информация о стартовой подготовке и предыстория персонажа.
- 8 Также у каждого персонажа есть персональный счётчик грехов.



Здоровье персонажа

Если общее число ран () на планшете персонажа равно или превышает здоровье () персонажа — персонаж повержен. В этом случае игрок тянет карту сделки, на которой указано условие выкупа жизни такого персонажа, и все игроки получают негативный эффект. Подробнее — см. «Персонаж повержен» на стр. 20.

Грехи

У каждого персонажа есть счётчик грехов. Если число грехов персонажа достигло 13 — игрок тянет карту сделки и делает выбор. Один из вариантов — отказаться от сделки (в этом случае персонаж применяет негативный эффект и снижает число своих грехов), второй вариант — принять дары нечистого и стать «проклятым персонажем». Подробнее — см. раздел «13 грехов и проклятый персонаж» на стр. 20.

Бесы

Каждого персонажа сопровождают личные бесы, которые, делают его жизнь сложнее. Ночью игрок сможет отправлять бесов своего персонажа на работу, чтобы уменьшить их негативное влияние. Работая, бесы будут приносить пользу своему хозяину, но одновременно с тем и увеличивать число его грехов.



Обратная сторона

Игровой день

Игровой день состоит из 4 фаз: утро › полдень › вечер › ночь.

2. Действие

Выберите один из 3 вариантов действий, если они доступны в текущей локации. Также можно не выполнять никаких действий.

А. Выполнить действие локации

Находясь в локации, примените каждый эффект, изображённый в нижней части локации. Эффекты в локациях бывают как обязательные, так и необязательные (см. «Символы и описание игровых действий» на стр. 24). Если в локации указано несколько эффектов, выполните их в любом порядке.

Утро, полдень, вечер

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки совершают один ход. Когда очередь хода доходит до первого игрока, он передвигает жетон времени на 1 деление вперёд и начинается новая фаза дня.

Ход игрока утром, в полдень и вечером состоит из 2 шагов — перемещение и действие.

1. Перемещение

Переместите фишку своего персонажа на 0, 1 или 2 локации. Перемещение не может быть «прервано» для выполнения каких-либо действий, а также использования предметов и обмена с другими персонажами. Все действия осуществляются только после перемещения.

Локации

На игровом поле есть три типа локаций:

- **Поселения**, где во время событий историй и при выполнении просьб игроки, как правило, общаются с их населением.
- **Предприятия**, где происходят события, связанные с хозяйственной деятельностью людей, и где часто возникает конфликт между человеком и природой.
- **Урочища**, где чаще всего вас ожидает встреча с грозным и таинственным миром чердынской нечисти.



Дед Егор выполняет действия локации «Чердынь». Он может приобрести на рынке карт слов одну белую или чёрную карту слова, а на рынке предметов — один природный и один ремесленный предмет.



Александр выполняет действия локации «Мельница». Он берёт карту бесполезной работы из стопки карт бесполезной работы в руку и исцеляет все раны на своём планшете.



Евгения не является проклятым персонажем, поэтому она может выполнить действие локации «Озеро». Евгения обязана уменьшить значение грехов на своём счётчике грехов на один и сразиться с обычным врагом.



Василиса хочет попасть в локацию «Мельница» в течение дня. Утром в начале своего хода она может как остаться в «Солеварнях», так и переместиться на одну локацию на «Станцию» или на две в «Бондюг», чтобы стать ближе к «Мельнице».

Б. Выполнить личную просьбу

Если ваш персонаж находится в локации, указанной на карте просьбы, вы можете выполнить действие, предусмотренное этой картой. Перед этим вы зачитываете художественный текст на карте и называете условия успешного выполнения просьбы.

Чаще всего вам придётся выполнять одну из трёх типов просьб: вступить в бой с врагом, пройти проверку или сбросить 🟩/🟥. Некоторые карты требуют, чтобы вы выполняли просьбу в конкретную фазу дня (утром, в полдень или вечером). Вы можете получить награду за выполнение просьбы, указанную на карте, только в том случае, если полностью выполнили условие карты, то есть если победили врага, успешно прошли проверку или сбросили указанные 🟩/🟥. В этом случае вы всегда сбрасываете карту просьбы. Сброс карт просьб находится рядом с соответствующей колодой.

Карты личных просьб — это задания, которые игроки получают каждый день. Карты просьб содержат условия, которые должен соблюсти персонаж, чтобы выполнить просьбу и получить награду, указанную на карте. Только персонаж, получивший просьбу, может её выполнить. Часть просьб — это особые карты истории, и они могут влиять на прохождение сюжета. Невыполнение просьб приводит к росту недовольства населения действиями персонажей, и это может привести к поражению в партии.

Игрок берёт карту просьбы в руку и знакомится с её условиями. Также он размещает маркер просьбы на локацию, указанную в карте. Игрок может просить помощи у других игроков, называя условия успешного выполнения просьбы (например, необходимо победить сильного врага или пройти сложную проверку защиты), однако не может озвучивать их текст в момент получения карты просьбы. Этот текст зачитывается в момент выполнения просьбы в ходе игры. На некоторых картах просьб игроку будет предложено выбрать один из двух вариантов разрешения ситуации. (Во всех случаях, если указания в книге историй, планшете историй или карты просьбы противоречат этим правилам, указания в книге историй, планшете историй или карты просьбы имеют приоритет.)

Если карта просьбы предполагает несколько вариантов выполнения просьбы — выберите один из них. Если вы не смогли выполнить просьбу выбранным вариантом, то ко второму варианту сможете вернуться только в свой следующий ход.

Если вы не смогли выполнить просьбу (не прошли проверку, не победили врага или не сбросили предметы/рубли), вы не сбрасываете карту, если иное не указано в тексте самой карты. Однако вы можете выполнить её условия в любой свой следующий ход. В случае если просьба выполняется повторно, её художественный текст зачитывать не нужно.

Некоторые карты просьб могут требовать от игроков выполнить условия в определенную фазу дня, например утром или в полдень. Если игрок не выполнит такую карту просьбы вовремя, текст карты заставит игрока сбросить её вечером и применить негативный эффект.



В свой ход Евгения пришла в «Бондож», чтобы выполнить просьбу. Для успешного выполнения ей необходимо либо пройти проверку 12 🟩, либо сбросить из инвентаря ценный предмет 🟩.



Евгения решила не испытывать удачу и не проходить проверку, так как у неё есть ценный предмет 🟩, который она может сбросить.



В качестве награды за выполнение просьбы Евгения получает два случайных природных предмета 🟩 из мешка и кладёт в свой инвентарь. После чего сбрасывает карту выполненной просьбы.



В. Выполнить действие истории



Планшет истории содержит особые правила истории, которые дополняют правила игры.



Например, в первой главе истории «Прогресс», как только на игровом поле оказывается 9 жетонов , игроки немедленно читают параграф **23**.

Если чтение параграфа предписывает что-либо потерять или получить, имеется в виду активный игрок, если в тексте параграфа не указано иного.

На планшете истории могут быть указаны действия, доступные игрокам в определённых локациях. Как правило, выполнение этих действий приведёт игроков к продвижению по сюжету истории и, чаще всего, к чтению определённого параграфа в книге историй.



В качестве действия истории игроки могут в локации с  без жетона  прочитать параграф в книге историй, соответствующий номеру текущей локации.



Иногда действие истории имеет отметку «молния». В этом случае вы можете выполнить действие истории как отдельное действие или в дополнение к другому действию. В этом случае вы выбираете, в каком порядке выполнять действия.

Способность персонажа

Если после перемещения активный персонаж находится в локации, указанной на его планшете, до или после основного действия игрок может использовать способность персонажа.



Дед Егор после перемещения находится в «Вильгорте». Он может использовать свою способность — вернуть в руку карту работы  / , чтобы переместиться в любую локацию. После этого он сможет выполнить действие в этой локации. Либо он может выполнить действие в «Вильгорте», а затем воспользоваться своей способностью для перемещения.

В любой момент:

- Любой персонаж может сбросить предмет  со своего планшета в мешок, чтобы использовать его свойство.

Например, неактивный игрок может сбросить предмет, который позволит переместить его персонажа в соседнюю локацию, чтобы принять участие в бою или проверке (даже если этот бой или проверка уже начались).

- Любой персонаж может передать рубли  и предметы  другим персонажам в той же локации по своему выбору. Это можно сделать в любой момент, в том числе ночью или во время провала проверки (но не во время перемещения).

Например, дед Егор во время боя может передать Александру 2 рубля, чтобы тот использовал их для активации свойства своей карты слова. После боя Александр может вернуть эти рубли (хоть и не обязан).

Ночь

Когда жетон времени перемещается на деление «ночь», игроки выполняют указания из раздела «Ночь» планшета истории в обозначенном порядке. Как правило, эти действия «обновляют» игру и игрокам не нужно принимать ночью решений. Часть «ночных» действий указана на планшете кратко и разъясняется в этом разделе правил.



В первой главе истории «Прогресс» в фазу ночи игроки отыгрывают 5 этапов по порядку. Все истории отличаются количеством этапов в фазе ночи и действиями, которые игрокам предстоит выполнить.

Сбросьте карты просьб с руки

Увеличьте  на 1 за каждую сброшенную карту и увеличьте  на 1 за каждого  персонажа.

Если игрок не выполнил просьбу за весь прошедший день, то в фазе ночи эта карта просьбы сбрасывается. За каждую сброшенную игроками карту необходимо переместить маркер недовольства по треку недовольства вправо на одно деление. Также игроки перемещают маркер недовольства вправо на одно деление по треку недовольства за каждого проклятого персонажа. Если персонаж станет проклятым на следующих этапах ночи, игроки не перемещают за него маркер.

Разыграйте событие трека недовольства

Если в течение всего дня маркер на треке недовольства прошёл через жетон или оказался на жетоне с номером параграфа из книги истории, игроки должны зачитать этот параграф. Если маркер прошёл сразу несколько жетонов с номером, игроки зачитывают только последний из них. После прочтения книга историй попросит перевернуть пройденные жетоны на треке недовольства. Игроки читают каждый параграф на треке не более одного раза за партию.

Чтение параграфа **10** всегда означает поражение игроков.

Обратите внимание, что вы не читаете текст события трека недовольства в другие фазы дня — только Ночью. Это означает, что, если вы достигли отметки параграфа **10** не в фазе ночи, вы всё ещё можете победить, если закончите партию до её наступления.

Получите карты просьб

Игроки получают карты основных и особых просьб в соответствии с указаниями на планшете истории. В случае если игрок должен взять карту из колоды карт просьб, а в ней не осталось карт, игроки читают параграф **10**, если иное не сказано на планшете истории.

Разберитесь с бесами

Каждый игрок применяет эффект с карт работ, которые лежат в соответствующих ячейках планшета. Чем выгоднее работа для игрока, тем больше грехов она приносит его персонажу. Исполненные карты работ откладываются в сторону. Далее игрок выкладывает на свой планшет другие карты работ с руки. После игроки возвращают в руку все использованные карты работ, отложенные ранее. Это действие все игроки осуществляют одновременно. (В начале игры, во время чтения пролога истории, на планшетах игроков нет карт работы. Их необходимо будет выложить по обычным правилам).

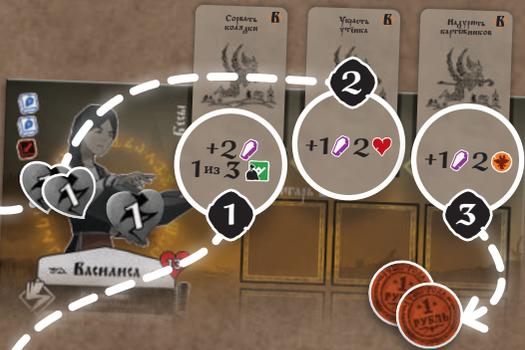
Если карта работы предписывает персонажу сбросить рубль или получить грех, а у персонажа недостаточно рублей, то он обязан получить грех.

Игрок может закрыть картами работы любое количество ячеек на планшете, но за каждую не закрытую картой работы ячейку персонаж будет получать негативный эффект на протяжении всего следующего дня. Если в ячейке находится карта работы, такой эффект не срабатывает, однако ночью игрок получает грехи с каждой выложенной карты работы. Таков путь знатко — между выгодой и грехом.



Если в этой фазе ночи какой-то из персонажей набирает 13 грехов, он тянет карту сделки (см. «Особые состояния персонажа» на стр. 20). Если несколько игроков одновременно набрали 13 грехов, то карты сделки разыгрываются начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В фазе ночи на этапе «Разберитесь с бесами» Василиса применяет эффекты всех карт работ, которые лежат в ячейках бесов над её планшетом:



Карта «Сорвать колядки» ① позволяет Василисе взять из мешка три природных предмета, выбрать и оставить один, а остальные вернуть обратно в мешок. «Украсть утёнка» ② позволяет вылечить 2 , а «Надурить картёжников» ③ приносит Василисе 2 . Также она получает суммарно с карт работ 4  ④.



После игрок откладывает в сторону карты использованных работ с планшета персонажа ⑤. В освободившиеся ячейки на планшете игрок выкладывает от 0 до 3 карт работ с руки ⑥. Игрок решает не выкладывать карту работы в ячейку беса Муська, и в течение всего следующего дня стоимость покупки предметов на рынке для Василисы будет увеличена на 1  ⑦. Отложенные ранее карты работ с планшета ⑤ игрок возвращает себе в руку.



Проверка

Проверка — это особое игровое действие, которое наступает в случае, если активный игрок выбрал это действие вследствие чтения книги историй или при выполнении личного задания.

Каждая проверка имеет свой тип (🔪 или 🏹) и сложность. Если значение сложности проверки высокое и в проверке участвует много игроков — используйте счётчик жизней особого врага, чтобы отслеживать результаты проверки.

Проверка состоит из следующих шагов:

1. Каждый игрок может заменить свои карты слов в заговоре на другие с руки.
2. Все игроки, чьи персонажи находятся в локации, бросают кубики, применяют свойства, позволяющие менять число кубиков и их значение, а также расставляют кубики на свои карты слов. Также на этом шаге игроки применяют свойства предметов, чтобы улучшить свой результат.



Карты приказов

Карты приказов используются, только если на них выставлен кубик. Только в этом случае срабатывает их эффект. (Подробнее — см. «Карты слов и Заговор» на стр. 21.)



Карты ключей

Карты ключей не требуют выставления на них кубика. (Подробнее — см. «Карты слов и Заговор» на стр. 21.)

3. Суммируйте результаты проверки всех персонажей.

4. Определите результат:

- **Успех** — если суммарный результат всех персонажей больше или равен сложности проверки, проверка пройдена успешно. В этом случае книга историй или карта просьбы предписывает, как нужно поступить.
- **Провал** — если суммарный результат меньше сложности проверки, игроки терпят неудачу. В этом случае книга историй или карта просьбы предписывает, как нужно поступить.



Дед Егор переместился в локацию «Солеварни», чтобы выполнить личную просьбу, попытавшись для этого пройти проверку 11 🏹 ①.

Дед Егор бросает кубики ②. Он получает 2 🏹 и 5 🔪. Выставив кубик 4 🔪 на карту приказа «Рыба-кит» ③, дед Егор превращает 4 🔪 в 4 🏹. Таким образом, суммарно у него получилось 6 🏹. Этого недостаточно для успешного прохождения проверки.



К счастью, у Василисы есть предмет, позволяющий ей мгновенно переместиться в локацию с 🏹 ④.

Она сбрасывает жетон из своего инвентаря и перемещается из своей локации в локацию «Солеварня» к деду Егору и теперь сможет помочь ему в прохождении проверки.



Она бросает свои кубики и получает 4 🏹 ⑤ плюс 2 🏹 с карты ключа «Раб» ⑥, итого 6 🏹. Теперь суммарно персонажи получили 12 🏹. Таким образом, дед Егор успешно прошёл проверку и выполнил личную просьбу.

Бой

Бой — это особое игровое действие, которое наступает в случае, если активный игрок при выполнении действия локации применяет эффект «встреча с врагом» , «встреча с сильным врагом»  или это произошло вследствие чтения книги историй или при выполнении просьбы.

Назначьте врагов

Игроки открывают указанное количество карт нечисти из соответствующих колод и выкладывают их рядом с игровым полем. Затем игроки знакомятся со свойствами каждого врага. Обратите внимание, что некоторые свойства врагов имеют постоянный эффект. В этом случае они применяются в определённые раунды боя, как указано на карте врага. Далее активный игрок назначает хотя бы одного врага своему персонажу, а остальных обязан назначить себе или другим персонажам в локации (при их наличии). Если в бою только один враг, он всегда назначается персонажу активного игрока. Персонаж, которому не назначен враг, обычно не получает урон от врага в этом бою, однако сам может наносить урон. Все персонажи в локации участвуют в бою, независимо от их желания (считается, что знаткий всегда помогает другому знаткому в борьбе с врагом).

Замените карты слов в заговоре

Каждый игрок может заменить свои карты слов в заговоре на другие с руки. В случае если персонаж вступает в бой во втором или третьем раунде боя, игрок всё ещё может заменить карты в заговоре на планшете персонажа.

Если в конце первого и второго раундов боя персонажи не одержали победу или не потерпели поражение, бой переходит в следующий раунд.

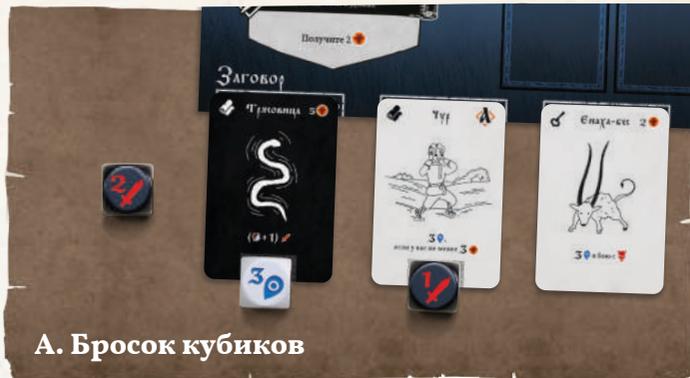
Эффекты врагов

Примените эффекты врагов «в начале боя». В случае если персонаж вступает в бой во втором или третьем раунде боя, на него также срабатывают эффекты врагов «в начале боя».



Три раунда боя

Бой проходит в три раунда, каждый из которых состоит из трёх последовательных шагов: бросок кубиков, шаг персонажей и шаг врагов. Все шаги разыгрываются одновременно для каждого из участников боя.



А. Бросок кубиков

Все игроки, чьи персонажи находятся в локации, одновременно бросают кубики, применяют свойства, позволяющие менять число кубиков и их значение, а также расставляют кубики на свои карты слов.

Если это не первый раунд боя, игроки заново бросают все свои кубики независимо от того, были ли они выставлены на карты слов в предыдущем раунде боя.



Б. Шаг персонажей

Каждый игрок наносит урон врагам, используя карты слов и кубики атаки, стоящие не на картах, предметы и карты помощников. Каждый кубик, каждая карта с кубиком, каждая карта ключа, карта помощника и каждый предмет является отдельным источником урона.

Игрок может выбрать любого врага (даже не назначенного ему) для нанесения урона от каждого источника. Например, нанесите урон от 2 кубиков атаки — колдуну, а урон от карты ключа и использованного предмета — овииннику.

Делить урон от одного источника нельзя. Например, если вы наносите с помощью кубика 4 урона, а у врага осталось 2  — то вы не можете 2 оставшихся урона нанести другому врагу.

Игроки отмечают нанесённый урон, выкладывая жетоны урона на карту врага. Если количество урона сравнялось или превысило значение здоровья врага — враг побеждён. Его свойства и атака более не учитываются в бою. Игрок, которому был назначен побеждённый враг, немедленно получает награду, указанную на карте врага. Если побеждены все враги — бой завершён.





В. Шаг врагов

На этом шаге игрок может использовать эффекты карт слов, повышающие защиту своего персонажа. Защитить можно только своего персонажа. Также можно использовать предметы, дающие защиту или исцеляющие персонажей. Свойства предметов можно применить на любого персонажа в локации.

Подсчитайте значение атаки непобеждённых врагов, назначенных персонажу. Вычтите из атаки показатель защиты персонажа, получившаяся разница — это урон персонажу. Если в какой-то момент количество ран стало равным или превысило значение здоровья персонажа, то персонаж считается поверженным и его атака более не учитывается в бою. Если в локации есть другие персонажи, то один из них со следующего раунда боя назначает врагов поверженного персонажа себе. Если между игроками возник спор, то врагов назначает «первый игрок».

Если в конце первого и второго раундов боя персонажи не одержали победу или не потерпели поражение, бой переходит в следующий раунд.

РЕЗУЛЬТАТ БОЯ

Победа — если побеждены все враги, игроки одерживают победу. Иногда книга истории или карта просьбы даёт персонажу ещё одну награду в случае победы. Её получает только активный игрок или следующий по часовой стрелке, если активный игрок был повержен в бою.

Поражение — если повержены все персонажи в локации, игроки терпят поражение.

Ничья — если после третьего раунда боя есть непобеждённые враги и неповерженные персонажи, то назначается ничья. В некоторых случаях в бою по условиям книги историй или карты просьбы ничья может засчитываться как победа или как поражение. Это прямо указано на карте просьбы или в книге историй.

Независимо от результата боя карты врагов сбрасываются в стопки сброса рядом с соответствующей колодой.

После боя для каждого поверженного персонажа откройте и разыграйте карту сделки (см. «Особые состояния персонажа» на стр. 20) и разыграйте эффект поражения с неё. Карты сделки никогда не разыгрываются во время боя. Если повержено несколько персонажей, разыграйте карты сделки, начиная с активного персонажа, и далее по часовой стрелке.





Александр и Евгения вступили в бой с двумя врагами по событию из книги историй. Александр — активный персонаж, и он обязан назначить хотя бы одного врага себе, а остальных назначить любым персонажам по своему усмотрению. Он решает назначить Утопленника себе, а Крылатого бисяка — Евгении.

Утопленник по своему свойству не будет атаковать персонажей в первом раунде боя (1). Крылатый бисяк, наоборот, будет атаковать и по своему свойству сможет отнимать (2) у персонажей, которым нанёс урон.

Так как Александр не отправил в конце прошлого дня Пьера на работу, то его терзает бес. Так что в начале боя Александр получает три раны (3).



Теперь персонажи могут заменить карты слов в своём заговоре. У Евгении нет карт, которые она хотела бы заменить, а Александр решает вернуть на руку карту «Замок» и вместо неё выложить в заговор карту «Трясовица» (4).



Первый раунд

Начинается первый раунд боя, и персонажи бросают кубики. Александр выставил кубик 3 на карту приказа «Трясовица» (5), тем самым превратив 3 в 4 (7), и смог получить в первом раунде боя 7 (7).



Евгения пользуется картой ключа «Голубой камень» (6) и выставляет белый кубик 1 на карту приказа «Щекотуха» значением 3 (7). Эффект карты превратил 3 в 3 (7). Таким образом, Евгения получила в этом раунде 7 (7) и 2 (2).



Несмотря на то, что враги назначены конкретным персонажам, наносить урон можно любым врагам. Александр и Евгения решают всю свою атаку нацелить на Крылатого бисяка, так как у него 13 и суммарного значения их атаки достаточно, чтобы его победить. Карта врага сбрасывается, а Евгения получает награду (8).



Она кладёт 4 на планшет и случайный природный предмет из мешка в свой инвентарь. Евгения получила награду с карты «Крылатый бисяк», потому что он был назначен ей в начале боя.



«Утопленник» по своему свойству (1) в первом раунде не атакует, поэтому игроки переходят ко второму раунду боя.

Второй раунд

Во втором раунде боя Александр решил разместить кубик 1 на карту приказа «Чур», зная, что в этом раунде его будет атаковать Утопленник. Таким образом, Александр получил 3 и 4, так как карта «Чур» превращает выставленный на неё кубик в 3, если у персонажа есть 3.



Евгения смогла получить 5 и 1. Она не особо заботится о защите в этом раунде, так как её никто не будет атаковать.



Во втором раунде боя персонажи смогли нанести 8 Утопленнику, но, к сожалению, этого недостаточно для победы над ним. После получения урона Утопленник атакует Александра на 7.



У Александра в этом раунде 4, и если ничего не предпринять, то он получит 3 урона.

Евгения решает передать один из своих природных предметов Александру. Он тут же сбрасывает его, чтобы добавить 3 к общему показателю в этом раунде боя. Итого у Александра стало 7, и этого достаточно, чтобы не получить ран от атаки врага.



Третий раунд

В третьем раунде боя Александр получил 3 и 2, а Евгения — 4 и 2. Итого совместно они наносят 7 Утопленнику, у которого остаётся 2.



До того, как перейти к шагу врагов, Александр сбрасывает природный предмет, дающий ему дополнительно 2.



Суммарно количества наносимых ран хватает, чтобы одержать победу над Утопленником, который не будет атаковать в ответ. Карта врага сбрасывается, а Александр получает награду.



Он кладёт на свой планшет 2 из запаса.



Особые состояния персонажа

Персонаж повержен



Персонаж может быть повержен в бою либо по результатам чтения параграфа истории. Это происходит, если количество полученных им ран становится равно или больше показателя здоровья.

Если персонаж был повержен во время боя, он выбывает до конца боя (больше не бросает кубики атаки и защиты, а также не использует свойства своих карт слов). Он может передать и (но не карты слов и помощников) персонажам, участвующим в этом бою. Любые эффекты, восстанавливающие здоровье, нельзя применить на поверженного персонажа.

По окончании боя или после чтения параграфа, в котором персонаж был повержен, игрок перемещает фишку своего персонажа в локацию, подчёркнутую в разделе свойства планшета персонажа , и сбрасывает с планшета все жетоны ран.

После этого игрок открывает верхнюю карту колоды сделки, на которой указано условие выкупа жизни персонажа . Все игроки получают негативный эффект, указанный на карте. Отказаться от применения эффекта нельзя. Как правило, эффект требует потерять предметы, рубли, карты слов или двигает маркер недовольства. Игрок не может потерять больше, чем у него есть.



Если на эффекте указано «в сумме», то игроки согласовывают, кто и сколько из них теряет. В случае спора — решение принимает «первый игрок». Открытая карта сделки возвращается под низ колоды карт сделки.

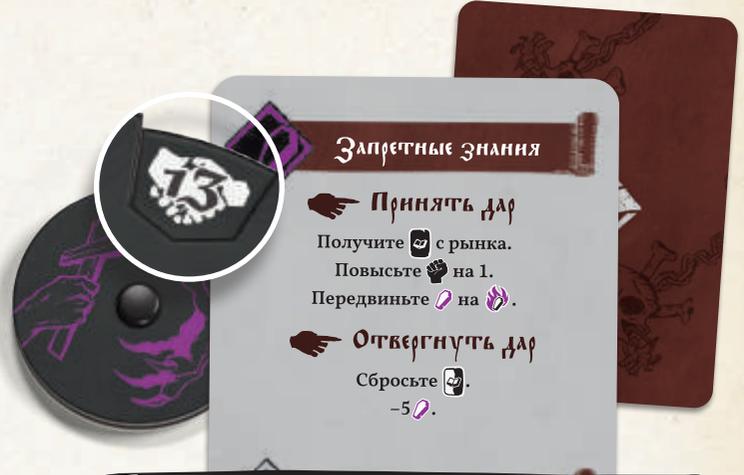
Если персонаж повержен во время боя с особым врагом в финале игры, не выполняйте инструкции повержения персонажа после боя.

Такой персонаж выбывает из боя по обычным правилам, но не из игры. В конце истории игрок сможет получить достижения персонажа, если выполнены необходимые для этого условия.

13 грехов и проклятый персонаж



Если число грехов персонажа достигло 13, игрок тянет карту сделки. Если это произошло в течение боя, при прохождении проверки или в результате чтения параграфа истории, то игрок тянет карту сделки по завершении события.



Взяв карту сделки, игрок выбирает из двух вариантов, указанных на карте:

- Принять дар.** Персонаж применяет эффект и становится проклятым, сдвигая счётчик грехов на отметку . С этого момента персонаж считается «проклятым персонажем».
- Отвергнуть дар.** Персонаж применяет негативный эффект и снижает количество своих грехов на указанную величину. Если у персонажа нет необходимого количества денег, предметов или карт слов, он не может выбрать «отвергнуть дар».



После сделанного выбора открытая карта сделки возвращается под низ колоды карт сделки.

Если проклятый персонаж выполняет действие, заставляющее его получить, потерять или установить количество грехов на определённое значение, то значение на счётчике грехов остается без изменений. Остальной эффект действия применяется как обычно, в том числе эффекты с карт работ.

Прочие правила

Карты слов и Заговор

Получение карт слов — это основной способ усиления персонажа. Карты слов можно использовать в бою и при проверках, чтобы изменять значения на выпавших кубиках, получать дополнительную  или , исцелять персонажей и многое другое. **Чёрные карты слов**, как правило, позволяют наносить больше урона врагам, а **белые карты слов** — позволяют защищаться от урона.

Карты делятся на **приказы** и **ключи**.

Карты приказов



Приказы позволяют выставлять на них кубики защиты или атаки, тем самым изменяя тип или силу этих кубиков. Если игрок не выставил кубик на карту приказа, то её эффект не применяется.



Если игрок выставил кубик атаки со значением «4» на карту «Игла», то она даст 5 .

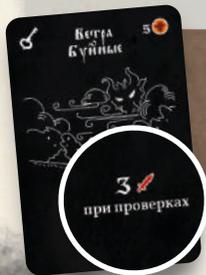
При этом игрок также может немедленно исцелить 1  своему персонажу.

Если на эту карту не поставить кубик, то получить  и исцелить рану не получится.

Карты ключей



Ключи — это постоянно действующие эффекты, сила которых зависит от конкретной ситуации. Вам не нужно выставлять кубик, чтобы активировать их эффект.



Находясь в заговоре персонажа, «Ветра буйные» будут добавлять 3  к общему значению атаки персонажа при прохождении проверок.

После завершения проверки или раунда боя верните кубики в свой резерв. Вы можете использовать их в дальнейшем, если иное не сказано на карте.

Заговор. Получая карту слова, игрок размещает её в в заговор или берёт на руку, если в заговоре нет свободных ячеек. **Заговор** — это 4 ячейки под планшетом персонажа, которые содержат активные карты слов. Если у персонажа более 4 карт слов, игрок выбирает, какие карты оставить в заговоре, а какие держать в руке. В начале любого боя или проверки игрок может заменить карты в заговоре своего персонажа.

Если игра предписывает сбросить карту слова по любой причине, эта карта удаляется из игры. Игрок может сбросить карту из заговора или с руки. Сброшенная таким образом карта отправляется в коробку.

Перевернуть карту. Иногда эффект требует перевернуть карту в заговоре. В этом случае игрок обязан повернуть указанную в эффекте карту рубашкой вверх. Если на карту был выставлен кубик, он остаётся лежать на карте. Все эффекты переверота заставляют игрока перевернуть карту лицевой стороной вниз. Нельзя с помощью такого эффекта перевернуть карту лежащую лицевой стороной вниз обратно лицевой стороной вверх.

Карта остаётся перевернутой до конца проверки или боя. Игрок разворачивает эту карту лицевой стороной вверх после завершения проверки или боя. У перевернутой карты сохраняется цвет (чёрный или белый), но отсутствует тип (приказ, ключ).

Рынок карт слов состоит из 3 чёрных и 3 белых карт. Если в конце хода игрока или в конце дня на рынке осталось меньше карт, пополните рынок из соответствующих колод.

Предметы

Получая жетон предмета, игрок размещает его в одну из шести ячеек на планшете своего персонажа. Всего игрок может хранить на планшете персонажа не более шести предметов. Если персонаж должен получить седьмой предмет, то игрок должен решить сбросить новый предмет или один из предметов на планшете персонажа, чтобы освободить место для нового предмета. Если в локации с персонажем находится другой персонаж, то он может передать ему лишний предмет, вместо того чтобы отправлять жетон в сброс.

Все свойства предметов применяются только один раз. Для применения свойства игрок всегда сбрасывает жетон предмета. Если игровая ситуация требует от вас сбросить предмет, игрок всегда сбрасывает его с планшета своего персонажа в мешок. Персонаж всегда может передать предмет другому персонажу в той же локации, как до, так и после перемещения и выполнения любого действия.



Во время проверки на  дед Егор может применить свойство предмета в инвентаре. Для этого игроку необходимо будет сбросить этот жетон предмета с планшета своего персонажа и добавить к проверке  по количеству  деда Егора.

Иногда игра предлагает использовать предмет не по его свойству, а по определённому типу. Если на карте просьбы или в книге истории указано, что для получения положительного исхода игрок должен сбросить такой символ, то имеется в виду, что необходимо сбросить любой жетон предмета с указанным символом.

Рынок предметов состоит из 3 природных и 3 ремесленных предметов. Если в конце хода игрока или в конце дня на рынке осталось меньше жетонов предметов, пополните рынок из соответствующих мешков.

Предметы

Предметы делятся на 2 категории: природные и ремесленные. Природные предметы стоят меньше, чем ремесленные, а их эффект, как правило, слабее. Предметы могут иметь 1 или 2 дополнительных символа, определяющих тип предмета.

- | | |
|---|--|
|  Растительный |  Колдовской |
|  Зажигательный |  Ценный |
|  Церковный | |



Помощники

Помощники окажутся полезными в бою или при прохождении проверок. Каждая карта помощника уникальна и даёт персонажу возможность раз в день воспользоваться своей способностью. Как правило, персонажи получают карты помощников в начале игры, если в партии участвует 1 или 2 игрока, но в процессе прохождения истории вы также можете получить карту помощника. Применив свойство помощника, игрок переворачивает его карту лицевой стороной вниз (если на самой карте не сказано иного). Он сможет восстановить помощника в конце дня в фазе ночи, перевернув карту обратно лицевой стороной вверх.

Персонажи не могут обмениваться помощниками.

Разрешение спорных ситуаций

Если в процессе партии несколько персонажей подходят для получения награды или, наоборот, какого-либо штрафа, то игроки совместно решают, какой персонаж это будет. Если игроки не могут совместно разрешить сложившуюся ситуацию, то финальное решение остаётся за игроком с жетоном первого игрока.

Если при игре в одиночку игроку необходимо определить активного игрока для получения штрафов или наград, им становится персонаж, который совершал действия последним.

Эффекты врагов

У каждого врага есть эффект, срабатывающий в определённый момент боя.

По времени срабатывания эффекты бывают:

- **В течение боя** — эффект срабатывает каждый раунд боя в указанный момент.
- **Если нанёс урон** — эффект срабатывает только в том случае, если персонаж получил урон от данного врага.
- **В начале боя** — эффект срабатывает один раз до броска кубиков игроком в первом раунде боя.
- **В первом раунде боя** — эффект срабатывает только в первом раунде боя в указанный момент.

По типу эффекта:

- **Атакует первым.** Это свойство меняет порядок нанесения урона. Сначала игроки отыгрывают шаг врагов для врагов с этим эффектом, затем шаг персонажей и шаг врагов для всех оставшихся карт врагов. В таком случае персонажи получают урон от врага и могут быть повержены. В этом случае поверженные персонажи не смогут нанести ответный урон.
- **Не получает урон** — игроки не могут нанести урон этому врагу никаким способом.

- **Не атакует** — этот враг пропускает шаг врагов
- **Вы повержены** — персонаж становится поверженным, независимо от размера урона, который получил.
- **Блокирует использование ремесленных/природных предметов** — игроки в локации не могут использовать указанный тип предметов. Это свойство действует на всех игроков в локации до тех пор, пока данный враг не побеждён.
- **Наносит урон всем персонажам** — этот враг наносит урон всем персонажам в локации, независимо от того, кому был назначен.
- **У всех персонажей на 1 кубик меньше** — это свойство действует на всех игроков в локации до тех пор, пока данный враг не побеждён. Когда враг будет побеждён, со следующего раунда боя игроки возвращают отложенные кубики.
- **После атаки убегает** — это свойство срабатывает в конце раунда боя, после получения урона персонажем. В этом случае игрок не получает награду за победу. Однако бегство считается победой — если это важно для успешного завершения игрового события в книге историй или по карте просьбы.
- **Сбросьте предметы/рубли** — игрок обязан сбросить указанное количество предметов/рублей. Если игроку не хватает, то он обязан сбросить все имеющиеся предметы/рубли.

Особые враги

Особые враги — это сильные противники, которых игроки будут встречать по мере прохождения истории. Каждый из них уникален и имеет свой набор дополнительных правил, который будет указан как на планшете врага, так и в книге историй. Сражаясь с особым врагом и, нанося ему урон, не выкладываете на его планшет жетоны ран, а воспользуйтесь специальным счётчиком здоровья особых врагов.

Бой с особым врагом является финальной битвой для персонажей. Поражение в таком бою приведет к поражению в истории. На некоторых картах помощников указано: «только в финальной битве». Вы можете использовать этих помощников только в бою с особым врагом.

Важно: особый враг не назначается персонажу. Считается, что он атакует всех персонажей, если правила боя с этим врагом не предписывают иное.



- 1 Имя особого врага
- 2 Тип врага
- 3 Параграф в книге историй с правилами боя
- 4 Отличия от обычных правил боя
- 5 Дополнительные правила боя с особым врагом
- 6 Значение атаки особого врага
- 7 Параграфы из книги истории, которые необходимо будет прочитать при победе или поражении

Символы и описание игровых действий

Приведённые в списке символы описывают эффекты локаций поля, однако они используются и на других игровых компонентах — картах просьб, картах работы и в книге историй. Всегда, когда вы встречаете один из этих символов, вы применяете указанный эффект.

Покупка карт



Игрок может сбросить рубли из своего личного запаса и получить на руку карту слова с рынка.

В Нырбе можно купить до 3 карт, в Чердыни — только 1 карту.

Рынок карт пополняется в конце хода каждого игрока.

Игрок может иметь любое число карт в руке и только 4 активные карты в ячейках планшета (заговоре).

Передача карты



Игрок может передать одну из своих карт слов другому игроку (даже не находящемуся в локации). Это единственный способ передать карту слова от одного знатного другому.

Покупка предметов



Игрок может сбросить рубли из своего личного запаса и получить на свой планшет жетон предмета указанного типа с рынка.

Рынок предметов пополняется в конце хода каждого игрока.

Игрок может иметь только 6 предметов. Если игрок получает 7-й предмет, то он должен или немедленно отдать 1 свой предмет другому персонажу (если тот есть в локации), или вернуть 1 из своих предметов в мешок, включая только что полученный.

Получение предметов



Игрок получает указанные случайные предметы бесплатно из мешка. В некоторых локациях игрок получает 1 предмет из нескольких на выбор. В этом случае возьмите из мешка указанное число предметов, выберите один и верните остальные предметы в мешок.

Иногда в качестве награды игрок должен получить предмет определённого типа (например, «растительный»). В этом случае игрок достаёт жетоны из мешка по одному, пока не достанет жетон нужного типа. Игрок получает этот жетон. А все другие вытянутые жетоны возвращаются в мешок. В исключительных случаях, если в мешке не оказалось жетона этого типа, игрок ничего не получает.

Исцеление



Игрок исцеляет указанное число ран.

Получение денег



Игрок получает указанное число рублей.

Изменение числа грехов



Игрок изменяет количество грехов на счётчике грехов своего персонажа на указанное количество. Персонаж не может получить больше 13 грехов. Если счётчик грехов персонажа достиг отметки 13 — игрок обязан взять карту сделки (см. «13 грехов и проклятый персонаж» на стр. 20).

Получение карты бесполезной работы



Игрок получает в руку карту бесполезной работы. Эту карту можно будет использовать ночью, наряду с картами работы, которые есть у персонажа. Такие карты работы не имеют эффекта, но и избавляют персонажей от получения грехов. Если карт бесполезной работы не осталось, игрок ничего не получает.

Перемещение



Игрок перемещается в указанную локацию.

Портовая локация



Некоторые локации являются портовыми, что отражено символом  в левом нижнем углу локации.

Путешествие из Доков

Используя действие Доков, персонаж перемещается в любую локацию  на поле. Это не приводит к действию в локации при- бытия. Действие потрачено на перемещение.

Встреча с врагом



Откройте карту из соответствующей колоды и проведите бой (см. «Бой» на стр. 16).

Встреча с сильным врагом



Откройте карту из соответствующей колоды и проведите бой (см. «Бой» на стр. 16).

Число персонажей



Если какой-либо эффект содержит этот символ, имеется в виду количество персонажей в партии.

Параграф



Если в тексте эффекта указано: «прочитайте », то игроки должны найти в книге истории указанный параграф для текущей истории и прочитать его. На игровом поле у каждой локации есть свой номер (в правом нижнем углу). Если текст указывает игрокам: «прочитайте  локации», им необходимо будет прочитать параграф, указанный на текущей локации.

Выбор



На некоторых компонентах игроки могут найти несколько символов выбора, расположенных рядом. В таком случае игрокам предстоит выбрать один из вариантов, предложенных текстом карты или книги истории.



ЭФФЕКТЫ БЕСОВ



1. Персонаж лишается кубика защиты, атаки или любого на выбор до конца дня. Игрок откладывает кубик в сторону до тех пор, пока не отправит беса на работу ночью на этапе «Разберитесь с бесами».

1 карта перевернута в Заговоре

1 карта перевернута в Заговоре

4. Персонаж переворачивает указанную в эффекте карту в своём заговоре лицевой стороной вниз и не сможет применять её эффекты до тех пор, пока не отправит беса на работу ночью на этапе «Разберитесь с бесами».

Проверки сложнее на 2 /

2. Игрок добавляет 2 к сложности всех проверок, в которых участвует его персонаж.

Перемещается на 0 или 1 локацию

5. Дальность перемещения персонажа в течение дня уменьшается на 1 локацию.

/ дороже на 1 / дороже на 2

3. Стоимость приобретения предметов или карт слов на рынке для этого персонажа увеличивается на указанное количество .

В начале боя: получите 3

6. В начале боя персонаж получает 3 . Даже если персонаж присоединился к бою во втором или третьем раундах, эффект всё равно срабатывает.

Конверт кампании

Конверт кампании содержит дополнительные компоненты, которые вы сможете открыть в процессе прохождения истории. Не добавляйте компоненты из конверта, пока вас об этом не попросит книга историй. Когда это произойдёт, откройте конверт и найдите нужные компоненты, остальные верните обратно в конверт.

Если вы решите начать всю кампанию с самого начала, то верните в конверт все компоненты, помеченные , и сотрите все отметки с листа достижений.



Содержимое конверта:

- 8 карт работы
- 8 стартовых карт слов
- 4 карты слов (белые)
- 4 карты слов (чёрные)
- 7 карт врагов (4 карты обычных врагов и 3 карты сильных врагов)

Лист достижений

При прохождении кампании вам потребуется лист достижений. Лист двухсторонний. Одна сторона посвящена достижениям историй, другая — достижениям персонажей. Каждый раз, когда в книге истории будет указано: «получите достижение», игроки отмечают это достижение на листе достижений. Каждый раз, когда в книге истории будет указано: «получите достижения персонажей», игроки выполняют следующие действия:

- Отмечают незачёркнутую клетку с наименьшим номером напротив имени каждого персонажа, участвовавшего в истории. Если все клетки уже зачёркнуты, игрок переходит к следующему действию.
- Если выполнено указанное на листе достижений персонажа условие, игроки получают соответствующую карту из конверта кампании. Полученные карты можно будет использовать в последующих партиях кампании.

Достижения персонажей:

- персонаж завершил одну историю;
- персонаж завершил три истории;
- персонаж завершил историю с 0;
- персонаж завершил историю с 13.



АВТОРЫ ИГРЫ

Андрей Колупаев и Иван Лашин

ХУДОЖНИКИ

Ильдар Алимов, Владимир Белецкий, Алиса Плис,
Полина Кулагина, Дарья Соколовская

OPEN BORDERS STUDIO

Руководитель студии: Иван Лашин

Организация тестирования: Андрей Колупаев

Управление проектом: Валерий Кружалов

Сценарист: Иван Тузовский

Художественный руководитель: Ник Герц

Выпускающий редактор: Тимур Дорохов

OWL AGENCY

Графический дизайн и вёрстка: Вячеслав Сергиенко,

Анастасия Елисеева, Ярослава Якубец

Руководство графическим дизайном:

Илья Севастьянов, Евгений Сарнецкий

MORTESHKA

Мир игры и автор исходного сюжета:

Владимир Белецкий

Художники: Ильдар Алимов, Владимир Белецкий

Композитор: Михаил Швачко

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Редактура: Иван Селиверстов и Дмитрий Кравченко

Корректор: Ольга Португалова

Консультации по художественному оформлению:

Владимир Грачев, Сергей Дулин

Доработка иллюстраций: Сергей Дулин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она
была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры без разрешения право-
обладателя запрещены.

Версия правил 1.0

Большое спасибо всем, кто внёс вклад в создание этой
игры. Особая благодарность от Open Border Studios
Анастасии Рычковой, Юрию Варпову и Елене Кобзевой.
Игру тестировали: Алёна Миронова, Алексей Коннов,
Алексей Перминов, Арсений Киселёв, Александр Чирков,
Анастасия Рычкова, Артём Киселёв, Елена Кобзева,
Константин Лузьянов, Евгений Михайлов, Роман
Вотинцев, Игорь Марьин, Николай Кузиванов, Сергей
Бровкин, Александр Алексанин, Виктор Невский, Сергей
Антоненко, Константин Глазков, Алексей Коннов, Полина
Овчинникова, Елена Ворноскова, Константин Пономарёв,
Дана Кузнецова, Елизавета Бузова, Матвей Чистяков,
Егор Бережков, Марина Кузнецова и все остальные
участники команды тестирования
Open Borders Studio и Hobby World.



Кубик защиты/атаки



Любой кубик



Белая/чёрная карта слова



Любая карта слова



Купить карту слова с рынка



Передать карту слова другому персонажу



Карта бесполезной работы



Рубль



Природный предмет



Природный предмет из мешка



Ремесленный предмет



Ремесленный предмет из мешка



Купить предмет с рынка

Типы предметов:



Растительный



Зажигательный



Церковный



Колдовской



Ценный



Грех

Количество грехов отмечается на счётчике грехов персонажей



Проклятый персонаж



Атака



Защита



Сильный враг



Обычный враг



Рана



Здоровье



Перемещение



Параграф в книге истории



Планшет или карта истории



Жетон отметки истории



Жетон отметки истории



Недовольство



Число персонажей



Символ выбора



Карта ключа



Карта приказа