

# ДОРОЖЖНАЯ ПЕСНЯ НА БИС

*Правила игры*

# Создатели игры

**Креативный директор**

Натан Кэроланд

**Ведущий разработчик  
и сценарист**

Кайл Роуэн

**Разработка  
и художественный текст**

Джастин Гиббс, Мэтью Маджарукон

**Дополнительная разработка**

Мэтт Картер, Джесси Кларк, Крис Коласурдо,  
Майк Уоллес

**Редакторы**

Джесси Кларк, Крис Коласурдо

**Производство**

Келли Брамли

**Художник**

Нгуен Май Дьем

**Графический дизайнер**

Джон Кейсон

**Тестировщики**

Джон Биффл, Уэсли Бойер, Даг Броман, Дэвид Браун, Вэйюй Чен, Джесси Кларк, Кимберли Купер, Бен Кафф, Джакомо де Каролис, Рут Деллер, Джесс Диксон, Маккензи Франклин, Джейсон Гоган, Кит Холл, Грант Хедли, Саймон Генри, Николас Мартел, Хавьер Медрано, Лора Роуэн, Грейс Толсон



© 2005-2026 Wyrd Miniatures, LLC

**Русское издание**

ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство**

Михаил Акулов

**Руководство производством**

Иван Попов

**Директор издательского  
департамента**

Александр Киселев

**Главный редактор**

Валентин Матюша

**Выпускающий редактор  
и переводчик стихов**

Александр Петрунин

**Переводчик**

Диана Гончарик

**Главный дизайнер-  
верстальщик**

Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик**

Антон Русин

**Корректор**

Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер**

Александр Ильин

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.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# Оглавление

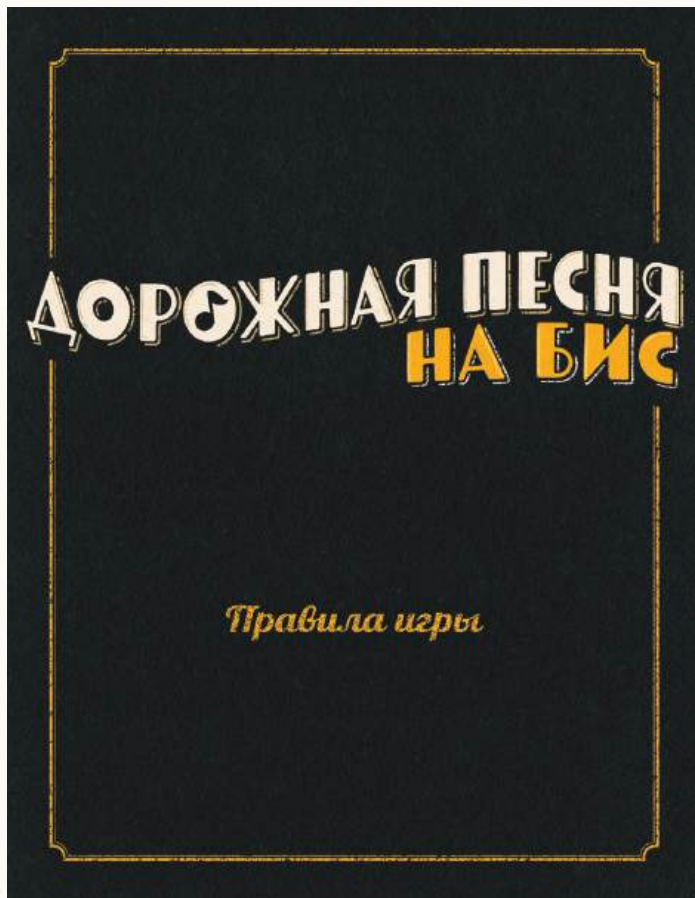
Об этом дополнении .....	2
Состав дополнения .....	2
Что новенького .....	4
Общие монеты .....	4
Маркеры хода .....	4
Новые объекты .....	4
Новые карты навыков и барахла .....	4
Обугленные кости .....	4
Новые режимы игры .....	5
Новая глава. «Мост из листьев» .....	5
Режим «Зашли и вышли» .....	5
Сценарии спасения души .....	6
Моменты .....	7
Алфавитный указатель .....	19
Вехи .....	20
Прогресс .....	21



# Об этом дополнении

В дополнении «Дорожная песня: На бис» вас ждут новая глава, новые режимы игры, навыки и барахло, а также многое другое.

## Состав дополнения



Правила дополнения



Книга сценариев



6 фигурок призраков



1 фигурка ДК



6 фигурок неупокоенных бродяг



1 карта недуга (4-й недуг)

**2**

## Четыре двери.

На стене вагона были четыре двери. Куда идти? Этот выбор игроки делают вместе. Обсудите, куда направиться дальше.

**А**  
Старая деревянная дверь с облупившейся краской. Её ручка начинает медленно поворачиваться.

**Б**  
Дверь, покрытая гладкой блестящей эмалью. От неё сквозит холодом.

**В**  
Каменная дверь с выгравированным узором из сплетающихся лоз. Через трещинки пробивается слабый свет.

**Г**  
Изъеденная тлёт деревянная дверь, подпираемая лишь сучковатыми ветвями и кучами листьев. Тронь — и она развалится.

**НА БИС**

12 карт Промежутья

## Нам и горы нипочём

Низкие облака, растягиваясь, как развешенные на сушилке простыни, то показывались из-за туманных гор, то прятались за ними. Меж холмов перекачивалось эхо. Глухой звук... затем треск, раскол, грохот и обрушение... Всё падало и тонуло. Растворялось в небытии.

**А**  
Может, немного отойти назад? Ну, на всякий случай.

**Б**  
Вы думали только о том, что всё рухнет изнутри, а внутри одна лишь пустота.

**В**  
Издали доносились приглушённый грохот лавины, но особого страха от вам не внушал.

**ТУННЕЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ**

32 карты Промежутья  
для режима «Зашли и вышли»

### Галстук-мотылёк



Получив утрату, также получите 2 ☠.

34 карты барахла

### Любая Глас вопиющего

Увеличьте дальность этого действия на количество 🎯 на этом навыке.

За каждый успех переместите цель на 2 клетки от себя.

🎯 1-2  
🔗 2  
✓ ≥4

28 карт навыков

### Навылет

Вы можете увеличить дальность этого действия на количество 🎯.

За каждый успех цель может сделать обыск 1. Затем каждый другой персонаж в пределах 2 клеток от цели получает 2 человечности.

🎯 Б    ↩ 1    🔗 2    ✓ ≥4

6 карт душевных навыков



Куча листьев/рой

6 жетонов объектов



10 общих монет



8 обугленных костей

### РИТУАЛ

#### Судьба-злодейка

В течение одного раунда один бродяга теряет человечность из-за невезения (O), а другой бродяга избавляется от невезения (O).

**Светлой памяти**

51 карта ритуалов

### КАДАНС



Медовый Генри

Бродяга убирает рой, закончив свой ход на его клетке.

Поместите 1 рой на свободную клетку в пределах дальности как можно дальше от бродяг. Каждый бродяга в пределах дальности от роя теряет 2 человечности.

🎯 x число игроков    🎯 2    ↩ 3

5 карт каданса



4 маркера хода

## БАГАЖ



Беглянка с багажом не может класть монеты на карту Пёселя. Скиталец с багажом временно кладёт крайнее левое барахло под карту багажа. Оно считается сломанным, и его эффекты игнорируются. Избавившись от карты багажа, Скиталец возвращает это барахло обратно в ячейку. Оно активно и больше не сломано.

20 карт багажа

# Что новенького

Давайте познакомимся с новыми правилами и компонентами, которые можно использовать в любых режимах игры.

## Общие монеты

Общие монеты, как и монеты бродяг, можно выкладывать на карты навыков и основные действия. Но общие монеты одноразовые. После использования они не возвращаются бродяге. Если бродяга получает общую монету, он должен использовать её в свой следующий ход, иначе она пропадёт. Если вы используете общую монету не для навыка или действия (например, выкладываете её на поле поезда или бродягу), такая монета сбрасывается в начале следующего хода разместившего её игрока.

Если выполненные ритуалы приносят вам в награду монеты, вы можете брать общие монеты (как обычно, их можно будет потратить только в фазе отдыха). Если вам нужны общие монеты, а они закончились, используйте монеты не задействованных в игре бродяг. Также общие монеты можно найти в дополнении «Дорожная песня: Под откос».

Общие монеты, размещённые на карте бродяги, сбрасываются на этапе очистки поезда в фазе отдыха.



## Маркеры хода

Маркеры хода можно и не использовать, но с ними удобнее отслеживать, кто уже ходил в текущем раунде, а кто нет. В начале сценария раздайте каждому игроку 1 маркер хода стороной «Вперёд!» вверх. Закончив свой ход, переверните маркер стороной «Стоп!» вверх. В начале каждого нового раунда переворачивайте все маркеры на сторону «Вперёд!».



## Новые объекты

В этом дополнении вас ждут 2 новых типа объектов: **рои** и **кучи листвы**. Большинство правил для этих объектов будет описано в сценариях, в которых они используются. Но есть одно правило, которое применяется практически всегда. В отличие от других объектов, бродяга может переместиться на клетку с кучей листвы/роем или через неё и наоборот (обычно это не проходит даром), а также определять дальность до цели через такую клетку.



**Внимание!** Если у вас есть дополнение «Дорожная песня: Под откос», используйте только один набор этих объектов (6 жетонов). Не объединяйте два набора!

## Новые карты навыков и барахла

В этом дополнении вы найдёте новые навыки и барахло для улучшения своих бродяг.

Карты навыков этого дополнения не надо смешивать с картами базовой игры, храните их в отдельной колоде по номерам. Как и в базовой игре, в фазе отдыха будут указаны конкретные карты навыков, которые можно купить.

Вне зависимости от выбранного режима игры (с. 5) отложите в сторону карты барахла с пометкой «Особое». Их можно получить только в новых сценариях. Смешайте остальные карты барахла с картами из базовой игры, не забыв предварительно отсортировать их по уровню. Если вам предписывается добавить в колоду барахла карты нового уровня, добавьте все карты нужного уровня из базовой игры и этого дополнения.

## Обугленные кости

Обугленные кости (☠) позволяют бродягам увеличить вероятность успеха выполняемого действия, для которого надо бросить кости.

Обугленные кости можно получить от многих эффектов и карт. Получая их, вы кладёте их на свою карту бродяги.

Обугленные кости также используются в дополнении «Дорожная песня: Под откос». Если оно у вас есть, вам будет доступно больше обугленных костей.



### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБУГЛЕННЫЕ КОСТИ

**У бродяги не может быть больше 2 обугленных костей.** Если бродяга должен получить обугленную кость, а в запасе их нет, то он её не получает (не жадничайте: получили — используйте).

После того как бродяга бросил 1 или несколько костей для действия или навыка, он может также бросить любое количество своих обугленных костей (но не больше, чем бросил обычных костей). Затем бродяга объединяет каждую обугленную кость с какой-либо 1 обычной костью.

Обугленные кости увеличивают результаты обычных костей, с которыми их объединили. Они не считаются отдельными костями с независимыми результатами. Однако на обугленных костях есть 2 особых символа.

- Если бродяга выбросил ноту (♪), она приносит 2 успеха и не влияет на результат броска обычной кости.
- Если бродяга выбросил череп (☠), результат броска **всех** обугленных костей становится равен 0 (игнорируйте их числовые значения и ноты).

Суммарные значения результатов обугленных костей и обычных костей не образуют дубли и не активируют гремучий товарняк. К результату каждой обычной кости можно прибавить результат только 1 обугленной.

После выполнения текущего действия (или применения навыка) верните использованные обугленные кости в запас — их снова можно получить.

Сбросьте все оставшиеся у вас обугленные кости **в начале фазы отдыха**.

### Пример

*Проклятая выполняет действие, для которого надо бросить 2 кости. Значение успеха этого действия — 3 и более. Проклятая бросает кости и получает 2 и 4. Пока у неё только 1 успех. У Проклятой есть 2 обугленные кости (☠), и она решает бросить их, чтобы увеличить количество успехов. Бросок обугленных костей приносит ей +1 и 1 ноту (♪). Проклятая прибавляет +1 к результату 2. Теперь у неё 4 успеха: 3 (результат броска обычной кости 2 + 1 от обугленной кости), 4 (результат броска обычной кости) и нота (считается за 2 успеха).*

### Когда какие кости получать?

В ходе кампании вы часто будете бросать кости, получать кости и так далее. Если эффект требует сделать что-то с «костями», имеются в виду обычные кости (не обугленные). Вы получаете обугленные кости, только если это чётко указано текстом или символом ☠.

# Новые режимы игры

Это дополнение предлагает новые варианты игры. Некоторые из них можно совмещать.

## Новая глава. «Мост из листьев»

Глава «Мост из листьев» состоит из новых сценариев, дополняющих кампанию базовой игры. Её можно включить в базовую кампанию до сценария «Убежище от бури» или в любое время до чтения карты Промежутья 19. Также главу «Мост из листьев» можно пройти в режиме «Зашли и вышли».

Чтобы добавить эту главу в полноценную кампанию, сделайте следующее:

1. Замените карты Промежутья 2, 8, 13, 14, 19 и 20 из базовой игры картами с теми же номерами из этого дополнения. У этих карт такой же фон, как в базовой игре.
2. Добавьте в колоду Промежутья следующие карты в порядке нумерации: 21, 22, 23, 24, 25 и 26.

## НОВЫЕ КАРТЫ КАДАНСА

**Примечание:** в этом разделе содержатся небольшие отсылки к сюжетным событиям, которые будут ждать вас ближе к концу кампании. Советуем не читать этот раздел, пока в подготовке к сценарию вам не встретятся карты каданса.

В этом дополнении вы найдёте новые карты каданса для добавления в колоду каданса в сценарии «Последний аккорд». При подготовке колоды каданса в начале этого сценария также уберите карты, соответствующие следующим отмеченным вехам:

- «Спасибо нашим поварам»: «Дангарвонский Крикун».
- «Рой-герой»: «Медовый Генри».
- «Туз пик»: «Славный Парень».
- «Ослеплённая светом»: «Мать Мотыльков».
- «Доплата за вредность»: «Плавильщица Энни».

## Режим «Зашли и вышли»

Этот режим позволяет пройти мини-кампанию, состоящую из 1 главы, а также новые начальный и конечный сценарии.

**Примечание:** если вы ещё не знакомы с игрой, советуем пройти первый сценарий базовой кампании, прежде чем пробовать этот режим. Начальный сценарий режима «Зашли и вышли» не разрабатывался как вводный.

Чтобы начать кампанию в режиме «Зашли и вышли», откройте сценарий «Какая встреча!» на с. 1 книги сценариев этого дополнения вместо сценария «Убежище от бури» из базовой кампании. Следуйте указаниям по подготовке на с. 10 правил базовой игры и правилам других режимов, если вы добавили их к этой мини-кампании.

## БАРАХЛО В РЕЖИМЕ «ЗАШЛИ И ВЫШЛИ»

Барахло в этом режиме более хрупкое, чем в базовой кампании. Если в начале фазы отдыха в режиме «Зашли и вышли» ваше барахло сломано, оно сломано окончательно, его нельзя починить до конца кампании. Если бродяга сумел починить сломанное барахло до конца сценария, он может оставить его. Но если нет, оно сбрасывается в начале фазы отдыха. Если вы заменяете несломанное барахло в ходе сценария, кладите его в пожитки; позже его сможет забрать себе какой-нибудь бродяга.

## Монеты за сломанное барахло

Но даже сломанное барахло не бесполезно! В начале фазы отдыха каждое сломанное барахло бродяги приносит количество монет, равное своему уровню. Например, если у вас сломано барахло уровня 2, сбросьте его в начале фазы отдыха и получите 2 монеты, которые можно использовать в этой фазе.

Сломанное барахло с пометкой «Особое» при сбросе в фазе отдыха приносит 2 монеты.



## Барахло и недуги

Играя в режиме «Зашли и вышли», в начале кампании или во время любой фазы отдыха бродяги могут по желанию добавить в колоду барахла карты уровня 2 и/или 3. При этом они также добавляют в игру 1 или несколько карт недугов. Прежде чем добавить в колоду барахла карты уровня 3, в неё нужно добавить карты уровня 2.

- **Барахло уровня 2:** добавьте недуг 1.
- **Барахло уровня 3:** добавьте недуги 2 и 3.

Если вам предписывается добавить в кампанию недуг, а он уже в игре, ничего не происходит.

Добавляя в колоду барахла карты нового уровня, вы можете убрать из неё 5 или меньше карт любых предшествующих уровней. Они считаются сломанным барахлом, которое приносит монеты в фазе отдыха. Однако, если вы добавляете карты барахла нового уровня в начале кампании (не в фазе отдыха), вы по-прежнему вправе убрать карты предшествующих уровней, но монеты за них в фазе отдыха не получите.

Бродяги также могут добавить в кампанию недуг 4, чтобы повисить сложность. Добавив недуг 4, вы по-прежнему можете убрать из колоды барахла 5 или меньше карт предшествующих уровней.



## КАРТЫ ПРОМЕЖУТЬЯ РЕЖИМА «ЗАШЛИ И ВЫШЛИ»

Используйте карты Промежутья этого дополнения вместо соответствующих карт базовой игры. Для каждой главы предусмотрена своя колода карт Промежутья.

Отложите в сторону все карты Промежутья режима «Зашли и вышли», но пока ничего с ними не делайте. Как их использовать, вы узнаете во время игры. Проходя кампанию в режиме «Зашли и вышли» и получив указание собрать колоду Промежутья, возьмите карты с названием текущей главы (указано внизу карт).



**Примечание:** в отличие от колоды Промежутья базовой игры, в этом режиме большинство карт Промежутья перемешивается, а в фазе отдыха вы берёте случайную. Подробнее об этом вы узнаете во время игры.

## НЕУПОКОЕННЫЕ БРОДЯГИ

В режиме «Зашли и вышли» вас ждут новые приключения в вагонах «Серебряного паромщика». Но что случится на этот раз, стань вы все неуспокоенными? Если во время кампании все бродяги стали неуспокоенными, зачитайте момент Б-13 (из этих правил) вместо момента 13 из правил базовой игры. То же касается продолжений момента Б-13 (например, вместо момента 13.Б из базовой игры зачитайте момент Б-13.Б отсюда).

## Сценарии спасения души

Сценарии спасения души — это новые испытания и личные истории бродяг. Эти сценарии можно добавить в любую кампанию и режим и в любое время (однако при игре в режиме «Зашли и вышли» советуем сделать это в начале кампании). Прежде чем добавить сценарии спасения души в кампанию, получите на это согласие всех игроков. Сделано? Теперь они часть вашего приключения!

Если ваш бродяга неуспокоенный в конце сценария, то в дополнение ко всем обычным эффектам (включая чтение момента 13 или Б-13, если все бродяги неуспокоенные) отметьте крайний верхний пустой квадрат своего бродяги в разделе «Прогресс» этих правил (см. с. 21). Затем зачитайте указанный момент (только после этого зачитывайте другие необходимые моменты). Такие моменты приносят вашему бродяге карты багажа (см. ниже) или предупреждают, что его необходимо спасти, пройдя его личный сценарий спасения души.

## КАК НАЧАТЬ СЦЕНАРИЙ СПАСЕНИЯ ДУШИ

Если у вас есть неуспокоенный бродяга, которого надо спасти, вы можете в любой фазе отдыха решить, что пора попытаться пройти его сценарий спасения души.

При прохождении такого сценария нельзя играть за бродягу, которого вы спасаете. Например, если вы проходите сценарий спасения души Проклятой, никто не может выбрать её. Тот, кто до этого играл за Проклятую, должен выбрать другого бродягу.

Пока бродягу не спасут, игравший за него участник может играть за другого бродягу, при этом полученные первым бродягой уникальные навыки не теряются, а откладываются в его личные пожитки. Они вновь станут доступны, когда их владелец выберет для игры.

**Не зачитывайте следующую карту Промежутья**, если решили пройти сценарий спасения души. Вместо этого после этапа «Улучшите бродяг» перейдите к сценарию спасения души для соответствующего бродяги в книге сценариев этого дополнения. Номер страницы указан в последнем моменте для этого неуспокоенного бродяги из раздела «Прогресс» (см. с. 21).

После завершения сценария спасения души проведите фазу отдыха по обычным правилам (включая этап «Загляните в Промежутья»). Не забудьте зачитать момент для победы или поражения в этом сценарии. Он расскажет, что ждёт бродягу дальше. После фазы отдыха перейдите к сценарию, к которому должны были бы перейти до того, как решили пройти сценарий спасения души.

## КАРТЫ БАГАЖА

Подобно жетонам эффектов призрака, карты багажа — это негативные эффекты, мешающие или вредящие бродягам во время сценария. На каждой карте указано, как избавиться от её эффекта (и от неё самой). Если вам предписано получить карту багажа, перемешайте колоду багажа, возьмите верхнюю карту и положите её так, чтобы она закрыла изображение бродяги на вашей карте бродяги.



У бродяги не может быть больше 1 карты багажа. Если у вас она уже есть и вы должны получить новую, вы её не получаете, а остаётесь с текущей (если не указано иное). Пока карта багажа закрывает изображение бродяги, его пассивное умение не действует (считайте, что его нет). Оно вновь вступит в силу, как только вы избавитесь от карты багажа. Выполнив условие избавления на карте багажа, немедленно сбросьте её. Она не возвращается в колоду, и до конца кампании её больше никто не получит (если только она не вернётся в игру благодаря какому-либо эффекту).

В фазе отдыха, если игрок хочет поменять бродягу и у него есть карта багажа, он переносит её на новую карту бродяги.

**Примечание:** Беглянка с багажом не может помещать монеты на карту Пёселя. Скиталец с багажом временно кладёт своё крайнее левое барахло под карту багажа. Оно считается сломанным, и его эффекты не действуют. Когда Скиталец избавляется от карты багажа, он возвращает лежащее под ней барахло. Оно больше не сломано и готово к использованию.



## Внимание!

Не читайте этот раздел, если только не получили указание перейти к определённому моменту. Иначе вы рискуете узнать сюжет заранее и испортить себе удовольствие от игры!

### Момент Б-1

*Дверь открылась под скрип потемневших петель. По ту сторону показался беспросветный туннель. Не успели вы набраться храбрости, чтобы переступить порог, как тьма потекла навстречу разлитыми чернилами. Похоже, единственным выходом было двигаться вперёд.*

Уберите с поля поезда жетоны событий **1**, **4**, **8** и **9**. Отметьте веху «**Какая встреча!**», если она ещё не отмечена. Перейдите на с. 5 книги сценариев этого дополнения и начните сценарий «**Вместе во тьму**». Проведите подготовку к нему по обычным правилам. Если в подготовке к сценарию не указано убрать определённые компоненты, оставьте их на поле поезда.

### Момент Б-2

*Дверь открылась под скрип грязных петель. В ноздри ударил запах палой листвы. Воздух задрожал от жужжания насекомых, и миг спустя вы уже мчались по туннелю из сучковатых голых ветвей. Очевидно, единственным выходом было двигаться вперёд.*

Уберите с поля поезда жетоны событий **1**, **4**, **8** и **9**. Отметьте веху «**Какая встреча!**», если она ещё не отмечена. Перейдите на с. 9 книги сценариев этого дополнения и начните сценарий «**Конец осени**». Проведите подготовку к сценарию по обычным правилам. Если в подготовке к сценарию не указано убрать определённые компоненты, оставьте их на поле поезда.

### Момент Б-3

*Дверь открылась под скрип замёрзших петель. Вы увидели ледяной туннель, стены которого отливали синим и зелёным. Морозный ветер щипал за щёки, превращая всё вокруг в застывшие воспоминания. Кажется, единственным выходом было двигаться вперёд.*

Уберите с поля поезда жетоны событий **1**, **4**, **8** и **9**. Отметьте веху «**Какая встреча!**», если она ещё не отмечена. Перейдите на с. 17 книги сценариев этого дополнения и начните сценарий «**Стук холодных сердец**». Проведите подготовку к сценарию по обычным правилам. Если в подготовке к сценарию не указано убрать определённые компоненты, оставьте их на поле поезда.

### Момент Б-4

*Дверь открылась под скрип ржавых петель. Словно крышка гроба, которую лучше не поднимать. Внезапно вы и сами оказались в гробу, глядя на могилу, которую вот-вот закидают землёй. Вероятно, единственным выходом было двигаться вперёд.*


Уберите с поля поезда жетоны событий **1**, **4**, **8** и **9**. Отметьте веху «**Какая встреча!**», если она ещё не отмечена.

### Момент Б-4 (продолжение)

Перейдите на с. 13 книги сценариев этого дополнения и начните сценарий «**Утащи тебя в могилу**». Проведите подготовку к сценарию по обычным правилам. Если в подготовке к сценарию не указано убрать определённые компоненты, оставьте их на поле поезда.

### Момент Б-5

*Казалось, вам никогда не отделаться от этих листьев. Они настигли вас и здесь.*

Добавьте 1 кучу листвы на любую свободную клетку каждого вагона. Если Тринадцатый Сын перемещается на кучу листвы, каждый бродяга в его вагоне получает 1 . Затем уберите эту кучу листвы.

### Момент Б-6

*Дровосек протёр стол рукавом, вытер рот. И всё же было в его взгляде что-то такое... бездумье и пустота. Горбатого могила исправит. Или нет.*

Этот дровосек становится активен. Всякий раз, когда Дангарвонский Крикун выполняет действие, активные дровосеки перемещаются к ближайшему бродяге (по возможности угнетая его), используя значение перемещения этого действия. Активного дровосека нельзя выбрать целью, и он не получает человечность. **Если Крикун разъярён или у него есть заточенные ножи, это влияет и на эффект угнетения дровосека.**

### Момент Б-7

*Чудовище взвыло так, что сердце ушло в пятки. Настолько пронзительно и протяжно, что всё вокруг задрожало. В этом вое не было злобы. Скорее, удовольствие. Тем хуже. На последней ноте своей пугающей песни существо превратилось в ком шерсти и зубов, перемазанный кровью и прыгающий из стороны в сторону, как игривый щенок. Всё, к чему оно прикасалось, исчезало. Бесследно. Чем бы ни была эта тварь и откуда бы ни пришла, похоже, ей не до вас... пока что. Лучшее воспользоваться моментом и бежать.*

— Ага, бегите. С радостью за вами погоняюсь.

Отметьте веху «**Первая кровь**». Время собрать колоду Промежутья для главы «Туннельное зрение» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Возвращение воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Туннельное зрение». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Возвращение воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию «**Рай блуждающих огней**» в книге сценариев базовой игры (с. 11).

## Момент Б-8

Звёзды мерцали и гасли, будто пытаться отвлечь зверя. Чудище же становилось всё больше. Его огромная пасть расплылась в улыбке. Всякий раз, когда его испачканная кровью шкура касалась звезды, бедняжка вспыхивала и исчезала. Навсегда. Будто её никогда и не было. Небо продолжало пустеть, пока зверь не навис над поездом. Красные глаза, когти и клыки, исполинские и отчётливые. Ваши душонки никогда так не дрожали, как при виде этой бездонной пасти.

— Он прислал вас остановить меня? Передавайте ему привет!

Время собрать колоду Промежутья для главы «Туннельное зрение» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Возвращение воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Туннельное зрение». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Возвращение воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию **«Рай блуждающих огней»** в книге сценариев базовой игры (с. 11).

## Момент Б-9

Чудовище взвыло так, что сердце ушло в пятки. Настолько пронзительно и протяжно, что всё вокруг задрожало. В этом вое не было злобы. Скорее, удовольствие. Тем хуже. На последней ноте своей пугающей песни существо превратилось в ком шерсти и зубов, перемазанный кровью и прыгающий из стороны в сторону, как игривый щенок. Всё, к чему оно прикасалось, исчезало. Бесследно. Чем бы ни была эта тварь и откуда бы ни пришла, похоже, ей не до вас... пока что. Лучше воспользоваться моментом и сбежать.

— Да, бегите. Хоть лапы разомну.

Отметьте веху **«Первая осень»**. Время собрать колоду Промежутья для главы «Мост из листьев» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Вопли воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Мост из листьев». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Вопли воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию **«Далёк и мрачен леса склон...»** в книге сценариев этого дополнения (с. 23).

## Момент Б-10

Звёзды мерцали и гасли, будто пытаться отвлечь зверя. Чудище же становилось всё больше. Его огромная пасть расплылась в улыбке. Всякий раз, когда его испачканная кровью шкура касалась звезды, бедняжка вспыхивала и исчезала. Навсегда. Будто её никогда и не было. Небо продолжало пустеть, пока зверь не навис над поездом. Красные глаза, когти и клыки, исполинские и отчётливые. Ваши душонки никогда так не дрожали, как при виде этой бездонной пасти.

— Он прислал вас остановить меня? Передайте ему, что скоро свидимся.

Время собрать колоду Промежутья для главы «Мост из листьев» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Вопли воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Мост из листьев». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Вопли воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию **«Далёк и мрачен леса склон...»** в книге сценариев этого дополнения (с. 23).

## Момент Б-11

Чудовище взвыло так, что сердце ушло в пятки. Настолько пронзительно и протяжно, что всё вокруг задрожало. В этом вое не было злобы. Скорее, удовольствие. Тем хуже. На последней ноте своей пугающей песни существо превратилось в ком шерсти и зубов, перемазанный кровью и прыгающий из стороны в сторону, как игривый щенок. Всё, к чему оно прикасалось, исчезало. Бесследно. Чем бы ни была эта тварь и откуда бы ни пришла, похоже, ей не до вас... пока что. Лучше воспользоваться моментом и сбежать.

— Валяйте, бегите. А я пока снова посмакую эту вселенную.

Отметьте веху **«Первая могила»**. Время собрать колоду Промежутья для главы «Сад костей» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Стенания воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Сад костей». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Стенания воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию **«Когда мне рыть могилу будешь»** в книге сценариев базовой игры (с. 63).



## Момент Б-12

Звёзды мерцали и гасли, будто пытаясь отвлечь зверя. Чудище же становилось всё больше. Его огромная пасть расплывалась в улыбке. Всякий раз, когда его испачканная кровью шкура касалась звезды, бедняжка вспыхивала и исчезала. Навсегда. Будто её никогда и не было. Небо продолжало пустеть, пока зверь не навис над поездом. Красные глаза, когти и клыки, исполинские и отчётливые. Ваши душонки никогда так не дрожали, как при виде этой бездонной пасти.

— Он прислал вас остановить меня? И ведь не постыдился.

Время собрать колоду Промежутья для главы «Сад костей» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Стенания воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Сад костей». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Стенания воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию «**Когда мне рыть могилу будешь**» в книге сценариев базовой игры (с. 63).

## Момент Б-13

Вагон, в котором вы очнулись, весь состоял из тьмы и теней. Гладкие и голые стены, слегка прохладный воздух. Издалека доносились тихие звуки скрипки, не захочешь вслушаться — не услышишь. И всё это сопровождал запах: едкий, ядовитый, с привкусом пепла. Он был вам знаком. А может, просто показалось. Одно было точно: он оказался не таким сильным, как вы ожидали.

— Держу пари, вы удивились, когда снова попали сюда, — заговорил мужчина, окутанный той же чернотой, что и всё вокруг. — Поверьте, это не было моим вариантом А. Но у меня закончились варианты.

Его глаза, точнее, синеватые огоньки, которым полагалось ими быть, сузились до щёлочек.

— Вы уже видели это... чудовище, да? И, что важнее, видели, что оно творит? Жрёт всё подряд да мнит себе, будто весь этот мир его.

В голосе мужчины угадывалась досада. Он сделал паузу, чтобы скрыть эмоции.

— Мне едва удаётся сдерживать эту псину. Дальше дело за вами. Как я уже сказал, вернуть вас не было моей первой мыслью, но я готов заключить сделку, только отправьте нашу шавку туда, где ей место. По рукам?

Он протянул вам руку, которая была подозрительно похожа на вашу собственную. В момент рукопожатия все уголки вашего сознания опустели и погрузились во тьму. Вы едва понимали, о чём говорит незнакомец, но одну мысль он втолковал вам накрепко: у вас будет три попытки, а потом вы останетесь со зверем один на один. Смерть — это ещё не конец. По крайней мере, на данном этапе.

### СДЕЛКА

Если все участвующие в игре бродяги стали неупокоенными во время сценария, они при желании могут вернуться к жизни. Перейдите на страницу прогресса (с. 21) и отметьте верхний доступный квадрат из раздела «Воскрешения», а затем зачитайте соответствующий момент.

Если в разделе был доступный квадрат, все неупокоенные бродяги переворачивают свои карты бродяг на обычную сторону и восстанавливают утраченные навыки, переворачивая и их тоже.

Бродяги тратят монеты в фазе отдыха по обычным правилам. Все монеты, полученные от ритуалов, сохраняются для фазы отдыха.

## Момент Б-13.А

Мужчина выдохнул, посылая в вашу сторону густые клубы дыма, от которых слезились глаза.

— Опустим формальности. Нет времени составлять отдельный договор для каждого из вас. Обойдёмся джентльменским соглашением, устным то бишь.

Вы нахмурились. Разве не лучше закрепить на письме все нюансы? Но ваш собеседник выглядел таким отчаявшимся...

— Эта образина уже порядочно напакостила. Миры разорваны, души пожраны, да она буквально ко всему пасть свою приложила! Обычно я справляюсь сам, но наша звёрюга умна. Она понимает: чем больше нашкодит, тем сложнее мне будет удержать всё на плаву. Без вас мне никак.

Почему он думает, что вам под силу остановить пожирающего реальность монстра? Впрочем, непохоже, что есть другие варианты.

— Мне всего-то нужны лишние руки, чтобы помочь загнать пса обратно в клетку. Приведите его ко мне, и я помогу с остальным. Всё не так сложно.

Мужчина, как вам показалось, чего-то недоговаривал. Вы, конечно, не полиграф, но в его горящих синим пламенем глазах чувствовалась едва уловимая тревога.

Если вы ещё не перевернули карты неупокоенных бродяг и утраченные навыки, сделайте это сейчас. Если у вас нет вехи «**Джентльменское соглашение**», отметьте её.

## Момент Б-13.Б

Вагон наполнился густым и низко стелющимся туманом. Из тени беззвучно вынырнул знакомый тёмный мужчина. Он на секунду задержал взгляд на каждом из вас. Удивительно, но в этом взгляде читалось понимание, а не осуждение.

— Надеялся, что мы увидимся не так скоро. Но мне ли не знать, что тут за публика. Прячутся за чужими спинами, надеясь, что зверь от них отстанет. Такое никогда не срабатывало. И не сработает.


Молчание. Пережитое давило, не оставляя места словам. Мужчина двинулся к вам. Вам показалось или он хромал?

— Мне всё ещё нужно, чтобы вы оттащили псину в клетку и заперли замок. Но в таком виде вам этого не сделать.

С его руки осыпалась горстка пепла. Мужчина не обратил на это внимания. Его пальцы дрожали.

Раздался вой. Раскатистый и неторопливый, но угрожающий. Он прокатился по вагонам, и чёрные стены начали рушиться, обнажая беспросветное Промежутье. Мужчина вздрогнул.

— Ступайте. Нам всем есть что терять, а время на исходе.

Если вы ещё не перевернули карты неупокоенных бродяг и утраченные навыки, сделайте это сейчас. Каждый бродяга получает 2  или 1 общую монету.

## Момент Б-13.В

Мужчина в чёрном был сам не свой. Он едва поднял на вас голову. Из множества дыр, прогрызенных в туманных стенах вагона, лился лунный свет.


— Он забирает вещи раньше их срока. Несколько оборванных историй — это не трагедия. Но кому он делает хорошо, если всё уйдёт в небытие?

Он поднял руку. Пахло серой и пеплом. Мужчина глубоко вздохнул. Он был измотан и выглядел как тонкая струйка дыма.

— Последний шанс. Уж постарайтесь, иначе нам всем конец. Понимаю, я у вас уже в печёнках сижу...

Он резко выдохнул.

— ...Но из двух зол я меньшее.

Если вы ещё не перевернули карты неуспокоенных бродяг и утраченные навыки, сделайте это сейчас. Каждый бродяга получает 2  и 2 общие монеты.

## Момент Б-14

Душераздирающие крики и стелания постепенно сошли на нет. Но тишина не продлилась долго: её заполнил шум качающихся на ветру сосен, чириканье птиц и отдалённое журчание ручья. Призрак закрыл рот и благодарно улыбнулся. А затем исчез так быстро, что вы и блинчик перевернуть не успели бы. Его синеватый огонёк погас вместе с плитой.

Если были приготовлены завтрак и ужин и никто не становился неуспокоенным во время сценария, отметьте веху «Спасибо нашим поварам». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 27.

## Момент Б-15

Его рот растягивался всё шире, а голос становился всё выше, пока крик не заполнил всё. Вдруг конфорки на плите вспыхнули и задымались. Крик стих.

— Думаю, все уже сыты по горло, — произнёс кто-то, неразличимый в чаду. — Дальше я сам, шеф.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 27.

## Момент Б-16

Всё осознав, жёлто-чёрный рой улетучился. Будто отправился на поиски новой матки. Остались лишь капающий воск и их потерянный друг. Пчеловод улыбался, радуясь, что ему дали возможность попрощаться. Он поблагодарил вас глубоким кивком и липким рукопожатием. А затем вслед за роем растворился в темноте.

Если вы провели ритуал «Мы со-жалеем» и никто не становился неуспокоенным во время сценария, отметьте веху «Рой-герой». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 31.

## Момент Б-17

Крылышки пчёл жужжали всё быстрее, громче и рассерженнее. Они возмущались несоблюдением традиций. Они уж было хотели направить на вас все жала, как вдруг в вагоне возникла движущаяся фигура из дыма и огня.

— Ну вы и влипли, — раздался голос, круша медовые стены.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 31.

## Момент Б-18

Когда земля ушла у вас из-под ног, показалось, что время замедлилось.

— Похоже, моя удача закончилась, — с горькой ухмылкой произнёс любитель ставок.

Мотыльки начали падать замертво, один за другим. Когда не стало последнего, не стало и игрока. Изъеденный молью костюм, шляпа и смех — вот и всё, что от него осталось. Может, он решил поменять стол, а может, захотел встретить вас на конечной.

Если ваше **везение** равно количеству бродяг в игре или больше, отметьте веху «Туз пик». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 35.

## Момент Б-19

— Не кисните, неудачники. Считайте, мне просто повезло, — коварно заулыбался игрок. Он подбросил монету и ловко поймал её, не обращая ни малейшего внимания ни на взрывы, ни на пожар. Подбросил ещё раз.

— Может, тебе пора обналичиться? — раздался другой голос, непроницаемый, будто дымовая завеса.

— А может, поднимем ставки? Все знают, как ты любишь проигрывать, когда на кону что-то золотое, — с вызовом бросил игрок.

Ему не ответили. Но всё окутала тьма. Одно можно было сказать точно — больше шум крыльев не раздавался. Как и позвякивание монеты.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 35.

## Момент Б-20

Вы не могли собрать в кучу ни мысли, ни себя. Но вы хотя бы были живы. А вот где это вы были — вопрос хороший. Но не всё сразу. Будем решать проблемы постепенно.

Отметьте веху «И мы все пали ниц». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 39.

## Момент Б-21

Языки пламени, большие и маленькие, затухали друг за дружкой. Они казались вам цветами, которые кто-то срывает, идя вдоль клумбы. Когда вокруг остались лишь угли да зола, вы услышали голос:

— Похоже, поезд свернул не туда. Но я верну его на путь истинный.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев этого дополнения на с. 39.

## Момент Б-22

Вы столько раз видели подобный отчаянный бег к свету — что угодно, лишь бы не остаться во тьме одиночества. Пусть даже в итоге этот свет ослепляет и сжигает.

### Выберите один из вариантов:

- Чтобы пережить ночь, хватит и скромной свечи: получите карту навыка Б-13.
- Позволить тьме залечить всё, даже прошлое: получите карту навыка Б-14.

## Момент Б-23

Зачем нужен свет, если его не с кем разделить? Вы не раз наблюдали, как мрак поглощает ей подобных. И все они думали, что справятся одни. Увы, они не понимали, насколько ошибаются, пока не оставались по-настоящему одиноки.

### Выберите один из вариантов:

- Хорошая песня всегда поднимет настроение: получите карту навыка Б-15.
- Стать светом и указать путь: получите карту навыка Б-16.

## Момент Б-24

Вы не ожидали, что вас накроет так сильно. Её история была вам до боли знакома: изолированная, отчаявшаяся, силящаяся заполнить пустоту чем угодно, только бы заглушить одиночество. Вас сильно подкосило, но это пройдёт.

### Выберите один из вариантов:

- Страдание закаляет, и из её ошибок можно извлечь урок: получите карту навыка Б-17.
- Никто не сказал, что вы закончите так же. Главное, двигаться дальше: получите карту навыка Б-18.

## Момент Б-25

В голове не укладывалось, зачем вот так вить кокон и прятаться от всего мира. Новые друзья — всегда хорошо, даже в старости! Чего она так боялась?

### Выберите один из вариантов:

- Надо признать, эти мелкие светящиеся козявки красивые. Может, сгодятся на что: получите карту навыка Б-19.
- В мире есть вещи и страшнее мотыльков: получите карту навыка Б-20.

## Момент Б-26

Говорят, разлука обостряет чувства. Теперь, увидев, насколько одинока и длинна эта дорога, вы не были в этом так уверены. Хм, хорошая тема для песни. В голове уже рождались строчки...

### Выберите один из вариантов:

- Вдарить по струнам так, чтобы слышали все: получите карту навыка Б-21.
- Нет ничего зазорного в классической песне, главное, чтобы слушатели не разбежались: получите карту навыка Б-22.

## Момент Б-27

Отпускать всегда тяжело, особенно когда кто-то успел стать частью тебя. Ещё хуже оттого, что всю эту боль ты причиняешь себе сам. Излечиться можно, лишь отпустив. И никак иначе. Жаль, что она не дала себе такого шанса.

### Выберите один из вариантов:

- Зажечь бы какой огонёк, чтобы она отдохнула: получите карту навыка Б-23.
- Наловить насекомых и дать им шанс, которого не было у неё: получите карту навыка Б-24.

## Момент Б-28

С последним звуком нараспев произнесённых слов появилось облачко красного дыма. Оно на мгновение раздулось, а затем исчезло. Вы запустили руки в воды своей души и выудили маленький красный камень — контролируемое, удерживаемое проклятие. Вас переполняло облегчение. Но было в свободе и нечто пугающее. Вам не хватало знакомого чувства, хотя в то же время вы понимали, что это к лучшему. И вам не надо было справляться со всем в одиночку. Друзья, которые пришли вам на помощь, не оставят вас.

Проклятая получает душевный навык Б-28. Отметьте веху «Снятое проклятие».

## Момент Б-29

Всё перестало быть серо-белым и теперь казалось обновлённым и свежим. Стоило расставить приоритеты, как сожаления отступили, их груз упал с плеч, будто давний прощённый долг. Дело было не в магазинчике и не в накоплениях. Вы были не одни: и тогда, и теперь. С такими друзьями вам никогда не придётся бедовать в одиночку. И им по-прежнему нужен сильный лидер.

Императрица получает душевный навык Б-29. Отметьте веху «Магазинный переполох».

## Момент Б-30

Из глаз брызнули слёзы, им дало волю сердце, которое наконец-то исцелилось. Прощение — куда более лёгкая ноша, чем вина, но в этом вас смогли убедить лишь родные. Воспоминания о них всё ещё причиняли боль, но сорняки сожалений в вашем сердце начали отмирать. Пройдёт время, и на их месте вырастут прекрасные цветы.

Духовник получает душевный навык Б-30. Отметьте веху «Ода семье».

## Момент Б-31

Когда вы открыли дверь, вас захлестнуло льющимся изнутри теплом. Пахло выпечкой и немного мебельным лаком. Пахло домом. В нём бывало невыносимо жарко от ссор и холодно от молчания, но он был. Мир огромный, чудной и чудный, но ничто в нём не может заменить дом.

Беглянка получает душевный навык Б-31. Отметьте веху «Нет места лучше дома».

## Момент Б-32

Мелодия становилась всё стремительнее, ваши пальцы двигались быстрее молнии, силясь поспеть за нотами. Со лба лился пот, но вы не могли остановиться, не имели права. С последним аккордом остатки призрачной синевы ушли с вашего лица. Настал момент улыбнуться и поклониться ликующей публике. Теперь-то вы вспомнили, ради чего посвятили себя музыке!

Песнотворец получает душевный навык Б-32. Отметьте веху «Браво! Бис!».

## Момент Б-33

— Ох, перестань дрожать старыми коленками. Хватит бояться самого себя! Посмотри на меня, Самозванец. Я просто испуганный доходяга, которому нужна поддержка. Ну же, время обняться и улыбнуться друг другу.

Самозванец замешкался, но вскоре раскрыл объятия своей второй половинке. Они стали одним целым и кое-что поняли: необязательно быть героем для всех, главное, быть им для того, кто в тебе нуждается.

Скиталец получает душевный навык Б-33. Отметьте веху «Герой своей истории».

## Момент Б-34

Тот, кто шёл за вами по пятам, наконец вас настиг. Видите рога, что растут над вашей тенью? А красные глаза, открывшиеся прямо над вашими? По сердцу полоснул знакомый страх, а миг спустя соскользнул глубже, в душу. Судьба любит наблюдать, как от неё пытаются уйти... но, может, ещё остался хоть крошечный, малюсенький шанс её изменить?

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Проклятой. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Проклятую, она начинает каждый сценарий неупокоенной. В начале сценария половина её навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-35

Никудышная хозяйка магазина, неспособная завоевать сердца окружающих. От таких выводов опускались руки. Вы корили себя больше, чем любой призрак и прогоревший делец. Но вот вы поднялись. И перестали заикливаться на неудачах. Это место выпило много вашей крови, но ещё рано сдаваться. По крайней мере, пока не сдались ваши друзья.

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Императрицы. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Императрицу, она начинает каждый сценарий неупокоенной. В начале сценария половина её навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-36

Кто-то где-то кричал. Может, это были крики разных людей. Слова звучали издали, сливаясь в один поток. Ноша, которую вы несли, стала невыносимо тяжёлой. Вы начали падать, но колени так и не коснулись земли. Чьи-то руки удержали вас. Что ж, перевяжите голову и отдохните. А когда будете готовы, друзья помогут подняться на ноги.

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Духовника. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Духовника, он начинает каждый сценарий неупокоенным. В начале сценария половина его навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-37

Одного шага бывает достаточно, чтобы потеряться на незнакомых дорогах. От указателей разбегаются глаза, и каждый заывает в свои неведомые места. Рюкзак пустеет, а радио передаёт одни лишь помехи... Пёсель заскулил, но вам надо было держаться бодрячком. Если не переставать идти, то нужная дорога когда-нибудь да найдётся.

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Беглянки. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Беглянку, она начинает каждый сценарий неупокоенной. В начале сценария половина её навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-38

Аккорды становились тусклыми и скучными. А может, они были такими всегда? Неуверенность сковала ваши пальцы. С каждой ошибкой толпа редела. Пока не остались лишь те, кого вы могли назвать друзьями. Вы боялись, что они тоже уйдут, но они ободряюще улыбались. Неужели они будут рядом, пока вы не вернёте себе чувство ритма?

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Песнотворца. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Песнотворца, он начинает каждый сценарий неупокоенным. В начале сценария половина его навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-39

Самозванец неестественно широко открыл рот. Годы, нет, десятилетия сомнений разожгли нешуточный аппетит. Призрак облизнул губы и проглотил вас, отправив на задворки разума, где вы раньше держали его. Но странное дело. Друзья не отвернулись. Не бросили. Не махнули на вас рукой. Неужели они готовы ждать? Беда не приходит одна, но то, что не уходят друзья, значит куда больше.

Не зачитывайте момент 13 или Б-13. Навсегда сбросьте 1 начальный навык Скитальца. В текущей кампании он больше не используется. До конца кампании, если кто-то играет за Скитальца, он начинает каждый сценарий неупокоенным. В начале сценария половина его навыков (с округлением в большую сторону) лежит стороной с утратой вверх.

## Момент Б-40

— Без вас я вообще зашивалась. Всё могло быстро выйти из-под контроля. Спасибо, что не побоялись грязной работы, — произнесла она и щёлкнула выключателем. Передвижной завод исчез, уступив место привычным деревянным стенам с ящиками и паутиной. — Смена окончена, — добавила Энни, сняла косынку и исчезла.

Если в конце сценария ни у кого из бродяг нет **тления**, отметьте веху «**Доплата за вредность**». Продолжите фазу отдыха и загляните в Промежутье, чтобы узнать, какие приключения ждут вас дальше.

## Момент Б-41

Струи расплавленного металла хлестали во все стороны, сбивая и сжигая всё на своём пути. Печь превратилась в разбуженный вулкан, ревя, дымя и выплёвывая комья шлака.

— Все на выход! Сейчас рванёт! Я выиграю время! — прокричала Энни, кидаясь обратно в пекло.

После взрыва к вам неспешно приблизилась фигура. Творящийся вокруг хаос её, похоже, не тревожил.

Зачитайте **момент 13**. Продолжите фазу отдыха и загляните в Промежутье, чтобы узнать, какие приключения ждут вас дальше.

## Момент Б-42

Песня смолкла. Постепенно сошла на нет. Резко ухнул чёрный занавес, отделив вас от света. Вы долго стояли в темноте и тишине, и вот полилась новая мелодия. Она доносилась издали, как если бы вы шли мимо здания, а внутри давали концерт. Но слова и музыка были вполне различимы. Песня рассказывала о будущем и новых воспоминаниях, о том, что нельзя двигаться дальше, не отпустив прошлое, о спокойствии и умиротворении...

Песня пролетела незаметно. Не успели вы опомниться, как вновь услышали размеренный стук колёс. Поезд снова пыхтел по рельсам как ни в чём не бывало.

Если в конце сценария в вагонах поезда не осталось жетонов событий, отметьте веху «**Ослеплённая светом**». Продолжите фазу отдыха и загляните в Промежутье, чтобы узнать, какие приключения ждут вас дальше.

## Момент Б-43

Всполохи света выхватывали целый театр фигур и теней. Перед глазами проносились всё новые ужасы, которые пропустило через себя раненое сердце. И их вам тоже уже не забыть. К ней подлетело и проплыло сквозь неё тёмное облако. Её свет и песня потускнели во мгле, но до конца так и не пропали. Ни из вида, ни из ваших мыслей.

Зачитайте **момент 13**. Продолжите фазу отдыха и загляните в Промежутье, чтобы узнать, какие приключения ждут вас дальше.

## Момент Б-44

— Туда ему и дорога! — сказала Энни, пиная камушек в сторону догорающего завода. Из-за запаха плавленной стали было трудно дышать, но она явно чувствовала себя лучше. — Не знаю, как и благодарить вас за то, что вытащили меня. Не надеялась снова увидеть свет божий, — добавила она, поигрывая совком. — Если когда-нибудь понадобится лишняя пара рук, зовите!

С этими словами призрак исчез. Осталась лишь слегка опалённая красная косынка.

Получите карту навыка Б-27. Если в конце сценария ни у кого из бродяг нет **тления**, отметьте веху «**Доплата за вредность**». Перейдите к фазе отдыха и загляните в Промежутье, чтобы узнать, какие приключения ждут вас дальше.

## Момент Б-45

— Моим домом была Индия. Иногда я вспоминаю её: специи, песни, фестивали. Когда он нашёл меня, пришлось бежать. Приятные воспоминания уходят на второй план, когда пытаешься выжить. Новый дом? Хах, нет. Просто перебегаю с места на место. Надолго нигде не задерживаюсь. Если останюсь, он догонит.

Получите карту багажа.

## Момент Б-46

— Старики называли его бури атма — злой дух, бес. Никто не знает, почему он выбрал меня. Хотела бы я знать. Днём я была собой, а ночью меня бросало то в жар, то в холод. И если бы он мучил только меня... но он добрался до моей семьи. Издевался над ними. Пугал. Заставил других людей бояться нас. Я решила уйти, чтобы уберечь родных. Это моё проклятие, не их.

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-47

— Раньше его глаза являлись мне в кошмарах. Но когда я прыгнула в поезд, они стали преследовать меня и наяву. Я пыталась сбежать, но это место на грани двух миров меня не отпустило. Я оказалась в тупике. Было страшно, но... к добру или к худу, моё бегство наконец-то окончится. Останется только один из нас. Но если спасусь я, то смогу ли смотреть вперёд, смогу ли построить жизнь вдали от тех, кого бросила? Я надеюсь, что смогу... Если же вдруг я не вернусь, то посоветую лишь одно — бегите.

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Проклятую, сыграв её сценарий спасения души (с. 59). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Проклятой, она будет начинать каждый обычный сценарий, в котором её выберут, неуспокоенной и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.

## Момент Б-48

— Америка — страна возможностей. Так кричат из каждого утюга. А ещё — что денег тут хватит на всех и что всякий может выбиться из грязи в князи, коль не боится работы. Но я на это никогда не вела. Выросла в семье середнячков, достаточно безнадёжной, чтобы понять: хочешь жить, умеешь вращаться. Иначе так и будешь снизу вверх смотреть на богатых дядей в дорогих костюмах. Я отправилась в Калифорнию, чтобы разбогатеть. У меня был лишь чемодан да голова идей. Я всегда была предприимчивой, вот и решила рискнуть и начать там.

Получите карту багажа.

## Момент Б-49

— Бросилась с места в карьер. Поднялась на крысиных бегах в Сан-Франциско. Мало-помалу наскребла на уютный магазинчик. Но вот чего вам никто не расскажет об успехе: с ним приходят враги. Я, конечно, не была самой добросовестной леди в городе, но они распустили про меня такие сплетни — закачаешься. Всех клиентов против меня настроили! Но запомните следующее, а лучше запишите: любой, кто перейдёт дорогу мисс Нортон, оплатится за это!

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-50

— Ясное дело, эти подлецы обобрали меня как липку. Пришлось бежать из города в этой самой одежде. И с тем, что влезло в этот самый чемодан. Не знаю, как вы, а я считаю, что это было несправедливо! Хотя кому ни скажи, все только плечами пожимают. Мол, бизнес есть бизнес. Как будто нормально обирать людей, которые просто хотят встать на ноги. А знаете, с меня довольно! Давно пора объединиться и выволочь этих толстосумов из их кожаных кресел, то-то они поплачут! Что скажете? Вы со мной?!

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Императрицу, сыграв её сценарий спасения души (с. 43). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Императрицы, она будет начинать каждый обычный сценарий, в котором её выберут, неуспокоенной и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.



## Момент Б-51

— А что я? Да тут и рассказывать нечего. Даже если б и было, не стоит спрашивать. Прошлое — личная ноша каждого и ничья больше. Начнёшь раскрывать душу — разворошишь пасадо. Расковыряешь старые раны. Я свои беречь не хочу и о ваших слышать не желаю. А? Ладно. Присяду у вашего фуэго. Грасиас! Вот, у меня есть хлеб, угощайтесь.

Получите карту багажа.

## Момент Б-52

— Моя бабуля была сильной женщиной. Богобоязненной. Всегда готовой прийти на помощь. Это она надоумила меня пойти в курандерос. «Ниньо, — сказала она. — Ты мог бы помогать тем, кто в этом нуждается больше всего». М-м? А, курандерос — травники, но они лечат и ла альма... душу. Разум и тело вместе. Но, как я уже сказал... это было давно. А теперь пора мне и на боковую.

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-53

— Я старался как мог, но всё было тщетно. Они угасали у меня на глазах. Друзья, родные, соседи. Все... как один. Ми эрмана была первой. Потом папа. Последней ушла бабуля. Она была такой исхудалой и хрупкой, но сказала мне: «Ниньо, эстара бьен». Всё будет хорошо. Что у меня осталось? На что я го-жусь, если подвёл всех, кого любил?

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Духовника, сыграв его сценарий спасения души (с. 63). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Духовника, он будет начинать каждый обычный сценарий, в котором его выберут, неуспокоенным и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.

## Момент Б-54

— Я? Ну, я с детства только и делал, что играл на этом бан-джо. Па хотел, чтоб я стал шахтёром, как он. А ма боялась шахт. Но рудники меня не впечатлили. Что мне всегда было по душе, так это музыка. Я играл для всех, кто готов был слушать, и везде, где за это предлагали хоть тарелку супа. Понятно, что приходилось туго. Много ночей в холоде и голоде. Но я ни о чём не жалею.

Получите карту багажа.

## Момент Б-55

— Я так и не вернулся, чтоб повидаться с ма. Не оставил ей ни адреса, ни марок для писем. Но, думаю, она меня понимала. Нельзя прославиться, если тренькаешь для горстки шахтёров. Я хочу стать звездой, а ради мечты приходится чем-то жертвовать. Только представьте: модная афиша в Нью-Йорке, ну, знаете, вся в лампах, а на ней моё имя! Так и стоит перед глазами...

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-56

— Музыка отвлекает людей. Они забывают про деньги, цвет кожи, веру... музыка делает всех просто слушателями. Делает частью чего-то большего, чем ты сам, пусть и ненадолго. Проблемы начинаются, когда песня стихает. Публика хлопает и расходится, и весь холод мира снова накатывает. Может, оно и хорошо — давать небольшие выступления для тех, кому это нужно. После них никогда не чувствуешь себя чужим. Хотелось бы только напоследок сыграть для ма...

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Песнотворца, сыграв его сценарий спасения души (с. 55). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Песнотворца, он будет начинать каждый обычный сценарий, в котором его выберут, неуспокоенным и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.

## Момент Б-57

— Я пробовала читать, но было скучно представлять себе, как все говорят. То ли дело радио. Они там делают кучу звуковых эффектов, а люди умеют менять голоса. Ты будто в кинофильм попала! Плохо только, что программы заканчиваются. Мама сказала, что их нарочно прерывают на самом интересном, чтобы ты точно включила приёмник на следующей неделе. Тот, кто это придумал, гений, ведь мы с Пёселем не пропустили ни одного выпуска!

Получите карту багажа.

## Момент Б-58

— Я хотела стать героем, но это тяжело. Столько правил. Никто не воспринимал меня серьёзно, а для героя это важно! Я записала всё, что требуется герою, и начала готовиться. Оставалось лишь найти помощника, ведь у каждого серьёзного искателя приключений есть верный друг, который всегда придёт на помощь. Сначала ко мне никто не хотел присоединяться, аж бесило. Но потом я вспомнила о Пёселе! Он всегда был со мной, чем не помощник? Так мы и отправились в путь. И вот мы здесь.

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-59

— Знаете, о чём передачи никогда не говорят? Как изматывают приключения. Нам рассказывают только о захватывающих моментах. Стоило подумать об этом, перед тем как сбежать. Да и не всё было так плохо. Мама с папой, бывало, ругались, но всё равно любили меня. Что бы ни случилось, вечером мы всегда садились уплетать мамин яблочный пирог и слушать радио. Как же я хочу вернуться к ним. Надеюсь, они меня ещё любят...

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Беглянку, сыграв её сценарий спасения души (с. 51). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Беглянки, она будет начинать каждый обычный сценарий, в котором её выберут, неуспокоенной и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.

## Момент Б-60

— Не привык я рассказывать незаконченные истории. Так что извиняйте, если будет нескладно. Родился я в штате Миссисипи. Жили бедно, но отец очень любил читать. Приносил домой газетные вырезки, старые книги, всё, где были буквы. Меня очаровала магия слов, и вскоре я уже носился по городу в репортёрской шляпе. Но я строчил новости, сухие и скучные, а сердцем хотел стать писателем. Как вам это нравится? Парнишка из Миссисипи исследует мир, словно Гулливер! Проще сказать, чем сделать.

Получите карту багажа.

## Момент Б-61

— Почти всю жизнь я путешествовал. Нет, не запрыгивая в поезд; это для меня в новинку. Обычно я просто брёл куда глаза глядят. Подмечал мелочи жизни, записывал. Паре газет понравились мои работы, и они напечатали несколько заметок. Известно, что метафоры и символику каждый понимает по-своему, но зато, когда читатель оказывается с тобой на одной волне и проникается твоими чувствами... в мире нет ничего лучше.

Получите карту багажа. (Если возможно, возьмите случайную карту из сброшенных.)

## Момент Б-62

— Каждый, кто следует за мечтой, кладёт что-то на её алтарь, знает он об этом или нет. Стоило ли оно того? До скитальцев никому нет дела. Никто не смотрит за наблюдателем. В этом нет смысла, поэтому кого корить. Но я не могу отделаться от чувства, что каждая история, которую я набросал, — это упущенная дружба, утерянная связь. Я состарился, а у меня остался лишь пернатый приятель, воспоминания и набросок последней истории. Моей истории. И чувствую, когда меня не станет, её даже будет некому прочесть. Кому она будет нужна?

В конце любой фазы отдыха вы можете попробовать спасти Скитальца, сыграв его сценарий спасения души (с. 47). Решив сделать это, не берите карту Промежутья, а сразу перейдите к указанному сценарию.

Пока вы не сыграете сценарий спасения души Скитальца, он будет начинать каждый обычный сценарий, в котором его выберут, неуспокоенным и с половиной навыков (с округлением в большую сторону), лежащих стороной с утратой вверх.

## Момент Б-63

Как бы вы ни старались, груз всего, что вы здесь увидели, тащил на дно и разрушал душу.

Возьмите и поместите карту недуга 4 на поле поезда в ячейку «?» (или рядом с ней) возле карт ритуалов. Она заменяет карту недуга 3 (верните её обратно в коробку). Эффект новой карты действует до конца кампании и дополняет эффекты предыдущих карт недугов. Эффекты недуга постоянны и изменяются от сценария к сценарию.

В начале каждого сценария каждый бродяга без карты багажа бросает 1 кость. Бродяга с наименьшим результатом получает карту багажа, если возможно.

## Момент Б-64

Волк был на свободе. И рычал так, что поезд трясло и шатало. Клыкастый нагонял «Серебряного паромщика», разрывая когтями реальность позади состава. В уши болезненно бил ритмичный гул, отдаваясь во всём теле. Неужели это стучало сердце чудовища? Одного взгляда в его красные глаза хватило, чтобы узнать ответ.

Облачко дыма ознаменовало появление мужчины в чёрном, тот еле держался на ногах. Даже его чёрные одежды казались серыми по сравнению с чернотой пасти зверя. Мужчина искренне удивился, когда челюсти волка раскрылись над поездом.

— Нет. Меня не возьмёшь.

Мужчина оглянулся на вас. Его горящие синим пламенем глаза наполнились страхом. Он превратился в дым в попытке сбежать от настигающего зверя. Его последние слова прозвучали эхом:

— Действуйте сейчас, потом спасать будет нечего.

Перейдите к фазе отдыха, но не берите карту Промежутья и не переходите к следующему сценарию. Вместо этого перейдите к указанной ниже странице книги сценариев этого дополнения, соответствующей главе, которую вы сейчас проходите в режиме «Зашли и вышли».

- «Туннельное зрение»: с. 71.
- «Снежная слепота»: с. 75.
- «Сад костей»: с. 79.
- «Мост из листьев»: с. 83.

## Момент Б-65

Чудовище взвыло так, что сердце ушло в пятки. Настолько пронзительно и протяжно, что всё вокруг задрожало. В этом вое не было злобы. Скорее, удовольствие. Тем хуже. На последней ноте своей пугающей песни существо превратилось в ком шерсти и зубов, перемазанный кровью и прыгающий из стороны в сторону, как игривый щенок. Всё, к чему оно прикасалось, исчезало. Бесследно. Чем бы ни была эта тварь и откуда бы ни пришла, похоже, ей не до вас... пока что. Лучше воспользоваться моментом и сбежать.

— Вот и славно, бегите. Дайте мне снова почувствовать вкус жизни.

Получите веху «Первые морозы». Время собрать колоду Промежутья для главы «Снежная слепота» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Зов воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Снежная слепота». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Зов воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию «Так далеко» в книге сценариев базовой игры (с. 37).

## Момент Б-66

Звёзды мерцали и гасли, будто пытаясь отвлечь зверя. Чудische же становилось всё больше. Его огромная пасть расплылась в улыбке. Всякий раз, когда его испачканная кровью шкура касалась звезды, бедняжка вспыхивала и исчезала. Навсегда. Будто её никогда и не было. Небо продолжало пустеть, пока зверь не навис над поездом. Красные глаза, когти и клыки, исполинские и отчётливые. Ваши душонки никогда так не дрожали, как при виде этой бездонной пасти.

— Он прислал вас остановить меня? Этот олух думает, что самый умный...

Время собрать колоду Промежутья раздела «Снежная слепота» в режиме «Зашли и вышли». Сделайте следующее:

1. Найдите и отложите в сторону карту Промежутья «Зов воющего ветра».
2. Перемешайте остальные карты Промежутья для главы «Снежная слепота». Затем возьмите 4 случайные карты и верните в коробку остальные.
3. Перемешайте 4 взятые карты Промежутья, затем положите под них карту «Зов воющего ветра».

Чтобы продолжить игру в режиме «Зашли и вышли», перейдите к сценарию «Так далеко» в книге сценариев базовой игры (с. 37).

## Момент Б-67

ДК вынырнул из темноты, сел и лизнул лапу.

— Ух ты, такое тут впервые. В дыму, конечно, видно мало, но даю лапу на отсечение, что он улыбается.

Кот потянулся и зевнул.

— На моей памяти наше горячее приветствие ещё ни для кого так легко не проходило. Но вы? Спасаете души направо и налево... Даже я впечатлён. Быть может, вам даже удастся выбраться отсюда. Думаю, такое у нас тоже будет впервые.

Кот зажмурился, на мгновение спрятав от вас синеватые огоньки глаз, а затем поспешно сменил тему:

— Забудьте. Это стоит отпраздновать, и пора мне повеселиться вместе с вами.

Получите карту навыка Б-34.

## Момент Б-68

— Давно я не видел чудес. И уж тем более не ожидал их у нас.

Тени собирались в сгустки дыма, и у вас на глазах возникла мрачный силуэт. Вокруг мужчины в чёрном и петляющего у его ног кота сплеталась тьма. Что-то на этот раз было по-другому, не так страшно.

— Мне тут принесли на хвосте, что вы неплохо справляетесь. Я в этом не сомневаюсь, но у существ с девятью жизнями обычно своё понимание успеха, — как бы между прочим заметил мужчина. Дым ушёл сквозь щели в стене, оставив после себя маленькую чёрную шкатулку. — Небольшая награда от меня. За красивые глаза.

Каждый бродяга может сбросить карту навыка или барахла (с карты бродяги или из пожитков), чтобы взять случайную карту из колоды барахла и оставить её себе.

## Момент Б-69

— Говорят, кто ищет смысл жизни, обязательно его найдёт, нужно лишь терпение. Но беда в том, что не всем хватит жизни, чтобы в этот смысл вникнуть.

Кот изобразил что-то вроде пожатия плечами.

— Но когда заканчивается одно путешествие, всегда начинается другое. Гляньте-ка.

ДК запрыгнул на сложенные друг на друга ящики к круглому окошку. Большой старый колокол звонил в такт всплескам волн. Из океана поднимались души, пополняя бесконечные ряды звёзд. Мимо плыла странная потрескивающая коробка, чёрно-белые помехи на её гладкой поверхности собирались в какую-то фигуру. Горизонт отливал серебром, и лунный свет отражался в воде.

— Этому нет конца. Никогда.

Что было, то и есть. Но что будет?

## Момент «Плак-плак»

Существо росло, как тень на закате. Оно уже упиралось в стены и потолок. Незванный Гость становился всё больше, пока не разросся настолько, что закрыл собой всё... Он проломил спиной балки, словно это были палочки от леденцов. Глаза зверя стали размером с шары для боулинга. Если на небе ещё осталась парочка звёзд, его шерсть и кости вытеснили и их.

Зверь широко раскрыл пасть. Да так, что можно было рассмотреть все искалеченные миры и души, которые он уже проглотил. Из этой кучи-малы в брюхе волка глядели тысячи глаз. Какие-то из них метались в страхе, другие — в поисках жертвы. Когда Незванный Гость наконец перестал расти, все эти взгляды одновременно остановились на вас.

На мгновение всё замерло. Остались лишь синеватые моргающие глаза и тишина окружающей бездны. Но затишье длилось недолго. Зверь высунул множество языков, готовясь слизать жалкие остатки этого места. Раз — и их не стало.

— Вы неплохо бегаєте для такой мелюзги, — произнёс волк, не шевеля губами. — Я впервые развлёкся с тех пор, как этот дымный тип меня запер. Но пора и вам исчезнуть с остальными.

Вот и всё. Это было последнее, что вы услышали, прежде чем предаться забвению. Всё стало темно, а потом ничего и не стало вовсе.

...Из пустоты вас выцепил лёгкий чих. Зрение пока не обрело чёткость, но вы узнали ДК. Кот старательно вылизывал перепачканную лапу.

— Кошка почти поймала мышку. Вы едва не стали вишенкой на этом торте пустоты. Повезло, что вы ещё нужны хозяину. Не благодарите.

Рогатый кот толкнул что-то в вашу сторону. Во мраке заблест золотой билет.

— В следующий раз будьте осторожнее. Он не любит раздавать их без крайней необходимости, — предупредил ДК.

Игра окончена. Вы проиграли. Но в этот раз вы не попали в плен поезда и не затерялись в бескрайнем небытии. Вы вернулись в самое начало. И вас снова накрыло чувство дежавю.

Предлагаем попробовать пройти другую главу в режиме «Зашли и вышли» или ещё раз попытать удачи с этой! Ни пуха!

## Момент «Ура-ура»

Откройте страницу вех в этих правилах (с. 20). Проверьте в разделе «Прочие», есть ли у вас веха, полученная в начале текущей главы («Первая кровь» в главе «Туннельное зрение», «Первые морозы» в главе «Снежная слепота», «Первая могила» в главе «Сад костей» и «Первая осень» в главе «Мост из листьев»). Если её нет, отметьте её сейчас. Количество этих вех отражает суммарное количество глав, пройденных вами в режиме «Зашли и вышли». Затем зачитайте соответствующий момент ниже (первый, если прошли одну главу, и так далее). Не стирайте отмеченные вехи после каждой кампании в режиме «Зашли и вышли».

В начале каждого следующего сценария в этом режиме бродяги все вместе получают столько обугленных костей, сколько прошли глав в режиме «Зашли и вышли». Распределите их на своё усмотрение.

### УРА-УРА-1

— Дальше я сам, — раздался знакомый голос. Он звучал так, будто кто-то пропускал сигаретный дым сквозь сжатые зубы. Мужчина в чёрном затмил собой поезд. Он бросил взгляд на вагоны, почти восхищаясь тому, как их края растворяются в небытии, а потом поднял глаза на зверя.

— Сколько лет, — процедило чудище, пытаясь разорвать ваши печати. И, кажется, рано или поздно у него это получится...

— Не стоило тебе сбежать из клетки, — отозвался человек в чёрном, его голос вилял вместе с его тенью. Глаза Незванного Гостя блеснули нездоровым огнём.

— Строй из себя что хочешь, но я-то чую твой страх.

В ответ резко пахнуло серой. Доски под лапами Чудовища начали расходиться, но он лишь насмешливо скалился. Вскоре тьма поглотила зверя. Последнее, что вы увидели, — его красные глаза, пронизывающие вас насквозь. Не осталось ничего, кроме одного лучика света. Но через миг погас и он.

— Это удержит его на какое-то время, но не навсегда.

Мужчина в чёрном повернулся к вам, в его глазах плясали синеватые огоньки. Вам показалось или он слегка дрогнул?

— Мы не закончили. Пока нет. Ещё три раза.

**«У каждой песни есть начало, но лишь конец ставит всё на свои места. Тишина между мелодиями. Неизбежная пауза между аккордами. Момент, когда остаёшься наедине со своими мыслями, а кругом ни звука.»**

**Никто не любит, когда всё кончается. Но без конца не будет нового начала.**

**Вам нужна пустота. Вам нужен я».**

### УРА-УРА-2

— Ты провёл меня один раз, моя оплошность. Но второй? — произнёс знакомый бархатный голос, от которого у вас телу побежали мурашки. Тени сплелись в привычную фигуру, но что-то внутри вас затрепетало. Вы ощутили себя оленёнком, впервые слышащим охотничий рожок вдалеке.

Из пустоты пробился второй луч света, озарив Незванного Гостя, как артиста на сцене. По его шкуре заструился белый и жёлтый блеск, а мгновение спустя зверь погрузился в темноту и серость. Вы почти видели в его пустых глазницах своё отражение. Отчаяние, которое в них угадывалось, было его или вашим?

«Серебряный паромщик» раздвинул половицы, открывая бескрайнюю бездну. Сложно сказать, что было внизу, но точно не Промежустье. Нет, там было лишь... ничто. Сгустки света стекали вниз подобно плавящемуся воску, заключая зверя в свою мерцающую клетку. Он не сопротивлялся. Знал, что

## Момент «Ура-ура» (продолжение)

ему не сбежать. Вы больше не слышали от него пугающего воя, только резкий скрежещущий смех.

— Вы и представить не можете, с кем пошли на сделку, — прорычал волк, склонив голову. — Кого на самом деле оставили на свободе.

Два луча света разрослись и залили поезд, ослепляя вас и выжигая из сердец тени сомнений. Волк исчез. Вы видели лишь тени, ряблящие, будто гладь старого пруда в непогоду. Мужчина в чёрном слегка кивнул. Над его шляпой клубился дым.

— Половина работы сделана. Надеюсь, это чудовище не заставило вас передумать.

Мужчина развернулся, чтобы уйти, но остановился, явно задумавшись, не добавить ли что-то ещё.

— Лжец скажет что угодно, лишь бы спасти свою шкуру. Запомните это.

**«Всегда есть те, кому хочется большего, кого не устраивает то, как всё устроено. И вот он понял, что человеческие песни могут звучать столько, сколько он пожелает, что ж... Вам это может показаться смешным, но вслушайтесь. Слышите, сколько боли? Страданий? Так происходит, когда песням не дают закончиться как надо».**

### УРА-УРА-3

Запах серы вы почувствовали раньше, чем увидели его. От него защекотало в носу, а когда из темноты «Паромщика» выскользнул мужчина в чёрном, у вас и вовсе спёрло дыхание. В его руке драгоценными камнями мерцали три сгустка света. Походка мужчины стала увереннее и твёрже. Даже его фигура казалась не дымчатой, а сотканной из плотных теней, не пропускающих свет. На секунду вы осознали, что скрывается за этими синеватыми глазами, и от этого у вас кровь застыла в жилах.

— Глупость и отчаяние, — бросил человек в чёрном. — Ничего нового.

Зверь зарычал, да так, что у вас волосы встали дыбом.

— Лучше быть глупцом, чем трусом, который перекладывает грязную работу на других. Дрожит, что потеряет нажитое. Бойся настолько, что не осмелится оставить меня на свободе.

Три сгустка света слились в один. Они вспыхнули так, что больно было смотреть. Вы думали, что исчезновение зверя принесёт покой, но нет. Вы понимали: он прогрызёт и эти оковы. Вы всего-то выиграли немного времени. Этот поезд был будто топкое болото.

— Остался последний раз.

Дым и тени цеплялись за ноги мужчины, замедляя его, когда он уходил. Он остановился ровно в тот момент, когда начал растворяться во мраке.

— Вам бы не пришлось возвращаться, если бы волк сидел взаперти. Подумайте над этим.

Его слова ещё долго звенели у вас в голове, вы и не заметили, как он пропал. Что ж, остался последний рывок.

**«Представьте, что одновременно слышите миллиарды песен. И они никогда не смолкают. Никакой тишины, никаких пауз.**

**Души ищут путь, даже не зная, куда направляются. Бесцельно и вечно. Блуждают, кричат, и конца этому не видно.**

**А ведь всё можно изменить. Отобрать у него любимые игрушки».**

### УРА-УРА-4

— Не думал, что этот день настанет снова. Ты погнался за крупной добычей, упуская из виду малявок, которые тебя и погубили. Ожидаемо, даже после всего, что было.

Мужчина в чёрном говорил очень тихо, но слова отпечатывались на подкорке, шипели в голове, как разгорающий-

ся костёр. Всё перешло во власть теней и дыма. Они грубо очертили фигуру мужчины, которая на этот раз была во много раз крупнее пойманного зверя. Казалось, что он сбросил пиджак и поправил галстук, готовясь к бою, которого ждал уже очень давно.

Зверь, много раз встававший у вас на пути, напоминал грызуна в мышеловке. Его окружали четыре ярких огня. Каждый сплетался с тенью, усиливая путы.

— Надеюсь, эта самоволка того стоила, — произнёс мужчина, смакуя каждое слово. — Но пора возвращаться в строй.

Весь поезд, если это всё ещё был поезд, трянуло, когда зверь рванулся вперёд, пытаясь сломать прутья клетки, что проступала между четырьмя огнями. В его неистовых красных глазах сквозило отчаяние.

— Ты не даёшь мне ни жить, ни умереть, а ещё меня называешь чудовищем.

Огромный зверь глядел исподлобья, вы видели, что он в ярости.

— Мы все чудовища, — отмахнулся человек в чёрном. — Но я хотя бы честен. А знаешь что? Может, заключим новую сделку. Оставь меня развлекаться дальше, а я обеспечу тебе заслуженный отдых. Никаких песен. Никакого шума. Покой да благодать. По рукам?

Чего только не проскользнуло в этих красных пылающих глазах. Намёки на вещи, которые вы ещё и не начали пытаться постичь.

— Уговор.

Огни начали сходить в одну точку. Вы наблюдали, как клетка становилась всё меньше, но зверь больше не сопротивлялся. Последнее, что вы увидели: волк закрыл красные глаза, проваливаясь в сон, в котором уже не будет сновидений.

А затем... ничего. Ни волка, ни огня.

Обломки «Серебряного паромщика», парящие по Промежью, начали собираться воедино, подгоняемые неустанными тенями. Мужчина в чёрном был явно доволен. Настолько, что не сразу вспомнил о вашем присутствии. Под шляпой на очерченном темнотой лице расплылась улыбка.

— Я ценю вашу помощь. Пожалуй, мы в расчёте, — произнёс он, щёлкая пальцами.

Вы вдруг почувствовали себя... легче. Спокойнее. Будто камень с души упал. Но это было странно. Реальность казалась обманчивой. Всё было немного неправильным, как нота, что зазвучала на мгновение позже слов. Мужчина в чёрном удовлетворённо выдохнул и слегка приподнял шляпу.

— Что сделано, то сделано. Похоже, мне пора сойти с этого поезда и отправиться в новое путешествие. Я слышу тысячи песен, и каждую надо достойно закончить. Уверен, мы ещё свидимся. В конце концов, добро всегда наказуемо.

Он исчез, как исчезал и раньше, но на этот раз вы почувствовали, что это навсегда. И всё-таки было что-то этакое во тьме, что не давало вам покоя. Вас не покидало ощущение, что он всегда будет следить за вами, поджидая, когда вы оступитесь и будете вновь готовы пожать сотканную из теней руку.

**«Что лучше: иметь всё или не иметь ничего?»**

# Алфавитный указатель

Вехи .....	20
Карты багажа .....	6
Карты каданса .....	5
Маркеры хода.....	4
«Мост из листьев» .....	5
Новое барахло .....	4
Новые карты Промежутья.....	6
Новые навыки .....	4
Новые объекты .....	4
Куча листвы.....	4
Рой .....	4
Обугленные кости .....	4
Когда какие кости получать.....	4
Общие монеты .....	4
Режим «Зашли и вышли» .....	5
Начало кампании .....	5
Создание колоды Промежутья .....	6
Неуспокоенные бродяги .....	6
Фаза отдыха .....	5
Взгляд в Промежутье .....	6
Добавление недугов.....	5
Продажа барахла.....	5
Сломанное барахло.....	5
Сценарии спасения души .....	6



## Туннельное зрение

- Пустоголовый
- Свеча на ветру
- На воле
- Вам вниз?
- В безопасности
- И видеть сны

## Общие

- Холодный приём
- Скрипичная кожа
- Саквояжник
- Подписано и заверено
- Ночь напролёт
- Выйти в свет
- Снова вместе

## Снежная слепота

- Воспари
- Не спи — замёрзнешь
- Под солнцем
- Чистые тарелки
- Сытый, но голодный
- Пиротехнические работы

## Прочие

- Доплата за вредность
- Снятое проклятие
- Магазинный переполох
- Ода семье
- Нет места лучше дома
- Bravo! Бис!
- Герой своей истории
- Джентльменское соглашение
- Какая встреча!
  - Первая кровь
  - Первые морозы
  - Первая могила
  - Первая осень

## Сад костей

- В земле сырой
- Полной грудью
- Сердце не камень
- Под снос
- Разбитые колокола
- В пустоту

## Мост из листьев

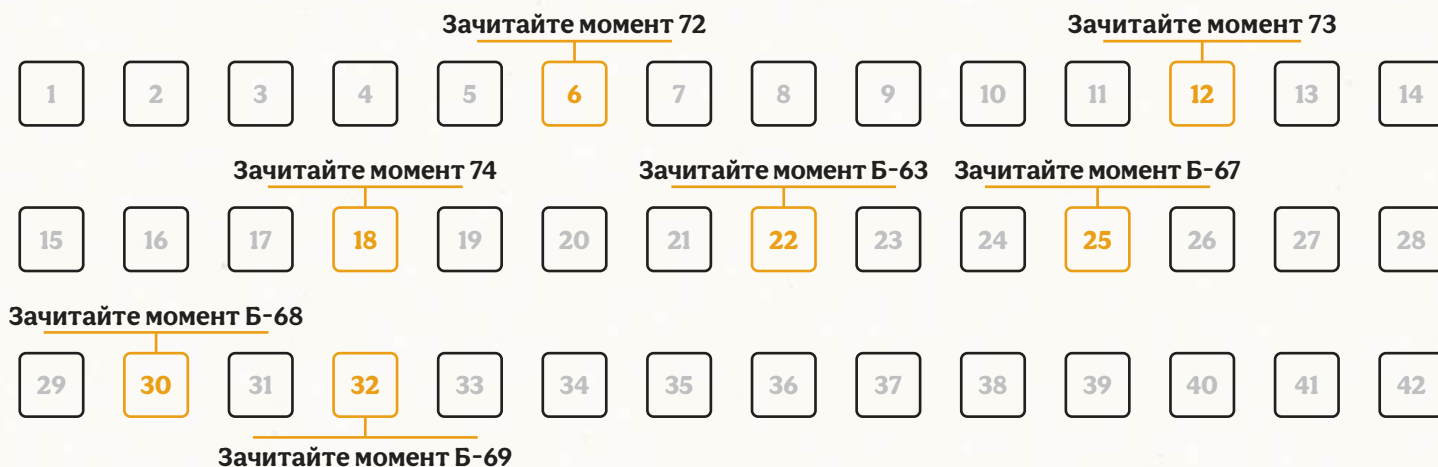
- Спасибо нашим поварам
- Рой-герой
- Туз пик
- Бесславный конец
- И мы все пали ниц
- Ослеплённая светом



Вы можете скачать этот разворот для самостоятельной печати на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# Прогресс

## Получено вех



## Пожертвовано монет



### Неупокоенная Проклятая

- Момент Б-45
- Момент Б-46
- Момент Б-47

### Неупокоенный Песнотворец

- Момент Б-54
- Момент Б-55
- Момент Б-56

### Колокольчики

- Колокольчик 1
- Колокольчик 2
- Колокольчик 3

### Двери

- А
- Б
- В
- Г

### Неупокоенная Императрица

- Момент Б-48
- Момент Б-49
- Момент Б-50

### Неупокоенная Беглянка

- Момент Б-57
- Момент Б-58
- Момент Б-59

### Воскрешения (базовая игра)

- Момент 13.А
- Момент 13.Б
- Момент 13.В
- Момент 70

### Неупокоенный Духовник

- Момент Б-51
- Момент Б-52
- Момент Б-53

### Неупокоенный Скиталец

- Момент Б-60
- Момент Б-61
- Момент Б-62

### Воскрешения («Зашли и вышли»)

- Момент Б-13.А
- Момент Б-13.Б
- Момент Б-13.В
- Момент Б-64



© 2005–2026 Wyrd Miniatures, LLC