

# ДОРОЖНАЯ ПЕСНЯ ПОД ОТКОС

*Правила игры*

# Создатели игры

## **Креативный директор**

Натан Кэроланд

## **Ведущий разработчик и сценарист**

Кайл Роуэн

## **Редакторы**

Джесси Кларк, Крис Коласурдо

## **Разработка и художественный текст**

Джастин Гиббс, Мэтью Маджарукон

## **Производство**

Келли Брамли

## **Художник**

Нгуен Май Дьем

## **Графический дизайнер**

Джон Кейсон

## **Дополнительная разработка**

Мэтт Картер, Джесси Кларк, Крис Коласурдо, Майк Уоллес

## **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 Суховой

## **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

<b>Об этом дополнении .....</b>	<b>2</b>
<b>Состав дополнения.....</b>	<b>2</b>
<b>Новые правила и изменения .....</b>	<b>4</b>
Предел человечности. Упрощённая запись.....	4
Общие монеты .....	4
Обугленные кости .....	4
<b>Новый режим игры. «Под откос» .....</b>	<b>6</b>
Карты сценариев.....	7
Новый тип предметов. Ядовитые ягоды .....	8
События X и Y .....	8
Авантюры .....	9
<b>Лунорез .....</b>	<b>11</b>
Повышение сложности. Кампания с Лунорезом .....	11
Жетоны лун .....	11
Размещение Лунореза .....	11
<b>Моменты.....</b>	<b>14</b>
<b>Режим «Под откос». Пожертвованные монеты.....</b>	<b>17</b>

# Об этом дополнении

В этом дополнении вы найдёте новый режим игры, позволяющий заново пройти полюбившиеся сценарии на более высоком уровне сложности, с новыми жетонами предметов и картами авантюры (личными целями бродяг). А ещё в этом дополнении вас поджидает Лунорез — коварный призрак, которого можно добавить в любую кампанию!

# Состав дополнения



## Правила дополнения



Проклятая Императрица Духовник Песнотворец Беглянка Скиталец

## Фишки человечности

**Авантюра**  
**Угнетённая и Гонимая**

За 1 раунд станьте угнетённой хотя бы столько раз, сколько бродяг в игре.

Зашли и вышли Обычная игра

60 карт авантюры

**Лунные ножницы**

Один раз за ход, бросив кости в навыке или действии, вы можете потерять 2 человечности или меньше, чтобы получить столько же. Эти можно использовать немедленно.

1 карта баракла Лунореза

**Синие бинты**

За каждый успех цель получает 1 человечность. Когда вы утрачиваете этот навык, каждый другой бродяга в вагоне с призраком получает 3 человечности.

Любая ↔ 1-3 ✖ 2 ✓ 3

1 карта навыка

**Мистер Лунный Свет**

Поместите Лунореза в пределах дальности. Если его угнетают, уберите его с поля боя, каждый бродяга получает жетон луны (это предмет). Эту луну можно сбросить, чтобы проигнорировать эффект угнетения и получить 1.

— ↔ 3 ✖ 2 ✓ 5

1 карта навыка Лунореза

**РИТУАЛ**

**С Земли на Луну**

Взяв эту карту, поместите 1 жетон луны на свободную доступную персонажам клетку в 6 клетках от Лунореза. Вы проводите этот ритуал, когда Лунорез перемещается на клетку с жетоном луны.

Лунорез

5 карт ритуалов Лунореза

**Дикие лошади**

Лунорез угнетает как можно больше бродяг. Каждый бродяга, избежавший угнетения, получает 1 общую монету.

5

5 карт действий Лунореза



1 жетон события X



1 жетон события Y



6 общих монет



8 обугленных костей



5 жетонов лун



3 жетона предметов с ядовитыми ягодами

## ПОД ОТКОС

**Подготовка**

- Выложите рядом с полем поезда карту сценария для текущего сценария.
- Добавьте в узелок 3 жетона предметов с ядовитыми ягодами. Каждый игрок берёт 3 карты авантюры и выбирает из них 1.
- Продолжайте подготовку к сценарию по обычным правилам.

**Обугленные кости**

= обугленная кость

**Ядовитые ягоды**

Избавьте от 1 эффекта призрака себя или соседнего бродягу. Тот, кого избавили от эффекта призрака, теряет 1 человечность.

**События X и Y**

При исследовании этого события переворачивайте карту сценария и зачитывайте его текст.

4 карты-памятки правил

## Под кожей

**Подготовка**

- Увеличьте предел человечности до 10/13/16.
- Поместите событие X на любую свободную клетку по соседству с Освежённым.
- Поместите событие Y на деление «2» счётчика искушений.

**Изменения**

Замените «Сверхластичность» (действие соли) на:

*Руки-шланги*

Освежённый перемещается к ближайшему бродяге в пределах дальности, по возможности утнегала его. Затем каждый бродяга в пределах дальности перемещается на 1 клетку к Освежёванному и теряет 2 человечности.

4 4

**Ядовитые ягоды**

*Зарезубице лапы*

Цель — самый дальний бродяга в пределах дальности. Цель меняется местами с Освежёванным и теряет столько человечности, сколько клеток их разделяет. Если Освежёванный занимал клетку с объектом, поместите бродягу на свободную клетку по соседству с этим объектом.

5

44 карты сценариев



1 карта-памятка Лунореза



Куча листьев/рой

6 жетонов объектов



1 фигурка Лунореза

# Новые правила и изменения

## Предел человечности. Упрощённая запись

Чтобы информация о пределе человечности занимала меньше места, мы решили записывать её более компактно. Если эффект предписывает повысить или понизить предел человечности до А/Б/В (например, 9/12/14), то А — это новый предел человечности для 2 игроков, Б — для 3, В — для 4.

## 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: На бис».

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



## Обугленные кости

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

Обугленные кости можно получить от многих карт. Получив обугленные кости, кладите их на свою карту бродяги. Если вы получаете их во время броска (например, благодаря награде карты авантюры), вы можете немедленно добавить их к этому броску.

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



## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБУГЛЕННЫЕ КОСТИ

При игре в режиме «Под откос» у бродяги **не может быть больше 3 обугленных костей** (в других кампаниях и режимах 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 увеличивает 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.

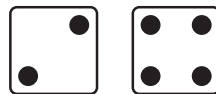
После выполнения текущего действия (или применения навыка) верните использованные обугленные кости в запас — их снова можно получить.

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?

Во время 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 💀.

# Новый режим игры. «Под откос»

Режим «Под откос» позволяет разнообразить и усложнить процесс игры, а также ещё глубже раскрыть потенциал ваших бродяг. Этот режим можно добавить в игру только в начале кампании. Так как режим «Под откос» делает игру труднее, не советуем добавлять его, если текущий уровень сложности и так кажется вам высоким.

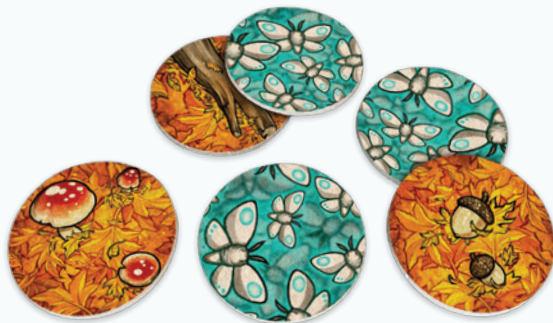
Чтобы добавить режим «Под откос» в базовую кампанию или в режим «Зашли и вышли» (из дополнения «Дорожная песня: На бис»), следуйте указаниям ниже.

1. После того как каждый игрок выбрал себе бродягу (и получил его карты навыков и барахла), возьмите колоду карт авантюр этого бродяги и перемешайте её.
2. Возьмите 3 случайные карты авантюр из колоды и оставьте себе 1 (вы можете смотреть сторону награды при выборе карты). Поместите выбранную карту авантюры над картой бродяги и верните в колоду 2 оставшиеся карты. Подробнее об авантюрах см. на с. 9.
3. Добавьте в узелок 3 жетона предметов с ядовитыми ягодами .
4. В начале каждого сценария берите его карту сценария (см. с. 7) и кладите её рядом с полем поезда, книгой сценариев или там, где это будет удобно всем игрокам.

**Примечание:** если во время кампании вы решите сменить бродягу, не забудьте сменить и колоду карт авантюр (см. также с. 10).

## Новые объекты

Проходя сценарии базовой игры в режиме «Под откос», вы будете время от времени добавлять на поле поезда 2 новых типа объектов: **рой** и **кучи листвы**. Их правила описаны на соответствующих картах сценариев. Также эти объекты можно найти в дополнении «Дорожная песня: На бис».



Куча листвы/рой

**Внимание!** Если у вас есть дополнение «Дорожная песня: На бис», используйте только один набор объектов с кучами листвы и роев. Не объединяйте эти наборы. Как и в случае с любыми другими объектами, в запасе их должно быть только 6.

# Карты сценариев

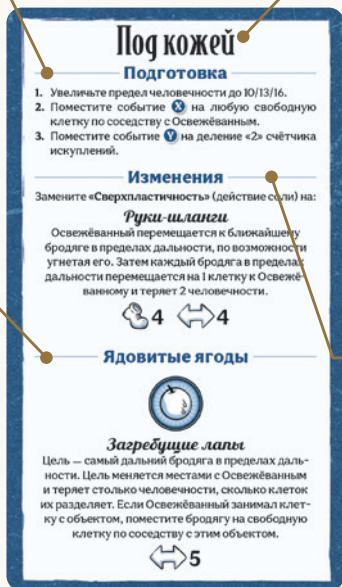
Для сценариев базовой игры и дополнения «Дорожная песня: На бис» предусмотрены свои карты сценариев, на которых описана дополнительная подготовка, новые действия призрака и события.

## ПОДГОТОВКА

В этом разделе описана дополнительная подготовка к сценарию в режиме «Под откос». После обычной подготовки к сценарию и перед началом первого раунда зачитайте и примените пункты из этого раздела. Помимо прочего, он может изменить предел человечности.

## ДЕЙСТВИЕ ЯДОВИТЫХ ЯГОД

В режиме «Под откос» у призраков появляется как минимум 1 новое действие, связанное с вытянутым из узелка жетоном предмета с ядовитыми ягодами. На карте сценария может быть несколько действий ядовитых ягод. Как и в случае с другими жетонами предметов, действие ядовитых ягод может зависеть от настроения призрака (см. с. 8).



## НАЗВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Название сценария, которому соответствует эта карта сценария. Если вы играете в этом режиме, убедитесь, что взяли карту для нужного сценария.

## ПРОЧИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

В этом разделе будут описаны дополнительные изменения правил и нюансы сценария. Например, новые эффекты призрака и действия ядовитых ягод.

## События X и Y

События X и Y описаны на обратной стороне карт сценариев. Это дополнительные события сценария, которые разыгрываются по обычным правилам событий.

**Напоминание:** не зачитывайте события раньше времени. Куда поместить эти жетоны новых событий, написано в разделе «Подготовка» на карте сценария.

## Самостоятельные сценарии

Для самостоятельных сценариев, например бонусного, карты сценариев не предусмотрены. Если вы решите пройти такой сценарий в рамках кампании, в которую добавили режим «Под откос», то либо уберите из узелка ядовитые ягоды перед началом сценария, либо убирайте их в процессе игры, когда вытягиваете из узелка. Можете не убирать карты авантюры при игре с самостоятельными сценариями. Не забудьте вернуть в узелок ядовитые ягоды перед началом следующего сценария, для которого есть карта сценария.



## Новый тип предметов. Ядовитые ягоды

Режим «Под откос» добавляет в игру жетоны предметов нового типа — ядовитые ягоды. Их используют и бродяги, и призраки.

### БРОДЯГИ

Если бродяга вытягивает из узелка жетон предмета с ядовитыми ягодами и решает оставить его себе, он может использовать его, чтобы избавиться от любого эффекта призрака себя или соседнего бродягу. При этом бродяга, избавляющийся от эффекта призрака при помощи ядовитых ягод, теряет 1 человечность.

Ядовитые ягоды не могут избавить от эффекта призрака, жетон которого в сценарии используется нестандартным образом, например для подсчёта чего-либо. Ниже перечислены эффекты призрака (из базовой игры и дополнения «Дорожная песня: На бис»), от которых **нельзя избавиться** с помощью ядовитых ягод.

- Удача (базовая игра, с. 15 книги сценариев).
- Сугробы (базовая игра, с. 37 и с. 41 книги сценариев).
- Кровожадность (базовая игра, с. 49 книги сценариев).
- Места (базовая игра, с. 57 книги сценариев).
- Очищение (базовая игра, с. 71 книги сценариев).
- Тьма (базовая игра, с. 83 книги сценариев).
- Свет (базовая игра, с. 83 книги сценариев).
- Человечность Чёрного Кенара (базовая игра, с. 87 книги сценариев).
- Человечность Дамы-в-Белом (базовая игра, с. 87 книги сценариев).
- Жетоны савана (базовая игра, с. 93 книги сценариев).
- Везение (дополнение «Дорожная песня: На бис», с. 29 книги сценариев).
- Гнев (дополнение «Дорожная песня: На бис», разные сценарии).

### ПРИЗРАКИ

Если вы вытягиваете ядовитые ягоды для действия призрака, обратитесь к текущей карте сценария и выполните соответствующее действие.

### СБРОС И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯДОВИТЫХ ЯГОД

Когда бродяга или призрак использует/сбрасывает жетон предмета с ядовитыми ягодами, кладите такой жетон на любой символ предмета на счётчике уборки. Он будет считаться жетоном предмета соответствующего типа, пока не вернётся в узелок во время уборки.

### События X и Y



События X и Y встречаются только в режиме «Под откос». Они описаны на обратной стороне карт сценариев. В разделе «Подготовка» этих карт указано, куда поместить жетоны событий X и Y перед началом игры.

Эти события разыгрываются по обычным правилам. Они помогают вам лучше понять призраков, которых вы встречаете на пути.



# Авантюры

Авантюры — это личные цели бродяг. За их достижение бродяги получают в награду особые постоянные улучшения. Каждая карта авантюры описывает уникальную цель, условие которой можно выполнить 1 раз за сценарий. Награду бродяга получит, когда выполнит это условие определённое количество раз.

Карты авантюры доступны только в режиме «Под откос». У каждого бродяги своя колода из 10 карт авантур. **Одновременно у бродяги не может быть больше 2 карт авантур вне зависимости от того, какой стороной вверх они лежат (цели или награды).**

Когда бродяга впервые за сценарий достигает цели карты авантюры, поместите неиспользуемую фишку человечности (в форме сердца) на эту карту, в зону используемого режима. На карте авантюры есть 2 зоны: «**Зашли и вышли**» (для одноимённого режима) и «**Обычная игра**» (для любого другого режима). Накопив в нужной зоне указанное количество фишек человечности, переверните карту авантюры и немедленно примените эффект её награды. При игре в режиме «Зашли и вышли» для получения награды каждой карты авантюры вам нужно **дважды** достичь её цели. При игре в любом другом режиме — **трижды**.

За 1 сценарий на каждую карту авантюры можно поместить только 1 фишку человечности. Частичное достижение цели, за которое вы пока ещё не можете поместить на карту фишку человечности, сгорает в конце сценария.

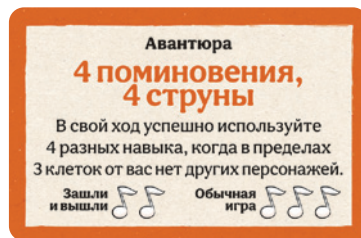
## Пример

*В начале игры в режиме «Зашли и вышли» Песнотворец выбирает себе карту авантюры «4 поминовения, 4 струны». На ней сказано:*

*«В свой ход успешно используйте 4 разных навыка, когда в пределах 3 клеток от вас нет других персонажей.»*

*У Песнотворца 3 навыка с дальностью 4, их цель — призрак. Целью 4-го навыка Песнотворца может быть он сам. На прошлом ходу Песнотворец сделал обыск и получил кроличью лапку, а затем переместился подальше от остальных. Теперь в пределах 3 клеток от него никого нет. Песнотворец выкладывает по 1 монете на 3 навыка и кроличью лапку на 4-й навык. Как обычно, его пассивное умение снижает значение успеха его навыков. Он бросает кости и по отдельности успешно применяет 3 навыка с целью-призраком. Затем он выбирает целью себя для последнего навыка и также успешно его применяет.*

*Поскольку Песнотворец достиг цели своей карты авантюры, он помещает фишку человечности в зону «Зашли и вышли». Когда Песнотворец снова достигнет цели карты (в другом сценарии), он перевернёт её на сторону награды. Награда этой карты — увеличение максимального значения человечности Песнотворца на 2, когда он не неуспокоенный. Неплохо!*




## ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ АВАНТЮР

### В начале кампании

После выбора бродяг в начале кампании (и после замены бродяги на нового или добавления нового бродяги по ходу кампании) перемешайте свою колоду авантюр и возьмите 3 случайные карты. Выберите из них 1, которая станет вашей первой целью. Вы можете смотреть стороны наград. Верните в колоду 2 невыбранные карты.

### В фазе отдыха

В фазе отдыха, помимо прочего, можно приобрести новую карту авантюры. Она стоит 3 монеты. Как и в начале кампании, перемешайте свою колоду, возьмите 3 карты, оставьте себе 1 и верните 2 другие обратно. Вы вправе не оставлять себе ни одной авантюры из взятых, но потраченные на них монеты остаются потраченными.

Фишки человечности , которые вы поместили на карты авантур во время сценария, можно сбросить в фазе отдыха, чтобы получить 1 монету за каждую. Необязательно тратить эти полученные монеты на приобретение новой карты авантюры, но потратить их можно только в текущей фазе отдыха.

Если у вас есть завершённая карта авантюры (лежащая наградой вверх), вы можете сбросить её в фазе отдыха, чтобы получить 3 монеты для использования в этой фазе.

### Слишком много авантур

Если у бродяги уже есть 2 карты авантур, лежащих любой стороной вверх, и он получил новую карту авантюры, он должен немедленно сбросить 1 любую карту авантюры. Получив карту авантюры, кладите её над картой бродяги стороной с целью вверх. Сброшенные карты авантур возвращайте в свою колоду.

## Пример

У Скитальца 2 карты авантур. Цели первой он уже достиг нужное количество раз (она завершена и лежит наградой вверх). Также он 1 раз выполнил условие цели второй карты (на ней размещена фишка человечности).

В фазе отдыха Скиталец может сбросить первую карту авантюры, чтобы получить 3 монеты (и, возможно, потратить их на новую карту авантюры). Он также может сбросить фишку человечности со второй карты, чтобы получить 1 монету.



# Лунорез

Лунорез — плут и озорник. Это призрак путешественника, который умер в окружении незнакомцев. Никто не выполнил его последнюю волю, за что Лунорез и стит, постоянно напоминая о себе. И как же он это делает? Проказничает, задувает свечи и вырезает в одежде бродяг полумесяцы...

## *Повышение сложности. Кампания с Лунорезом*

Лунорез — призрак непредсказуемый, он будет внезапно появляться в сценариях и вставлять вам палки в колёса!

Лунореза можно добавить как в начале, так и по ходу любой кампании игры. Для этого при подготовке к первому сценарию или в фазе отдыха поместите в узелок 3 жетона лун.

Когда во время сценария вы вытягиваете из узелка жетон луны, кладите его рядом со счётчиком уборки. Когда вы вытянете все 3 жетона лун, явится Лунорез!

## *Жетоны лун*

Жетоны лун хранятся в узелке, а значит, вытащить их можно в любое время.

**Если вы вытянули жетон луны во время сценария,** поместите его рядом со счётчиком уборки. Советуем складывать эти жетоны в стопку. Если в стопке 2 жетона лун или меньше, вытяните из узелка новый жетон предмета и продолжайте выполнять действие или применять эффект, из-за которого вы вытягивали жетон из узелка (например, обыск или событие). Если же вы вытянули 3-й жетон луны за сценарий, немедленно раз-

местите Лунореза (см. ниже). Затем вытяните из узелка новый жетон предмета и продолжайте выполнять действие или применять эффект. В конце сценария верните в узелок все вытянутые жетоны лун, чтобы их в узелке снова стало 3.

**Если вы вытянули жетон луны в фазе отдыха,** отложите его в сторону и вытяните новый жетон предмета. После применения всех возможных эффектов, связанных со взятым жетоном предмета, верните жетон луны обратно в узелок.

## *Размещение Лунореза*

Первым делом поместите последний вытянутый жетон луны на деление следующего раунда на счётчике раундов, 2 других жетона оставьте на месте. Затем возьмите 1 случайную карту ритуала Лунореза и 1 случайную карту действия Лунореза. Поместите их рядом с картой-памяткой Лунореза. Советуем класть эти карты рядом с картами ритуалов текущего сценария, чтобы не забыть о них.

Затем поместите Лунореза на поле поезда на свободную клетку на расстоянии ровно в 3 клетки от бродяги с наибольшей текущей человечностью. Если этого сделать нельзя, поместите его настолько близко, насколько возможно, к этому расстоянию в 3 клетки. Если среди бродяг несколько претендентов, выберите любого из них.

Когда маркер раундов перемещается на деление с жетоном луны, Лунорез выполняет действие своей карты действия. Если на делении этого раунда есть другие жетоны (событий или недуга), первым делом выполните действие Лунореза. Затем переместите этот жетон луны на 2 деления вперёд. Делайте так, пока не проведёте ритуал Лунореза или не закончите сценарий.

## ЛУНОРЕЗ В СЦЕНАРИИ (РИТУАЛЫ, ДЕЙСТВИЯ И ЖЕТОНЫ ЛУН)

Пока Лунорез на поле поезда, бродяги могут пытаться провести ритуал его текущей карты ритуала.

Некоторые карты ритуалов Лунореза помещают жетоны лун на поле поезда и карты бродяг. Выкладываете такие жетоны по указанию карты ритуала, как только возьмёте её. Вы можете использовать для этого любые жетоны лун, кроме жетона на счётчике раундов. Клетка с жетоном луны на поле поезда продолжает считаться свободной. Персонажи, свечи и объекты могут перемещаться на и через неё. Если жетон луны надо положить или переместить на клетку с объектом, помещайте такой жетон луны на ближайшую свободную клетку. Если не сказано иное, жетон луны на карте бродяги не считается жетоном предмета.

### Проведение ритуала Лунореза

Если во время сценария вы проводите ритуал Лунореза, немедленно уберите его фигурку и жетоны лун с поля поезда. Получите награду проведённого ритуала, уберите его карту **в пожитки** и навсегда сбросьте текущую карту действия Лунореза, убрав её в коробку. В текущей кампании она уже не встретится.

**После проведения ритуала Лунореза все бродяги могут немедленно починить своё сломанное барахло.**

### В конце сценария

В конце сценария уберите Лунореза и жетоны лун с поля поезда и карт бродяг (а также жетоны лун, лежащие рядом со счётчиком уборки). **Если вы не провели ритуал Лунореза**, верните карту действия Лунореза в его колоду действий, а карту ритуала — в его колоду ритуалов.

Чтобы подготовиться к следующему сценарию с Лунорезом, поместите в узелок 3 жетона лун, остальные оставьте в коробке.

Когда вы проведёте 3 ритуала Лунореза, вы можете решить убрать Лунореза из игры. Если вы делаете это, верните в коробку карту-памятку и фигурку Лунореза, все его карты ритуалов (включая карты в пожитках) и действий, а также все жетоны лун.

Если вы решаете провести 2 оставшихся ритуала Лунореза, храните в узелке 3 жетона лун, пока не проведёте все эти ритуалы.

### Особые награды ритуалов

Если во время кампании вы провели 3 ритуала Лунореза (то есть в пожитках бродяг 3 карты ритуалов Лунореза), любой бродяга может **немедленно** получить карту барахла Л-1 (или убрать её в пожитки, если у него нет свободной ячейки для барахла).

Если во время кампании вы провели 5 ритуалов Лунореза, **немедленно** получите карту навыка Л-1 (её можно убрать в пожитки, если у бродяги нет свободной ячейки для навыка). Затем верните в коробку карту-памятку и фигурку Лунореза, все его карты ритуалов (включая карты в пожитках) и действий, а также все жетоны лун.

**Примечание:** если для победы в сценарии надо провести «все ритуалы», ритуал Лунореза не учитывается.



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ЛУНОРЕЗА

Пока Лунорез на поле поезда, следуйте некоторым особым правилам.

- Лунорез считается призраком, который не может получать человечность. Вместо этого, когда Лунорез должен получить человечность, перемещайте его на такое же или меньшее количество клеток в любом направлении.
- **Эффект угнетения.** Когда Лунорез угнетает бродягу, тот бросает 1 кость. Если результат 5 или больше, 1 его барахло сломано. В конце действия Лунореза, если хотя бы 1 бродяга был угнетён во время этого действия и выкинул на кости 5 или больше, но его барахло не сломалось (например, у бродяги не было барахла или оно уже сломано), Лунорез выполняет это же действие повторно. По возможности он выбирает целью другого бродягу.
- Лунореза нельзя использовать для проведения обычных ритуалов сценария, только для его собственного ритуала. Например, если на карте обычного ритуала сказано поместить призрака на клетку со свечой, то бродягам нужно поместить на эту клетку призрака текущего сценария, а не Лунореза.
- **Напоминание:** если вы решили пройти кампанию с Лунорезом, не забывайте в конце каждого сценария возвращать в узелок жетоны лун, чтобы их в нём было 3.



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 О-1

ДК чихнул и принялся вылизывать лапу.

— Мотайте на ус: мой друг в чёрном ценит, что вы не боитесь ввязываться в авантюры. Ловите подгон, чтоб дело пошло быстрее!

Каждый бродяга может добавить 1 фишку человечности на 1 свою карту авантюры. Считается, что вы 1 раз достигли цели этой карты. Если вы выполнили условие цели нужное количество раз, переверните карту наградой вверх.

### Момент О-2

ДК наклонил голову набок, его хвост плясал из стороны в сторону.

— Любите вы всякие авантюры, как я погляжу. Подкинуть вам ещё?

Отныне у каждого бродяги может одновременно быть 3 карты авантур.

### Момент О-3

— Хорошую работу и поощрить не жалко.

В глазах ДК полыхнули синеватые огоньки. Кот на мгновение завис в воздухе, а потом мягко приземлился на все четыре лапы.

### Момент О-3 (продолжение)

Любой 1 бродяга может перевернуть 1 свою карту авантюры стороной с наградой вверх. Если на карте лежали фишки человечности, считайте их монетами в этой фазе отдыха.

### Момент О-!

Вы во все глаза глядели на сердце. Совершенное. Безупречное. Правда, немного тусклое из-за окружающих вас потёмков. Ещё одна история, пережившая отведённый ей срок и теперь робко взывающая о помощи. Вам и самим было не сладко, но вы-то понимали, что чувствуешь, когда до одури хочешь сойти с этого поезда, а не можешь. Такого вы не желали никому.

Вы смахнули со лба пот. Глубоко вдохнули. Вы не знали, что случится. И пока не нашли тысячу и одну причину передумать, коснулись сердца.

Музыка. Она была мягче, чем звуки скрипки, не дававшие вам покоя всё это время. Нежная мелодия напоминала тепло весны, плавно переходящей в лето. Женщина. Добрая и открытая, такая чудесная, что он готов был всегда носить воспоминания о ней под сердцем. Он взял её с собой в этот путь, но всё пошло прахом. Он сделал свой выбор. Она — свой. Когда вы освободили сердце женщины, вашу душу переполнила её ненависть и любовь, боль и облегчение. Это был её шанс оставить всё в прошлом.

## Момент О-! (продолжение)

Переверните свою карту бродяги обычной стороной вверх, почините всё сломанное барахло, восстановите все утраченные навыки и человечность до максимума. Вы можете взять 1 новую карту авантюры, сразу перевернуть её на сторону награды и выложить рядом со своей картой бродяги (на неё не действует ограничение в максимально допустимое количество авантур).

## Момент О-?

*Вы во все глаза глядели на сердце. Оно малость потускнело за столько-то лет в потёмках и было холодным на ощупь. У вас в голове зазвучал голос, тёплый, словно летний ветерок. Запахло жимолостью, спелыми яблоками и звёздной ночью за городом.*

*«Он хороший человек, который сбился с пути. Но это не оправдывает его грехи. И нечестно просить вас о большем после всего, что вы уже сделали. Позвольте мне поговорить с ним. Позвольте окончить эту поездку и попробовать вернуть вас домой. Что скажете?»*

*Сердце обросло призрачной фигурой. Она блестела золотом почти так же ярко, как и скрипка в руках Костлявого. Это была женщина, добрая и открытая. Она посмотрела на него, наклонив голову вбок. Её слова были полны заботы и грусти:*

*— Джонни, время пришло. Отпусти их домой. Отпусти меня. Никто не заслуживает, чтобы его песня закончилась вот так.*

Поместите фишку человечности на любое деление счётчика раундов. До конца сценария в начале выбранного раунда Костлявый получает 4 человечности.

## Момент Л-1

А эта песня не устаёт удивлять новыми куплетами! Зачитай-те момент ниже, соответствующий количеству проведённых ритуалов Лунореза.

— 1 —

*А всё с дороги началось. Он брёл по белу свету, Свистя мотив себе под нос, пока в дороге этой Не повстречал на склоне лет таких, как сам, скитальцев. Они сдружились, но от бед в толпе не затеряться. Он захворал и лёг пластом, прося о нём молиться. Друзья ж на просьбу о простом лишь отвернули лица. Смерть прибрала его себе. Он зрил фантомным взором, Как предают его земле под небом незнакомым.*

— 2 —

*Застрять в ловушке меж миров, покой где в дефиците, Он оказался не готов. Да кто б и был, скажите?! Он бил посуду. Лошадей пугал, вопя над ухом. Но мало кто и мало где считал, что это духи. Он был безбрежно одинок и шкóдил, чуть не плача... Однажды он нашёл чулок и ножницы в придачу. Схватив чулок наперевес, он полумесяц выстриг. «Ба! Я, выходит, Лунорез!» — его раздался выкрик.*

— 3 —

*Бессмертие своё спася от прозябанья втуне, Он увлечённо принялся в одежде резать луны. Минуло много лун, и вот он взял да обнаружил: Вокруг снуёт другой народ, и неплохой к тому же.*

## Момент Л-1 (продолжение)

*Им Лунорез был незнаком, но был не против каждый  
С ним посидеть за костерком, как он сидел однажды  
С друзьями в поле у межи, а не на чьей-то шее.  
Пусть луны страсть как хороши, но это поважнее.*

Получите карту барахла Л-1.

— 4 —

*Воспоминанья о былом разбередили душу.  
И что-то пробуждалось в нём, держа свой путь наружу.  
Как встарь, он напевал под нос и стал добрей, чем прежде.  
Его, как шхуну, ветер нёс на берега надежды.  
А всякий вечер он опять сидел среди знакомых  
И вскоре начал замечать, что изменений новых  
Не счесть. Вот небо, например, смурневшее над крышей,  
Куда лазурнее теперь и отчего-то выше.*

— 5 —

*Тогда-то понял Лунорез, что главное в дороге  
Не то, в какую степь ты влез, не то, насколько многим  
Ты пренебрёг, и не мечты, как ты начнёшь всё снова,  
А те, с кем разделяешь ты тепло костра ночного.  
Быть одному — тоскливый путь, который мало значит.  
Бродяги помогли взглянуть ему на мир иначе.  
Он всех простил, а потому пора и смерть оставить.  
Он вырезал одну луну. Последнюю. На память.*

Получите карту навыка Л-1.



# Режим «Под откос». Пожертвованные монеты

Когда в фазе отдыха вы жертвуете монеты ДК, играя в режиме «Под откос», отмечайте квадраты на этой странице вместо соответствующего раздела правил базовой игры. Как обычно, зачитывайте моменты, когда пожертвуете указанную сумму. Моменты, которые начинаются с буквы «О», вы найдёте в этих правилах (см. с. 14), а остальные — в правилах базовой игры.

Зачитайте момент О-1



Зачитайте момент 84



Зачитайте момент 83



Зачитайте момент 71



Зачитайте момент О-2

Зачитайте момент О-3



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



© 2005–2026 Wyrdd Miniatures, LLC