

ДОРОЖНАЯ ПЕСНЯ

Правила игры

Создатели игры

Креативный директор

Натан Кэроланд

**Ведущий разработчик
и сценарист**

Кайл Роуэн

Разработчики

Мэтт Картер, Джастин Гиббс

**Дополнительная разработка
и художественный текст**

Мэтью Маджарукон

Редакторы

Джесси Кларк, Кимберли Купер, Шэннон Риддл

Производство

Келли Брамли

Художник

Нгуен Май Дьем

Графический дизайнер

Джон Кейсон

Тестировщики

Том Беннер, Даг Боуман, Уэсли Бойер,
Дэвид Браун, Крис Коласурдо, Сара
Коул, Кимберли Купер, Джефф Диксон,
Шон Фишер, Джейсон Гоган, Коди Грин,
Филип Хиггс, Кай Халл, Хэйли Кеньон,
Тейлор Линдберг, Тим Лайонс, Лора Роуэн,
Натан Селлс, Дики Томас, Дастин Фогель

Русское издание

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производством

Иван Попов

**Директор издательского
департамента**

Александр Киселев

Главный редактор

Валентин Матюша

**Выпускающий редактор,
переводчик стихов**

Александр Петрунин

Переводчик

Александр Бурдаев

**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.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



© 2005-2025 Wyrd Miniatures, LLC



Играть интересно

hobbyworld.ru

Оглавление

Об игре.....	2
Состав игры	2
Поле поезда	4
Начало игры. Выбор бродяги.....	6
Карта бродяги.....	8
Устройство сценария	9
Подготовка к игре	10
Определения.....	11
Игровой процесс. Фаза сценария.....	12
Пример раунда	26
Фаза отдыха	28
Порядок применения эффектов	32
Часто задаваемые и сложные вопросы.....	33
Моменты	37
Вехи	48
Прогресс.....	48
Алфавитный указатель	49
Краткое руководство	50

КОДЕКС БРОДЯГИ

Основная цель этой игры — хорошо провести время с друзьями. Во время игры не забывайте о следующем:

1. Правила сценариев, событий и карт главнее правил игры. Если они противоречат друг другу, сначала следуйте правилам события, затем карты (например, навыка или Промежутья), потом сценария и, наконец, этой книги.
2. Каждый раз, когда вы должны выбрать один вариант из нескольких возможных, выбирайте наилучший для бродяг исход. Примеры подобных случаев приведены в ответе на вопрос 13 на с. 33 в разделе «Часто задаваемые и сложные вопросы».
3. Если вы не можете договориться в ничейной ситуации, решить, кто ходит первым, или уладить иного рода разногласия, бросьте кости (см. с. 12), чтобы определить итог. Пусть всё решит случай!
4. Иногда компоненты, предназначенные для чего-то одного (например, жетоны), могут использоваться для чего-то другого. Всегда читайте правила сценария!
5. Мы рекомендуем держать под рукой бумагу и ручку для заметок и прочей полезной информации.

Об игре

«Дорожная песня» — это сюжетное приключение, в котором игроки становятся бродягами, запрыгнувшими на поезд-призрак под названием «Серебряный паромщик». Игрокам придётся действовать сообща, чтобы встретиться лицом к лицу со своими страхами и разгадать тайну этого жутковатого места.

Очень скоро бродяги выяснят, что они не единственные пассажиры поезда. Призраки — потерянные души, застрявшие между жизнью и смертью, тоже оказались здесь в ловушке. И они не останутся ни перед чем, лишь бы бродяги разделили с ними их вечное путешествие. В конце кампании никто из героев не будет прежним. Но довольно слов, хватайте пожитки, поезд не ждёт!

Каждая партия в «Дорожную песню» делится на две части: фазу сценария и фазу отдыха. В первой фазе игроки пытаются выжить в поезде, выполняя действия и стараясь освободить того или иного призрака, вернув ему потерянную человечность. Завершив сценарий, игроки переходят к фазе отдыха и расходуют общие ресурсы на получение новых навыков и восстановление, а также готовятся к своему следующему приключению.

Состав игры



Правила игры



Книга сценариев



Поле поезда



20 фигурок призраков



7 фигурок бродяг



20 подставок для призраков



7 подставок для бродяг



6 костей (кубики d6)



Узелок

Количество игроков

«Дорожная песня» — полностью кооперативная игра для 2–4 участников. Каждый игрок управляет собственным бродягой.

На протяжении всей кампании вы вольны добавлять новых (и убивать старых) игроков. Это делается в фазе отдыха между сценариями.

Условия победы

В каждом сценарии свои условия победы. Обычно вам нужно спасти призрака — вернуть ему некогда потерянную человечность — или провести определённые ритуалы. Вне зависимости от того, выиграли вы или проиграли, у вас будет возможность продолжить путешествие. Обязательно читайте условия победы, когда начинаете новый сценарий.

ПОРАЖЕНИЕ

В некоторых сценариях также есть условия поражения. Чаще всего вы проигрываете, когда все бродяги становятся неупокоенными (см. с. 15), но в некоторых сценариях бывают другие или дополнительные способы проигрыша. Однако даже в случае неудачи бродяги перейдут к следующему сценарию, пусть и немного потрепанными.



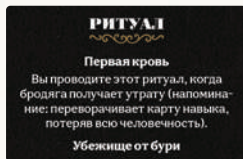
6 карт бродяг



85 карт навыков



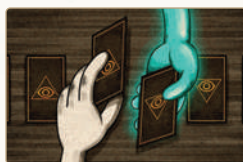
32 карты барахла



66 карт ритуалов



19 карт каданса



1 карта сеанса



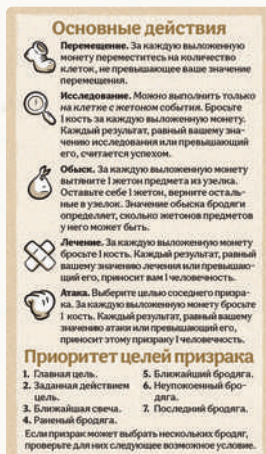
1 карта Пёселя



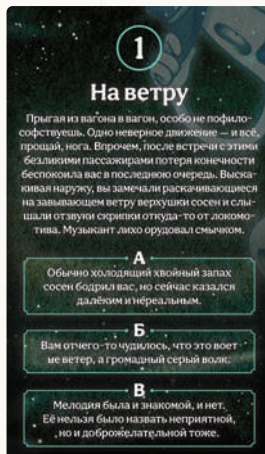
6 карт неупокоенных действий



3 карты недугов



4 памятки



20 карт Промежутья



Ящик/обломки (6)



Гроб/снег (6)



Дыра/лужа крови (6)

18 жетонов объектов



Проклятая (3)



Императрица (3)



Песнотворец (3)



Духовник (3)



Беглянка (3)



Скиталец (3)

18 монет



Раунды



Предел человечности



Искупления



3 маркера для счётчиков



1 жетон главной цели



Призрак



Проклятая



Песнотворец



Беглянка



Императрица



Духовник



Скиталец

7 фишек человечности



Железные гвозди (8)



Свеча (7)



Соль (5)



Кроличья лапка (4)



Яблоко (3)

27 жетонов предметов



1 жетон недуга



10 жетонов событий



Промежутье (4)



Чёрный (4)



Белый (4)

12 жетонов эффектов призрака

Поле поезда

Все сценарии кампании проходят на поле поезда. Каждый сценарий по-своему изменяет поле (например, добавляя жетоны объектов и событий в определённые места), но есть и постоянные элементы, одинаковые во всех сценариях. Описанные ниже правила действуют всегда и помогают игрокам следить за происходящим.

Три вагона: А, Б и В

Поле поезда разделено на 3 отдельных вагона. Между собой вагоны соединяются тамбурами.

ТАМБУРЫ

Тамбур — это клетки между двумя вагонами. Клетка, расположенная ближе к счётчику человечности, считается частью левого вагона, а клетка, расположенная ближе к счётчику уборки, — частью правого вагона. У тамбуров нет деревянных стен, поэтому они не считаются клетками по соседству с краем. В некоторых сценариях это можно обернуть себе на пользу!



СЧЁТЧИК РАУНДОВ

Здесь отмечается текущий раунд игры. Маркер раундов смещается на 1 деление вверх, когда все бродяги сделали ход, а призрак сделал свой последний ход в этом раунде. После каждого шестого раунда возвращайте маркер на деление «1».

СЧЁТЧИК УБОРКИ

В ход призрака вы вытягиваете жетон предмета из узелка, чтобы определить действие призрака. В этой части поля поезда хранятся использованные жетоны предметов. В определённый момент они возвращаются в узелок, это называется уборкой. Справа от каждого символа предмета указано значение уборки. Оно отмечает, сколько жетонов определённого типа нужно выложить на счётчик, чтобы все они вернулись в узелок. Подробнее об этом см. на с. 24.

Стороны и края

Термины «сторона» и «край» часто встречаются в описаниях эффектов, например «переместитесь к стороне раундов».

КРАЯ

По периметру вагонов проходят деревянные стены, которые называются краями. Некоторые эффекты связаны с ними. Обычно такие эффекты перемещают бродяг к краю или от края либо каким-то образом действуют на персонажа, занимающего соседнюю с краем клетку.

Счётчики

Вокруг вагонов располагается несколько счётчиков, которые помогают следить за прогрессом игры. Каждый счётчик выполняет свою функцию.

СЧЁТЧИК ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

Здесь отмечается текущее значение человечности призрака. На этом счётчике расположены 2 компонента: фишка человечности, которая показывает текущую человечность призрака, и маркер предела человечности, который задаёт суммарное количество человечности, которое призрак должен получить, чтобы произошло его искупление.



ЯЧЕЙКИ КАРТ

В этой части поля поезда размещаются различные карты, влияющие на игру. Это 3 карты ритуалов, которые бродяги могут провести, и карта сеанса (если бродяги провели спиритический сеанс в прошлой фазе отдыха). Также здесь есть ячейка для ещё одной карты, которая появится во время кампании.

СЧЁТЧИК ИСКУПЛЕНИЙ

Этот счётчик показывает, сколько сил осталось у призрака. Каждый раз, когда призрак получает искупление, сдвигайте маркер искуплений на 1 деление в сторону «1». Если в момент искупления маркер уже занимает деление «1», бродягам удалось спасти призрака!

Начало игры. Выбор бродяги

Бродяги — это путешественники, бездомные и искатели приключений, попавшие в западню. Перед началом первого сценария все решают, за каких бродяг они хотят играть. Каждый игрок выбирает бродягу, а затем берёт его фигурку, карту бродяги, 3 монеты и 2 начальных навыка.

После того как все выбрали по бродяге, каждый игрок берёт фишку человечности и помещает её на максимальное значение человечности (цветное сердце) своего бродяги, а затем выкладывает свои начальные навыки (и, возможно, барахло) в соответствующие ячейки карты бродяги.



ПРОКЛЯТАЯ

Проклятая уже очень, очень давно в бегах. Она надеется, что верный нож и хитрость помогут ей избавиться от порождения тьмы, что неустанно следует за ней по пятам... осталось только понять как.

Пассивное умение «Дьявол за спиной»

Один раз за ход, после того как вас угнетает призрак, он получает 1 человечность.

Этот полезный защитный эффект заставит призрачных угнетателей пожалеть о содеянном!

Начальные навыки

«Старый кинжал, странный клинок» (67) и «Далёкое воспоминание» (68).

Стиль игры

Агрессивный и подвижный бродяга, нацеленный на взаимодействие с призраками.

ИМПЕРАТРИЦА

Императрицей Америки её признают лишь немногие, но она всё равно не отказывается от попыток заявить о себе и собрать армию. И если какие-то призраки возмнили, что смогут ей помешать, пусть подумают дважды.

Пассивное умение «Королева товарняка»

Когда вы впервые за ход выкидываете на костях гремучий товарняк, бросайте дополнительную кость.

При должной удаче вы сможете взять верх над призраком и научить его манерам!

Начальные навыки

«Генеральский приказ» (51) и «Звучная речь» (52).

Стиль игры

Прирождённый лидер и умелый боец, не страшщийся непредсказуемых ситуаций.



ПЕСНОТВОРЕЦ

Яркие огни большого города манили Песнотворца с самого детства. Он мечтает собирать огромные залы, чтобы все могли услышать музыку, льющуюся из его сердца.

Пассивное умение «В бодром темпе»

Если на вашем навыке лежит только 1 монета, его значение успеха уменьшено на 1.

Если распылить внимание на несколько навыков и действий, они станут чуть проще!

Начальные навыки

«Немного ритма» (35) и «Ретро-попурри» (36).

Стиль игры

Универсальный специалист, умеющий всё понемногу... на расстоянии.



ДУХОВНИК

После неудачной попытки утешить скорбящих при помощи вызова духа усопшего Духовник покинул родной городок и пустился в странствие, чтобы найти своё предназначение.

Пассивное умение «Альтруизм»

Каждый раз, когда вы должны получить человечность, её вместо вас может получить другой бродяга в пределах 2 клеток от вас.

Это пассивное умение помогает Духовнику расширить его обычный диапазон лечения. Порой этого бывает достаточно, чтобы поддержать боевой дух товарища!

Начальные навыки

«Утешающая молитва» (59) и «Благовонный ладан» (60).

Стиль игры

Этот бродяга всегда следит за благополучием друзей.

БЕГЛЯНКА

Беглянка улизнула из дома и отправилась на поиски приключений вместе с верным псом. Ей очень хочется повидать мир, но он такой большой и пугающий... хорошо, что с лохматым другом всё не так страшно!

Пассивное умение «Лучший друг девчонки»

У вас есть Пёсель. Вы управляете 2 фигурками: Беглянкой и Пёселем. Расставляя бродяг при подготовке к сценарию, поместите Пёселя на свободную соседнюю с Беглянкой клетку. Пёсель покидает поле поезда, только если Беглянка покидает поле.

Пёсель и Беглянка считаются одним и тем же бродягой. Если эффект действует одновременно на Пёселя и Беглянку, он применяется только к Беглянке (например, угнетение во время одного и того же перемещения призрака). Человечность, монеты, максимум предметов (значение обыска), эффекты барахла и призраков у них общие. В свой ход Беглянка может класть монеты на карту Пёселя, чтобы он выполнил своё действие перемещения, исследования и/или атаки.

Пёсель считается бродягой для определения цели призрака, но призрак не угнетает его (хотя если призрак завершит перемещение на его клетке, Пёселю придётся переместиться на 1 клетку).

Пёсель не может использовать предметы и выполнять действие обыска. Если он получает жетон предмета в результате события, поместите этот жетон на карту Пёселя. Пёсель может хранить его, если это не превышает значения обыска Беглянки. Для использования этого предмета его нужно передать другому бродяге (или обменять на другой предмет). Если Пёсель передаёт предмет Беглянке (или меняется с ней предметами), она не может использовать предмет в этом раунде.

Начальные навыки

«Кто хороший мальчик?» (43) и «Сила воли» (44). И не забудьте про карту Пёселя!

Стиль игры

Два персонажа могут разделить между собой разные задачи и сделать многое за один ход.



СКИТАЛЕЦ

Истории приходят и уходят — совсем как люди. Для Скитальца это путешествие — ещё один рассказ в его копилку. И с кем травить байки, как не с новыми друзьями?

Пассивное умение «Запасливость»

Вы можете использовать 1 дополнительную карту барахла.

Барахло приносит человечность и новые пассивные эффекты, поэтому чем его больше, тем лучше. Выкладывайте вторую карту барахла рядом с первой на карте бродяги.

Начальные навыки и барахло

«На чёрный день» (75), «Пернатый друг» (76) и «Сумка писателя» (барахло 31).

Стиль игры

У Скитальца всегда найдётся то, что нужно здесь и сейчас.



Карта бродяги

Ниже подробно описываются все элементы карты бродяги и объясняется, как с ней взаимодействуют другие карты.

ПРОЗВИЩЕ И СИМВОЛ БРОДЯГИ

Здесь указаны прозвище бродяги и его символ, который также изображён на его монетах и уникальных навыках.

ПАССИВНОЕ УМЕНИЕ

Пассивные умения дают бродягам особые бонусы и эффекты в фазе сценария.

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

Здесь отслеживается текущее значение человечности бродяги. Цветное сердце — это максимальное значение.

Карта навыка

Карта навыка даёт бродяге особое действие, которые тот может выполнять, когда выложит эту карту в подходящую ячейку. Если бродяга получает утрату, он переворачивает одну из своих карт навыков; он больше не может выполнять её действие.



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Перемещение (с. 16)
- Обыск (с. 17)
- Атака (с. 19)
- Исследование (с. 18)
- Лечение (с. 19)

ЯЧЕЙКИ НАВЫКОВ (4)

Карты навыков выкладываются в 4 ячейки на карте бродяги лицевой стороной вверх. Обычно навыки можно выложить лишь с определённой стороны карты бродяги: левой или правой.

ЯЧЕЙКА БАРАХЛА (1)

Карты баракла выкладываются снизу карты бродяги лицевой стороной вверх. Ячейка баракла вмещает только 1 карту. Скиталец — единственный бродяга с 2 ячейками баракла.



Карта баракла

Баракло даёт пассивные эффекты (иногда действия и другие бонусы). Когда баракло ломается, бродяга переворачивает его карту и больше не применяет его эффект.

Размещение навыков и баракла

Выкладывая навык, поместите его лицевой стороной вверх (с описанием навыка) в доступную ячейку навыка на вашей карте бродяги. Обычно навыки можно выложить лишь с определённой стороны карты бродяги: левой или правой. На это указывает маленький чёрный треугольник на краю карты навыка. Если вы не можете соединить треугольник на карте и в ячейке, то не вправе выложить эту карту навыка. В течение кампании вы сможете собрать сбалансированные наборы навыков на обеих сторонах карты бродяги. См. также с. 13.

Баракло всегда размещается в нижней части карты бродяги. В ячейке баракла хранится лишь 1 карта. Подробнее о баракле см. на с. 14.

Если бродяга получает навык (или баракло) во время сценария, он может немедленно выложить его на свою карту бродяги, заменив любой неутраченный навык (или несломанное баракло). Заменённый навык (или баракло) откладывается в пожитки (с. 30).

Устройство сценария

Каждый сценарий — это сочетание уникальных головоломок и испытаний. Внимательно читайте правила каждого сценария, ведь все они немного отличаются! Ниже рассказывается о разделах сценария.

ПОЛЕ ПОЕЗДА

На этом рисунке показано, как разместить бродяг, призраков, объекты, маркеры, фишки и жетоны на поле поезда.

НАЗВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Убежище от бури



На ногах с самого Хазакрета

Вы бродяга, который заблудился в туманной местности, стараясь укрыться от непогоды. И вы такой не один! Оказавшись по сторонам, вы не узнавали друг друга безбилетников. И если подумали, даже не заметили, как они засосали вместе с вами в вагон. И если каждый из них боится, будто только что тут оказался. А на лежках они не походили. Что самое удивительное, все они, по всей вероятности, были из разных частей города, а то и городов и мест, о которых вы никогда не слышали.

После приключений случилась привада: вы повелись устроиться с максимальным комфортом. Уны, в вагоне не отказались ни току суб, нестарой подполза, а сам по себе поездик сложившаяся ситуация к особому комфорту не располагала.

Половое единственное, что объединило всех вас, — это воспоминание: противную руку, за которую вы ухватились, залезая в вагон. Если перчатка, дробная кофта... не забранные, да еще и суженные. Пока что мистера Руку Помощи нигде не было видно, и вы даже не знали, хорошо это или плохо.

Так или иначе, вы надеялись, что этот этап вашего путешествия пройдет тихо и мирно. Надеюсь, на внутреннем чужом, что все будет с точностью наоборот.

ПРЕДЕЛ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ ПРИЗРАКА

Здесь указывается суммарное количество человечности, которое призрак должен набрать для искупления. Оно зависит от количества игроков.

Предел человечности
Два игрока: 8 • Три игрока: 10 • Четыре игрока: 12

Подготовка

- Выложите жетоны, объекты и маркеры (на счётчике искуплений и ритуалов), как показано выше.
- Поместите своих бродяг на любые клетки (3), отмеченные выше.
- Выложите на поле предел человечности на делении счётчика человечности, соответствующее числу игроков.
- Поместите Отвернувшихся на указанную клетку. Выложите 3 жетона ритуалов сценария «Убежище от бури» в соответствующие ячейки.
- Если все готовы начать игру, займите событие (1).

Общие правила

В этом сценарии нет особых правил. Напоминание: призраки и бродяги теряют человечность по-разному (см. с. 14 правил игры).

Эффекты объектов

В этом сценарии нет особых эффектов объектов. Не забывайте, что призраки могут перемещаться на клетки с объектами, а бродяги — нет (см. с. 14 правил игры).

Эффекты призрака

Дрошь (10). Ваше значение перемещения уменьшено на 1. Чтобы избавиться от дроши, сбросьте жетон предмета с железными гвоздями.

Искут (10). Потеряйте 2 человечности, если в конце вашего хода Отвернувшийся находится в пределах 2 клеток от вас. Чтобы избавиться от искута, сбросьте жетон предмета с сосисками.

Напоминание: проходил сценарий, бродяги время от времени получают жетоны эффектов призрака (см. с. 24 правил игры).

Искупления

Когда Отвернувшиеся получают искупление, каждый бродяга может сделать обход 1.

Напоминание: каждый раз, когда происходит искупление, призрак пропускает свой следующий ход, а каждый бродяга получает 1 человечность. Относительный выше эффект — это уникальная особенность Отвернувшихся.

Победа

Смеси Отвернувшихся. Напоминание: для спасения Отвернувшихся восстанавливайте их потерянную человечность, пока у них не останется искуплений.

НАСТРОЕНИЕ ПРИЗРАКА

Призрак меняет настроение из-за различных эффектов. Обычно призрак начинает сценарий в верхнем настроении и использует описанные там действия, эффект угнетения, эффект уборки и особые эффекты.

Отвернувшиеся Потерянные

Общие эффекты

Если в конце своего хода призрак находится по соседству с краем стороны: искуплений, займите событие (1).

Эффект уборки

Для этого настроения нет особого эффекта уборки. Делайте её как обычно (после текущего хода уберите все жетоны предметов со счётчика уборки и в узелок).

Эффект угнетения

Мурашки. Потеряйте 1 человечность.

Напоминание: край (см. с. 5 правил игры) — это значение стены вагонов. Персонаж находится по соседству с краем, если занимает ближайшую клетку к краю: либо стороны: человечности, уборки, искуплений или ритуалов.

Отвернувшиеся Не одинокие

Общие эффекты

Если в конце своего хода призрак находится по соседству с краем стороны: искуплений, займите событие (1).

Эффект уборки

Нет пути назад. Бродяги в этом же вагоне перемещаются на 1 клетку к Отвернувшимся. Затем бродяги по соседству с Отвернувшимися клетками получают искуп (10).

Эффект угнетения

Мурашки. Потеряйте 1 человечность.

Напоминание: эффект уборки применяется в конце хода текущего персонажа.

Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

Три-то далеко. Цель — самый дальний бродяга. Отвернувшиеся перемещаются на самую дальнюю клетку по соседству с целью, утратив возможность бродяги на кратчайшем пути к ней.

УКАЗАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Здесь содержится информация о подготовке к сценарию, особых правилах, эффектах объектов, эффектах призрака, эффектах искупления и условиях победы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Обычно в сценариях действуют уникальные правила.

ЭФФЕКТЫ ОБЪЕКТОВ

Во многих сценариях есть особые правила для объектов. Внимательно читайте этот раздел.

ЭФФЕКТЫ ПРИЗРАКА

Эффекты призрака — это (чаще всего) ранения и проклятия, получаемые бродягами во время сценария. Они вредят бродягам, пока те от них не избавятся. Эффекты призрака представлены чёрными и белыми жетонами.

Примечание: эффект призрака — это не эффект угнетения, хотя некоторые эффекты угнетения могут принести бродяге эффект призрака.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ НАСТРОЕНИЯ ПРИЗРАКА

В большинстве сценариев есть особые эффекты для каждого настроения призрака. Они действуют, когда призрак находится в соответствующем настроении.

ЭФФЕКТ УГНЕТЕНИЯ

Если призрак перемещается на занятую бродягой клетку (или наоборот), к бродяге применяется эффект угнетения, указанный в описании текущего настроения призрака.

ЭФФЕКТ УБОРКИ

У многих призраков есть эффект уборки, применяющийся после всех возможных текущих эффектов (в конце хода призрака или бродяги). Эффект уборки может меняться в зависимости от настроения призрака.

Игроки делают уборку, когда количество каких-либо жетонов предметов на её счётчике оказывается равным значению уборки предметов этого типа или превышает его. Применив эффект уборки, уберите все жетоны предметов со счётчика уборки обратно в узелок и хорошенько его встряхните.

ДЕЙСТВИЯ ПРИЗРАКА

Это доступные призраку действия.

Перемещение. Количество клеток, на которое может переместиться призрак.

Дальность. Расстояние в клетках, в пределах которого призрак выбирает цель.

Подготовка к игре

Перед тем как приступить к игре, подготовьте поезд!

Соберите узелок

Перед первой партией достаньте из коробки 27 жетонов предметов и сложите их в узелок. Это постоянная часть подготовки к игре: после каждой партии складывайте жетоны обратно в узелок, если не будет сказано иное.

В ходе кампании многие эффекты вносят изменения в этот этап подготовки. Чаще всего это происходит перед началом нового сценария, когда вам предписывают добавить в узелок жетоны событий. Следуйте указаниям и не забудьте хорошенько встряхнуть узелок перед первым ходом.

После партии верните узелок в исходное состояние. Не забывайте о постоянных изменениях в составе узелка, которые игра попросила вас сделать!



Соберите колоду барахла

Возьмите все карты барахла с пометкой «Уровень 1» на рубашке и перемешайте их. Это ваша начальная колода барахла. Пока что отложите её в сторону, вы будете использовать её в фазе отдыха между сценариями. Игра может потребовать добавить или убрать карты из этой колоды, однако лишь сама игра может менять её состав. Во время сценария бродяги могут получить особое барахло, и оно никогда не замешивается в колоду.

Четыре типа карт барахла: уровень 1, уровень 2, уровень 3 и особое



Подготовка по книге сценариев

У каждого сценария своя подготовка и свои правила. Обычно вы помещаете объекты, фишки, маркеры и жетоны событий на поле поезда и в узелок, расставляете фигурки бродяг по указанным клеткам и вкладываете маркер предела человечности в зависимости от количества игроков. Также для каждого сценария вам нужно будет найти свои карты ритуалов (см. с. 25) и выложить их рядом с полем поезда чёрной стороной вверх. Подробнее обо всех эффектах, компонентах и особенностях подготовки к сценарию рассказывается в разделе «Устройство сценария» на предыдущей странице.

Если не сказано иное, положите фишку человечности призрака на деление «0» счётчика человечности.

Для подготовки к первому сценарию («Убежище от бури») откройте страницу 1 книги сценариев и следуйте её указаниям. Если вам предписывается поместить на поле поезда призрака (в первом сценарии это Отвернувшиеся), его изображение обычно приводится в левом нижнем углу начальной страницы сценария.

Последний этап подготовки к первому сценарию обяжет вас прочесть текст события. Переверните страницу книги сценариев, чтобы открыть события первого сценария, а затем зачитайте соответствующий текст вслух и выполните его указание. Завершив подготовку, начинайте игру.

Страница 1 в книге сценариев

Убежище от бури

Два игрока: 8 • Три игрока: 10 • Четыре игрока: 12

Человечность

На ногах с самого Хазлхёрста

Вы бродяга, который забрался в товарный поезд, стараясь укрыться от непогоды. И вы такой не один. Остатки поезда по сторонам, вы не узнавали друг друга, безымянных. И если подумать, даже не заметили, как они заслонились вместе с вами в вагон. И всё же каждый из нас боялся, будто только что тут оказался. А на улице они не попадали. Что самое удивительное, все они, по всей вероятности, были из разных частей города, а то и городов и мест, о которых вы никогда не слышали.

После приветствия случило приветствие вы попытались устроиться с максимальным комфортом. Увы, в вагоне не отсыпалось ни точка сна, ни старой подушки, а сам по себе поезд и сложившаяся ситуация к особому комфорту не располагали.

Плюсом, единственной, что ободило все вас, — это воспоминание о проткнутой руке, за которую вы ухватились, залезая в вагон. Безал перчаток, дилбая ножа... не забудешь, даже если захочешь. Пока что мистера Руку Помощи нигде не было видно, и вы даже не знали, хорошо это или плохо.

Так или иначе, вы надеялись, что этот этап вашего путешествия пройдёт тихо и мирно. Наделись, но интуитивно чувствовали, что всё будет с точностью наоборот.

Подготовка

1. Выложите жетоны, объекты и маркеры (на счётчике искуплений и ритуалах), как показано выше.
2. Поместите своих бродяг на любые клетки (0), отмеченные выше.
3. Выложите маркер предела человечности на деление счётчика человечности, соответствующее числу игроков.
4. Поместите Отвернувшихся на указанную клетку. Выложите 3 карты ритуалов сценария «Убежище от бури» в соответствующие ячейки.
5. Если все готовы начать игру, зачитайте событие 1.

Особые правила

В этом сценарии нет особых правил.

Напоминание: призраки бродяг теряют человечность по-разному (см. с. 14 правил игры).

Эффекты объектов

В этом сценарии нет особых эффектов объектов. Не забывайте, что призраки могут перемещаться на клетки с объектами, а бродяги — нет (см. с. 14 правил игры).

Эффекты призрака

Дрошь (0). Ваше значение перемещения уменьшено на 1. Чтобы избавиться от дроши, сбросьте жетон предмета с желтыми гвоздями.

Искуп (0). Потеряйте 2 человечности, если в конце вашего хода Отвернувшиеся находятся в пределах 2 клеток от вас. Чтобы избавиться от искупа, сбросьте жетон предмета с оловом.

Напоминание: проходя сценарий, бродяги время от времени получают жетоны эффектов призрака (см. с. 24 правил игры).

Искупление

Когда Отвернувшиеся получают искупление, каждый бродяга может сделать обход 1.

Напоминание: всякий раз, когда происходит искупление, призраки пропускают свой следующий ход, а каждый бродяга получает 1 человечность. Отрицательный эффект — это уникальная особенность Отвернувшихся.

Победа

Смысла Отвернувшимся.

Напоминание: для спасения Отвернувшихся восстанавливайте их потерянную человечность, пока у них не останется искуплений.

Отвернувшиеся

1

Определения

Ниже приведены некоторые определения, которые вам пригодятся при подготовке и во время игры.

Объект

Объекты размещаются на поле поезда и представляют собой разные вещи. Гробы, ящики, лужи крови, дыры, обломки, снег — всё это объекты.

По умолчанию бродяга не может попасть на клетку с объектом (а призраки могут!). Однако во многих сценариях действуют особые правила, дающие объектам новые интересные свойства, поэтому всегда проверяйте, правильно ли вы взаимодействуете с объектом! Об объектах также рассказывается в разделе «Выбор цели и дальность» на с. 14.

Ящик/обломки (6)



Гроб/снег (6)



Дыра/лужа крови (6)



Призраки

Это персонажи-привидения, с которыми вы сталкиваетесь на «Серебряном пармщике». Фигурка призрака соответствует иллюстрации на начальной странице сценария и устанавливается на синюю подставку. Призраки выполняют действия в зависимости от вытягиваемых из узелка жетонов предметов и обычно представляют угрозу для бродяг (и даже угнетают их, оказываясь на одной с ними клетке, см. с. 24). Если в описании эффекта встречается слово «призрак», имеется в виду как раз такой персонаж.



Жетоны событий

Жетоны событий пронумерованы от 0 до 9 и часто размещаются на клетках вагонов, счётчиках на поле и картах бродяг. Обычно вы разыгрываете событие, когда исследуете его жетон или когда маркер (например, на счётчике искуплений) достигает деления с его жетоном. Для розыгрыша события зачитайте его текст, из него вы узнаете, что делать дальше! Разыграв событие, уберите его жетон из игры, если только его эффект не предписывает переместить его, забрать себе или оставить где-нибудь на поле поезда.



Заблудшие души

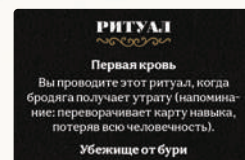
Заблудшие души — это безвестные пассажиры поезда, погибшие из-за различных несчастий и ставшие призраками. На поле поезда они отмечаются одной из этих двух фигурок. Заблудшие души появляются не в каждом сценарии, и их правила каждый раз отличаются. Внимательно читайте их в каждом сценарии!



Ритуалы

Карты ритуалов — это задания, которые бродяги могут попытаться выполнить, чтобы упростить спасение призрака или разгадать тайны сценария. Проведя ритуал, переверните его карту и получите указанную награду, но не смотрите заранее обратную сторону карты!

Способ проведения ритуала может быть не всегда понятен сразу, но по ходу игры он становится всё более очевидным. Таким образом, сценарии подкидывают игрокам головоломки и загадки.



Игровой процесс.

Фаза сценария

Сценарий состоит из нескольких последовательных раундов. Каждый раунд состоит из нескольких поочерёдных ходов бродяг и призраков. Все персонажи (и бродяги, и призраки) во время своего хода выполняют действия. Когда все персонажи сделали ходы, раунд завершается.

Раунды

Раунд — это последовательное чередование определённого количества ходов бродяг и призраков. Раунд заканчивается после хода призрака, когда в игре не осталось бродяг, не сделавших ход. Переместите маркер на следующее большее число на счётчике раундов. Если маркер уже занимает деление «6», перенесите его обратно на деление «1» на счётчике раундов.

Ходы

В начале каждого раунда игроки решают, какой бродяга сделает первый ход. После его хода (выполнения действий) наступит черёд призрака. После призрака свой ход делает бродяга, который ещё не ходил. Так продолжается, пока все бродяги не сделают по 1 ходу, а призрак не сделает свой последний ход. Бродяги могут менять порядок своих ходов от раунда к раунду.

Вот пример очерёдности ходов в раунде в игре втроём:



Ход бродяги

В начале хода бродяга забирает все свои монеты с поля поезда, основных действий и карт навыков. Затем он выполняет действия, выкладывая монеты на карты навыков и основные действия.

ПАССИВНЫЕ УМЕНИЯ

Пассивные умения дают своим владельцам особые эффекты в фазе сценария. Некоторые из них — это постоянный бонус, другие требуют выполнения определённого условия (например, выбросить на костях гремучий товарняк). При выполнении условия эффект умения применяется автоматически. На пассивные умения нельзя класть монеты (исключение — Пёсель Беглянки).

МОНЕТЫ

Как правило, у каждого бродяги есть 3 монеты, которыми он распоряжается во время своего хода. Бродяга выкладывает монеты, чтобы задать эффективность (или увеличить вероятность успеха) выполняемого действия.

Монеты можно свободно выкладывать на основные действия, но на карты навыков (и карты баракла, требующие монеты) их можно помещать, только если в предыдущем раунде на этих картах не было монет.

Если в начале хода бродяги на поле поезда есть его монеты, он возвращает их себе.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Бродяга выкладывает монеты на навыки и/или основные действия, которыми планирует воспользоваться в течение своего хода. Чем больше монет бродяга выложит на одно действие, тем эффективнее и сильнее оно может стать. За ход бродяга может выполнить сразу несколько действий, распределив монеты между ними. Также он может выложить несколько монет на одно действие, чтобы увеличить его вероятность успеха, силу или пользу. После того как бродяга распределит все свои монеты, он выполняет выбранные действия в любом порядке.

Выполнить действие можно лишь в том случае, если соблюдаются его требования к дальности и выбору цели (см. «Дальность и выбор цели» на с. 14).

КОСТИ

Бродяге не гарантирован успех при выполнении действия. Выполняя действие, для которого указано количество костей или значение успеха, бродяга бросает кости и определяет, было ли его действие успешным и, если нужно, сколько успехов он получил. Результат каждой кости, равный значению успеха действия или превышающий его, считается успехом.



Гремучий товарняк

Если, выполняя действие, бродяга выкидывает результат 6 на кости, он может немедленно бросить ещё 1 кость в рамках этого действия. Если снова выпадет 6, он получает ещё 1 кость (и так далее, если он продолжает выкидывать 6). Эти дополнительные кости считаются частью исходного броска, а не отдельным действием.

Эффект гремучего товарняка применяется, только если бродяга бросает кости для выполнения действия и у него выпадает именно 6 (то есть, если на кости выпало 5, а у бродяги есть бонус «+1 к результату кости», гремучий товарняк не применяется).

Действия

У бродяги есть широкий выбор действий для выполнения в свой ход, но есть и ограничения по тому, как и когда они могут их выполнять. Бродяга выполняет действия, выкладывая монеты на карты навыков и основные действия на своей карте. Он может выполнить столько действий, на сколько ему хватает монет. Обычно бродяга начинает ход с 3 монетами. Для выполнения многих действий и применения их эффектов необходимо бросить кости и получить определённое количество успехов.

Пример

Императрица выложила 2 монеты на навык и 1 монету на основное действие перемещения. Распределив монеты, она выполняет эти 2 действия в любом порядке.



Цель

Указывает, какого персонажа можно выбрать в качестве цели этого навыка.



Дальность

Для применения навыка цель должна находиться в пределах указанного количества клеток от этого бродяги. Дальность 0 означает, что бродяга может выбрать целью себя.



Кости

Количество костей, бросааемых при использовании этого навыка.



Значение успеха

Результат броска кости, необходимый для успешного выполнения действия этого навыка.

Название навыка

Название карты.



Эффект навыка

То, что происходит при успешном выполнении действия этого навыка.

Сторона

Треугольник указывает, с какой стороны карты бродяги нужно выложить этот навык.

Навыки

Если карта навыка выложена в соответствующую ячейку с нужной стороны карты бродяги, она даёт бродяге особое действие, которое он может выполнять в свой ход. Для этого он должен поместить на карту навыка хотя бы 1 монету. Дополнительные монеты на карте навыка могут увеличить количество бросааемых костей, силу действия и так далее. Символ ② на карте навыка указывает, что эффективность этого навыка можно повысить за счёт монет. У бродяги может быть не более 4 навыков.

Виды навыков

Бродягам доступны два вида навыков.

Общие навыки доступны всем бродягам. Большинство таких навыков покупается за монеты в фазе отдыха. Общими навыками можно обмениваться в фазе отдыха и хранить их в общих пожитках вместе с неиспользуемым барахлом.

Уникальные навыки доступны только бродягам с соответствующим цветом и символом. У таких навыков нет стоимости. Бродяги получают их по ходу кампании и не могут ими обмениваться, однако вправе хранить их в личных пожитках. Также эти навыки можно заменять в фазе отдыха.

Пример

Этот пример описывает использование карты навыка «Позитивный настрой» (см. рис. слева), на которой лежат 2 монеты. Цель навыка указана как «Любая», поэтому Императрица может выбрать либо призрака, либо бродягу. Дальность навыка равна 1, а значит, цель должна находиться на соседней с Императрицей клетке. Количество бросааемых костей всегда равно 2, и для успеха Императрица должна выкинуть результат 4 или больше. За каждый выпавший успех цель получает 1 человечность. Кроме этого, у навыка есть бонусный эффект: если Императрица ходит первой в этом раунде, цель получает дополнительно ② человечности.

Императрица ходит первой в текущем раунде и бросает 2 кости для навыка «Позитивный настрой». Выпадает 2 и 6, но 6 — это гремучий товарняк, и это здорово! Пассивное умение Императрицы «Королева товарняка» приносит ей ещё 1 кость. Итого она бросает 2 новые кости. На них выпадает 3 и 4. Суммарно у Императрицы 2 успеха. Цель-призрак получает 2 человечности — по 1 за каждый успех, а затем ещё 2 человечности, так как действие было успешным, Императрица ходила первой и выложила на навык 2 монеты.

Призывающие навыки

Некоторые навыки добавляют на поле поезда призванных (ранее спасённых призраков) в помощь бродягам. Призванных нельзя помещать на объекты. Бродяги могут свободно перемещаться через призванных, но не вправе завершать перемещение на их клетках. Призраки могут угнетать призванных (убирая их с поля поезда). Призванных нельзя выбирать целями каких-либо навыков, кроме тех, которые добавили их в игру.

Если призванный находится на поле поезда, а добавивший его навык стал утраченным, этот призванный остаётся на поле и его эффекты продолжают действовать, пока он не будет угнетён. См. подробнее о призванных в ответе на вопрос 23 в разделе «Часто задаваемые и сложные вопросы» на с. 35.

Выбор цели и дальность

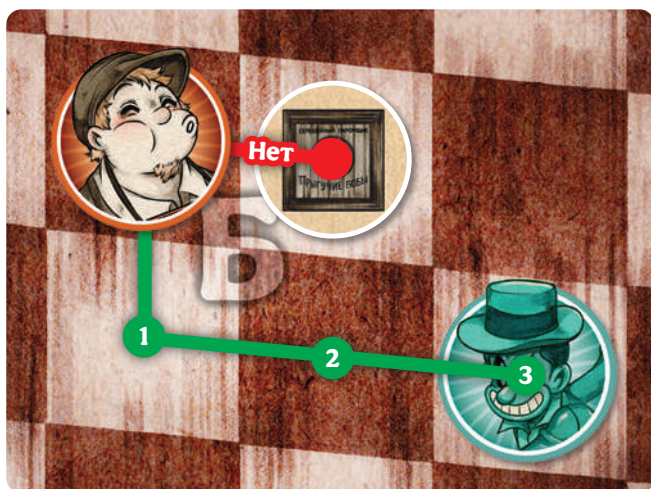
Для большинства действий требуется цель, чаще всего конкретный тип персонажа: бродяга или призрак. Сверяйтесь с сокращениями на картах: «Б» — бродяга, «П» — призрак, «Любая» — любой персонаж. Иногда в тексте действия встречается дополнительная информация о выборе цели (например, о том, что вы вправе выбрать ещё 1 персонажа за каждый успех после первого), поэтому обращайте внимание не только на символ цели (👤), но и на текст карты.

У многих действий есть значение дальности, ограничивающее количество клеток, в пределах которого можно выбрать цель. Если у действия бродяги есть дальность, проверьте, сколько клеток разделяет его и цель. Начинайте подсчёт с соседней клетки и заканчивайте клеткой цели. **Значение дальности 0 означает, что бродяга может выбрать целью себя.**

Все персонажи (и призраки, и бродяги) определяют дальность даже через занятые другими персонажами клетки. Бродяги могут выбирать целями персонажей, находящихся на клетках с объектами, но не могут определять дальность через объекты. Объекты не ограничивают призраков при определении дальности.

Пример

Песнотворец выполняет действие, выбирающее целью призрака в пределах 3 клеток. Объект мешает определять дальность.



Объекты

Бродяги и призраки по-разному взаимодействуют с клетками с объектами. Объект мешает бродягам определять дальность, также они не могут перемещаться на и через клетки с объектами. Призраки, напротив, могут определять дальность через объекты, перемещаться через них и даже завершать ход на их клетках.

В некоторых сценариях у объектов есть особые эффекты, дополняющие или заменяющие обычные правила. Если для объектов, используемых в сценарии, не описаны особые эффекты, взаимодействуйте с ними так, как сказано выше.

Барахло

Обычно бродяга может пользоваться лишь 1 картой барахла, вложенной в ячейке барахла внизу карты бродяги. Барахло приносит своему владельцу пассивный эффект (а иногда действие и другие бонусы). Пока барахло не сломано, его пассивный эффект действует **постоянно** и для его использования не нужны монеты. Некоторые карты барахла, однако, дают дополнительные преимущества, если бродяга положит на них монету. Как и в случае с навыками, монеты на карту барахла можно положить, только если на ней не было монет в предыдущем раунде.

Картами барахла, как и картами общих навыков, можно обмениваться в фазе отдыха. Таким образом, сразу несколько бродяг смогут воспользоваться одной и той же картой на протяжении кампании. Если барахло должно стать утраченным (перевернуться лицевой стороной вниз), оно вместо этого ломается. Сломанное барахло можно починить (перевернуть обратно, сделав снова доступным), но только во время отдыха.

Пример

«Рыболовная леска» — карта барахла, которую бродяги могут купить в фазе отдыха у ДК, мистического кота. Эффект этого барахла увеличивает дальность всех ваших навыков, лежащих в ячейках карты бродяги. Обратите внимание, что «Рыболовная леска» не увеличивает дальность других эффектов, таких как основные действия и жетоны предметов!



Термин «персонаж»

Многие игровые эффекты выбирают целями только бродяг, только призраков, а также бродяг и/или призраков. Термин «персонаж» включает в себя призраков и бродяг. Если для действия или эффекта нужен определённый тип цели, игра уточнит, будет ли это бродяга или призрак.

Человечность

На карте бродяги отслеживается значение человечности этого бродяги. Цветное сердце определяет его максимальное значение человечности.

Изначально у призрака нет человечности, и бродяги пытаются вернуть её ему, чтобы спасти. Если говорить совсем просто, получение человечности — это хорошо, а потеря — плохо. Подробнее о человечности призраков см. на с. 20.

Человечность бродяги

Ужасы поезда будут медленно, но верно влиять на бродяг, истощая их человечность. Текущее значение человечности отмечается в верхней правой части карты бродяги.

Когда бродяга получает человечность, он продвигает фишку человечности на соответствующее количество делений, но не дальше максимального значения. Если он должен продвинуть фишку дальше, он оставляет её на максимальном делении.

Когда бродяга теряет человечность, он сдвигает фишку человечности обратно по счётчику на соответствующее количество делений. Потеряв всю человечность (когда фишка должна была бы переместиться с «1» на «0»), бродяга получает 1 утрату и возвращает фишку на максимальное значение. Любая дополнительная потеря человечности от одного эффекта игнорируется после получения утраты.

Пример

На рисунке справа показано, куда перемещается фишка человечности Императрицы при потере и получении человечности.

Потеря ← → Получение



Утраченные навыки и сломанное барахло

Когда бродяга получает утрату, он переворачивает 1 свою любую карту навыка лицевой стороной вниз. Он больше не вправе выполнять её действие. Если на утраченной карте лежали монеты, бродяга оставляет их на ней.

При желании, получая утрату, бродяга может перевернуть не карту навыка, а карту барахла. В этом случае барахло считается сломанным. Однако, если эффект позволяет восстановить утрату, бродяга не вправе вместо этого отремонтировать барахло. Также, если какой-либо эффект подсчитывает утраты бродяги, он не учитывает его сломанное барахло.



Неупokoенный бродяга

Если все навыки (и барахло) бродяги лежат стороной «Утрачено» (или «Сломано») вверх, он становится неупokoенным. Став неупokoенным, бродяга сбрасывает жетоны эффектов призрака (если есть), переворачивает свою карту бродяги и помещает фишку человечности на деление «1». Он не теряет жетоны предметов. Затем он находит свою карту неупokoенного действия и кладёт её поверх одной из своих карт навыков (но не барахла). Если на ней лежат монеты, бродяга возвращает их себе. Он может пользоваться этим неупokoенным действием со своего следующего хода. Неупokoенный бродяга не может потерять человечность, если её текущее значение 1.

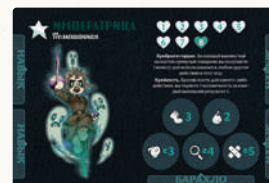
Неупokoенные бродяги не могут применять навыки (даже если восстановили их во время сценария), но могут выполнять основные действия и своё неупokoенное действие, а также использовать жетоны предметов. Кроме того, у каждого неупokoенного бродяги есть уникальные пассивные умения.

Если игровой эффект обязывает бродягу немедленно перевернуть свою карту на «неупokoенную» сторону, все его навыки становятся утраченными, а барахло — сломанным (переверните эти карты).

Если в конце сценария все бродяги неупokoенные, зачитайте момент 13 (если не сказано иное).

СЛОЖНЫЙ ВЫБОР

Если к концу сценария бродяга остался неупokoенным, то в начале фазы отдыха он должен навсегда сбросить навык, на который положил карту неупokoенного действия. Уберите этот навык в коробку. Если в ходе сценария бродяга становился неупokoенным несколько раз, он всё равно убирает только 1 навык. Этот навык может быть утраченным или нет.



НЕУПОКОЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Несмотря на то, что неупokoенные бродяги не могут выполнять действия с карт навыков, они получают уникальное неупokoенное действие, которое выполняется по правилам основных действий. Неупokoенное действие — это не навык, поэтому им можно пользоваться каждый раунд (аналогично основным действиям).

ПОТУСТОРОННЯЯ БОЛЕЗНЬ

Когда неупokoенный бродяга теряет человечность (и при этом его человечность больше 1), другой ближайший к нему бродяга, не являющийся неупokoенным, может потерять эту человечность вместо него.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЖИЗНИ

Когда неупokoенный бродяга восстанавливает человечность до максимума (во время сценария или в начале фазы отдыха), переверните 1 любой его утраченный навык лицевой стороной вверх, а затем переверните карту бродяги на обычную сторону. Бродяга кладёт свою фишку человечности на максимальное значение и откладывает в сторону карту неупokoенного действия.

Восстановление утраченного

Во время сценария бродяга может использовать яблоко, чтобы перевернуть 1 любой свой утраченный навык лицевой стороной вверх и, таким образом, сделать его снова доступным (однако неупokoенный бродяга по-прежнему не вправе пользоваться навыками). Также в фазе отдыха бродяги могут тратить монеты на восстановление утраченных навыков (см. с. 28).



Основные действия

Любой бродяга может выполнять эти действия в свой ход. В отличие от навыков, вы можете использовать основное действие, даже если в прошлом раунде на нём лежали монеты. В игре 5 основных действий: перемещение, обыск, исследование, лечение и атака.

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

За каждую монету, выложенную на это действие, бродяга может переместиться на количество клеток, не превышающее его значения перемещения. Бродяги перемещаются по горизонтали и вертикали, но не по диагонали. Бродяга может как угодно делить полученное перемещение. Например, если его значение перемещения равно 3 и он выложил на это действие 2 монеты, он мог бы переместиться на 2 клетки, выполнить другое действие за 3-ю монету, а затем переместиться ещё на 4 клетки.

Бродяги могут перемещаться только через свободные клетки и клетки с призраком, бродягой или жетоном, но не могут завершить перемещение на клетке с призраком или другим бродягой. Они могут завершать перемещение на клетке с жетоном (таким как жетон события или предмета), но не вправе перемещаться на клетку с объектом.



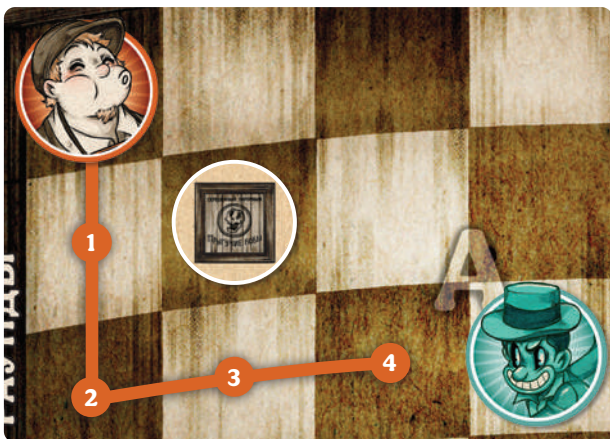
Пример

Клетка с Песнотворцем считается занятой. Клетки справа и снизу от него — свободные и соседние клетки, так как находятся в пределах 1 клетки по вертикали или горизонтали от Песнотворца и на них ничего нет. Клетка с объектом-ящиком — занятая, но не соседняя клетка, поскольку расположена по диагонали от Песнотворца.



Пример

Значение перемещения Песнотворца равно 2. В этом примере он выложил 2 монеты на действие перемещения, благодаря чему может переместиться не более чем на 4 клетки за ход. Он перемещается на 2 клетки вниз, а затем ещё на 2 клетки вправо, чтобы оказаться по соседству с призраком. Не забывайте, что бродяги не могут перемещаться через клетки с объектами!



«К» и «от»

Некоторые эффекты перемещают персонажей в определённом направлении. У таких эффектов есть отправная точка (например, призрак, выполняющий действие, бродяга или другой компонент), к/от которой будет двигаться персонаж. Когда подобный эффект применяется к бродяге, он всегда перемещается на максимально возможное расстояние, огибая объекты и двигаясь вдоль края вагона (если в тексте эффекта не указано, что перемещение прерывается объектами, краями и так далее).

- **К.** Когда эффект предписывает переместить персонажа к чему-то, тот движется в направлении отправной точки (например, призрака, объекта или края), пока соблюдает все остальные правила перемещения и не оказывается дальше отправной точки ни в какой момент перемещения.
- **От.** Когда эффект предписывает переместить персонажа от чего-то, тот движется в противоположном направлении от отправной точки, пока соблюдает все остальные правила перемещения и не оказывается ближе к отправной точке ни в какой момент перемещения.

Пример

Если эффект вынуждает Песнотворца переместиться на 1 клетку к этому призраку, Песнотворец окажется на соседней с ним клетке. Если эффект вынуждает Песнотворца переместиться на 1 клетку от призрака, тот переместится на 1 клетку в противоположном от него направлении.



Свободные и занятые клетки

Поле поезда разделено на клетки. Каждый раз, когда вам нужно что-либо добавить в вагон (бродягу, призрака, жетон или объект), вы размещаете это в пределах одной клетки. Если на клетке ничего нет, она называется свободной, а если есть — занятой. Эти термины часто используются в игровых указаниях и крайне важны для правильного перемещения и взаимодействия между бродягами и призраками.

Соседство

Многие эффекты (особенно те, что связаны с перемещением) действуют на соседние клетки или с них. Соседняя клетка — клетка непосредственно слева, справа, сверху или снизу от рассматриваемой. Клетки, расположенные по диагонали друг от друга, не считаются соседними. Если одну клетку занимает сразу несколько компонентов (например, персонаж и жетон события), они все считаются соседними друг с другом.

2. ОБЫСК

Выполняя действие обыска, бродяга вытягивает 1 жетон предмета из узелка за каждую выложенную на символ обыска монету. Вне зависимости от количества выложенных монет, бродяга может оставить себе только один из вытянутых жетонов. Выбрав жетон, он возвращает остальные обратно в узелок. Обычно бродяга сам выбирает, какой жетон оставить.

Указание «сделать обыск X» в тексте эффекта означает вытянуть X жетонов из узелка и оставить себе один, вернув остальные в узелок.

Значение обыска (рядом с символом действия) указывает, сколько жетонов предметов может хранить бродяга. Если у него когда-либо оказывается больше жетонов, чем он может хранить, он обязан вернуть лишние в узелок. Жетоны событий, которые считаются жетонами предметов, в узелок не добавляются, вместо этого откладывайте их в сторону.

Жетоны событий в узелке

При подготовке к игре и во время сценария вы можете получить указание добавить определённые жетоны событий в узелок. Если бродяга вытягивает такой жетон во время своего хода, он сразу же разыгрывает соответствующее событие (до выбора каких-либо других жетонов предметов). Если жетон события вытягивают из узелка во время хода призрака, то оно разыгрывается немедленно (и при необходимости применяется к бродяге, который вытянул жетон за призрака), а для определения действия призрака вытягивается новый жетон предмета.

Бродяга, вытянувший жетон события, немедленно зачитывает текст соответствующего события и применяет его эффекты. Если он вытянул сразу несколько жетонов событий, он разыгрывает их в порядке возрастания их номеров. Применив эффекты события во время своего хода, бродяга, вытянувший жетон этого события, достаёт ещё один жетон предмета из узелка для продолжения действия обыска.

Пример

Песнотворец выложил 2 монеты на действие обыска. Он вытягивает из узелка 2 жетона предметов (по 1 за каждую монету). Ему достаются железные гвозди и жетон события. Он немедленно зачитывает текст события из книги сценариев и применяет его эффекты, а затем вытягивает ещё 1 жетон из узелка (поскольку за 2 монеты должен вытащить 2 предмета). Второй жетон предмета — яблоко. Хороший улов! Песнотворец оставляет себе яблоко (он пока ещё не превысил значение обыска) и возвращает обратно в узелок железные гвозди. После этого он хорошенько встряхивает узелок, чтобы перемешать жетоны. Песнотворец сбрасывает жетон события, откладывая его рядом с полем поезда по указанию текста события.

Использование жетонов предметов

Бродяги могут использовать жетоны предметов в любое время раунда, но каждый бродяга может использовать лишь 1 жетон предмета за раунд. Использование предмета не требует монет и не считается действием. Бродяга может немедленно использовать вытянутый во время своего хода жетон предмета, если ещё не использовал какие-либо предметы в этом раунде.

Если бродяга хочет использовать жетон предмета во время хода призрака, он может сделать это только после того, как призрак выполнит своё действие (или в ответ на это действие в случае соли). После использования жетон предмета сбрасывается.



Обмен и передача жетонов предметов

Во время своего хода бродяга может передать находящемуся на соседней клетке бродяге 1 жетон предмета или обменяться с ним 1 предметом. Обмен и передача жетонов предметов считается использованием жетона предмета в этом раунде, пусть даже жетоны при этом и не сбрасываются.

При передаче жетона предмета считается, что его использовал тот, кто его отдал. При обмене жетонами предметов считается, что оба бродяги использовали по предмету в этом раунде.

Узелок

Во время сценария бродяги находят полезные вещи, представленные жетонами предметов из узелка. Всего в игре 5 видов предметов с уникальными эффектами.



Железные гвозди. Используя железные гвозди, бродяга может выбрать целью призрака в пределах 2 клеток от себя, чтобы тот получил 2 человечности.



Свеча. Используя свечу, бродяга кладёт жетон свечи на свободную соседнюю клетку. Если в вагоне со свечой есть призрак, она становится его приоритетной целью (см. с. 21). Как только призрак перемещается на клетку со свечой, его возможное оставшееся перемещение сгорает. Также он сбрасывает свечу. Если после сброса свечи (или когда она остаётся на поле поезда, так как призрак до неё не добрался) для действия призрака есть подходящие цели, он продолжает выполнять действие, выбрав новую цель.



Соль. Используя соль, бродяга может проигнорировать эффекты действия призрака, выбравшего его целью. Соль не отменяет перемещение призрака, эффекты угнетения и эффекты, применяющиеся к другому бродяге, который не использует соль. Если действие призрака выбрало целью или воздействует на нескольких бродяг, игнорируются только эффекты, применяющиеся к бродяге, который использует соль.



Кроличья лапка. Этот предмет считается дополнительной монетой, которую бродяга может использовать во время своего хода для навыка или действия. После выполнения действия сбросьте кроличью лапку.



Яблоко. Используя яблоко, бродяга может перевернуть 1 карту утраченного навыка лицевой стороной вверх и сделать её снова доступной.



Избавление от эффектов призрака

Бродяги могут получить жетоны эффектов призрака, в основном негативных. В разделе правил сценария описывается, как применяются такие эффекты и как от них можно избавиться. Чаще всего для избавления от эффекта призрака нужно сбросить определённый жетон предмета. Если в тексте эффекта призрака не указано иное, то лишь бродяга, на которого действует этот эффект, может сбросить жетон предмета, чтобы от него избавиться.

Сброс жетонов предметов

Сбрасывая жетон предмета (после использования или для избавления от эффекта призрака, из-за действия, для которого требовалось сбросить жетон, и так далее), кладите его на счётчик уборки. Сброс жетона предмета не считается его использованием.

Закончились жетоны предметов?

Если персонажу нужно вытянуть жетон предмета, а узелок пуст, немедленно верните все жетоны со счётчика уборки обратно в узелок (но примените эффект уборки в конце хода). Затем вытяните жетоны из узелка как обычно.

3. ИССЛЕДОВАНИЕ

Если бродяга находится на клетке с жетоном события, он может попытаться изучить его с помощью действия исследования. У каждого бродяги есть значение исследования.

Выполняя действие исследования, бродяга открывает страницу с событиями текущего сценария и зачитывает вступительную часть нужного события. Затем он бросает столько костей, сколько монет положил на символ исследования. Каждый результат, равный значению исследования бродяги или превышающий его, считается 1 успехом. Обычно для полного раскрытия тайн события требуется определённое количество успехов, но бродяги об этом не узнают, пока не проведут исследование.

Далее бродяга зачитывает текст в книге сценариев, соответствующий количеству полученных успехов (обычно 0–2). Текст события может вводить новые правила и требовать дополнительных бросков, поэтому внимательно его читайте.

Если в тексте события или сценария не указано иное, после успешного действия исследования соответствующий жетон события сбрасывается и больше не используется в текущем сценарии. В случае неудачной попытки исследования жетон обычно остаётся на поле поезда.

События

События, представленные жетонами событий, добавляют в сценарий неожиданности, изменения и особые эффекты. При подготовке к игре и во время сценария вы часто помещаете жетоны событий в вагоны, на счётчики и в узелок.

Моменты

Как и события, моменты добавляют особые эффекты, так или иначе влияющие на игровой процесс и персонажей. Все моменты собраны в конце этой книги в порядке возрастания номеров. Читайте лишь указанный эффектом момент, а иначе вы рискуете узнать сюжет раньше времени!

Исследование и розыгрыш событий

Если жетон события находится на клетке вагона, бродяги могут его исследовать, чтобы раскрыть его тайны и применить эффекты. Иногда жетоны событий важны и для призраков (например, жетон заставляет призрака перемещаться к себе и применять эффекты, когда призрак оказывается на его клетке).

Если жетон события находится на счётчике (человечности призрака или раундов), его эффекты применяются, когда маркер или фишка соответствующего счётчика оказывается на его делении (или перемещается через него). Например, если жетон события лежит на делении «2» счётчика раундов и вы только что закончили раунд 1, то, сдвинув маркер на деление «2», вы немедленно зачитаете соответствующее событие и примените его эффекты. Если жетон события лежит на счётчике человечности призрака и его фишка перемещается на/через этот жетон, примените его эффекты, как только призрак получит человечность.

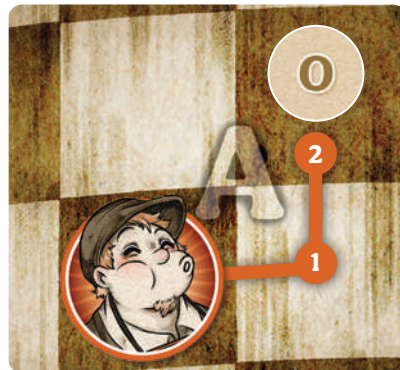
Также жетоны событий можно вытянуть из узелка во время выполнения действия обыска бродяги или хода призрака. В этом случае немедленно разыграйте событие. Подробнее об этом см. в разделе «Обыск» на предыдущей странице и в разделе «Действие призрака» на с. 21.

Разыгрывая событие, зачитайте текст, соответствующий номеру жетона события в книге сценариев, и примените описанные эффекты. Затем, если не сказано иное, сбросьте этот жетон.

Если жетон события вытянули для определения действия призрака, его эффекты применяются к бродяге, который достал этот жетон за призрака (обычно это бродяга, делавший ход перед ним). Затем вытяните новый жетон предмета, чтобы определить действие призрака.

Пример

В начале своего хода Песнотворец поместил 1 монету на действие перемещения и 2 на действие исследования. Он перемещается на 2 клетки и оказывается на клетке с жетоном события 0. Он выполняет действие исследования:



переходит к странице событий текущего сценария и читает текст события 0. Иногда текст говорит, что действие выполняется автоматически (поэтому всегда важно читать вступление события), но в этот раз там написано «Исследуйте». Значение исследования Песнотворца — 4 или больше. Поскольку он поместил 2 монеты на действие исследования, он бросает 2 кости и надеется получить на обеих 4 или больше. Он выбрасывает 3 и 5. У него 1 успех! Неплохо! Песнотворец находит в тексте события абзац, связанный с хотя бы 1 успехом (отмечен как «≥1»). Затем он применяет указанный там эффект и завершает ход.



4. ЛЕЧЕНИЕ

Выполняя действие лечения, бродяга пытается вновь обрести потерянную человечность. Он выкладывает 1 или несколько монет на действие лечения, бросает столько же костей и получает 1 человечность за каждый успех. Каждый результат, равный значению лечения бродяги или превышающий его, считается 1 успехом. Значение человечности бродяги не может превысить максимальное, но он всё равно может выполнять действие лечения, чтобы при успехе избавиться от определённых эффектов.



Пример лечения

На рисунке ниже показаны основные действия Песнотворца и их значения успеха. Во время сценария Песнотворец потерял 5 человечности (из 10). Он решает подлечиться. Его значение лечения — 4 или больше, так что для получения человечности ему нужно выбросить высокие результаты. Чтобы увеличить шансы, Песнотворец выкладывает на действие все 3 монеты. Он бросает 3 кости (по 1 за каждую монету), и на них выпадает 1, 5 и 6. Выпавшая 6 позволяет ему бросить ещё одну кость (гремучий товарняк, см. с. 12), но на ней выпадает только 3. Тем не менее у Песнотворца 2 успеха (5 и 6), поэтому он получает 2 человечности. Так держать!



5. АТАКА

Иногда растормошить призрака можно самыми простыми вещами. Песнотворец мог бы насвистеть весёлую мелодию, а Императрица — ответить знатную оплеуху! Какой бы ни была подобная атака — фигуральной или буквальной, это простое действие, способное привести призрака в чувство.



Пытаясь атаковать призрака, бродяга бросает столько костей, сколько монет положил на действие атаки. Каждый результат, равный значению атаки бродяги или превышающий его, считается 1 успехом. Выполняя действие атаки, бродяга выбирает цель занимающего **соседнюю** клетку призрака, чтобы тот получил 1 человечность за каждый выпавший успех.

Пример атаки

На рисунке ниже показана часть счётчика человечности призрака, а из примера слева видно, что значение атаки Песнотворца — 5 или больше. Во время сценария он утратил все навыки, и у него осталось только барахло. Ему придётся прибегнуть к атаке, чтобы помочь призраку вернуть человечность.

Песнотворец начинает ход на соседней с призраком клетке. Он кладёт все 3 монеты на действие атаки и бросает 3 кости (по 1 за каждую монету). На них выпадает 2, 4 и 5 — всего 1 успех. Фишка человечности призрака сдвигается на 1 деление вправо: призрак получил 1 человечность от атаки Песнотворца.



СЕРЕБРЯНЫЙ
ПАРОМЩИК

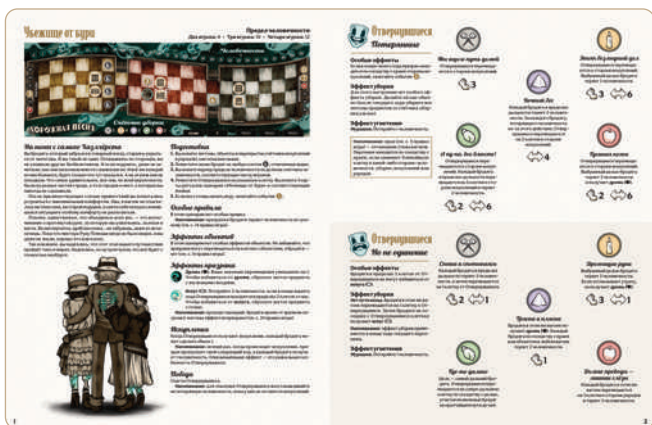
Ход призрака

В каждом сценарии после описания подготовки приводятся правила призрака — его действия, эффекты уборки и угнетения, а также возможные особые правила, уникальные для этого призрака.

Книга сценариев

На рисунке ниже показаны страницы 1 и 2 книги сценариев. На левой странице размещено художественное вступление, указания по подготовке, особые правила и другая информация, а на правой — два варианта настроения призрака и соответствующие действия. Вы будете пользоваться книгой сценариев на протяжении всего сценария, выполняя действия призрака и разыгрывая события.

Всегда внимательно читайте левую страницу перед началом сценария, так как на ней описаны правила новых призраков!



Настроение призрака

Обычно у призрака есть два разных настроения, которые сменяются из-за эффектов, описанных в сценарии. Призраки начинают сценарий с верхним настроением (если не указано иное) и используют действия, эффект угнетения и особые эффекты, связанные с этим настроением.

Изменение настроения призрака значительно влияет на его поведение. После смены настроения призрак использует действия, эффект угнетения и особые эффекты лишь этого нового настроения. Призрак может находиться только в каком-то одном настроении, при этом действия и эффекты другого настроения не применяются.

Жетон настроения

Игроки могут использовать жетон настроения (см. справа), чтобы не забыть о текущем настроении призрака. Когда его настроение меняется, переверните жетон на другую сторону.

Некоторые игроки предпочитают класть жетон настроения рядом с книгой сценариев напротив текущего настроения призрака.



ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ ПРИЗРАКА

Призраки давно потеряли свою человечность, и бродягам предстоит помочь им вернуть её, чтобы освободить их. Человечность призрака отслеживается на счётчике человечности на поле поезда. Здесь расположены 2 компонента: маркер предела человечности и фишка человечности. Также счётчик искуплений отмечает, сколько раз призрак должен получить искупление, чтобы освободиться.

Когда призрак получает человечность, продвигайте его фишку человечности на соответствующее количество делений. Если она достигает маркера предела человечности, не продвигайте её дальше (даже если должны начислить ещё человечность), в этот момент призрак получает искупление.

Если призрак получает человечность во время своего хода, он продолжает выполнять действие как обычно. Примените эффект искупления после действия призрака.

Если призрак теряет человечность, переместите фишку человечности на соответствующее количество делений обратно по счётчику, но не дальше деления «0».

Пример

На рисунке ниже показана часть счётчика человечности, на котором игроки отслеживают человечность призрака. При подготовке к игре они положили маркер предела человечности на деление «13». Обычно в начале сценария фишка человечности призрака занимает деление «0». Цель бродяг — спасти этого призрака. Для этого он должен набрать столько человечности, чтобы его маркер искуплений дошёл до нуля.

Потеря ←  → Получение



Предел человечности

Обычно, если в сценарии есть призрак, игроки устанавливают его предел человечности маркером с буквой П (см. рис. выше). Этот предел зависит от числа игроков и показывает, сколько человечности должен набрать призрак, чтобы получить искупление.

Искупление призрака

Если призрак получил искупление, переместите маркер на счётчике искуплений на 1 деление вверх, а фишку на счётчике человечности призрака на деление «0» (игнорируя возможную оставшуюся человечность после достижения предела человечности).

Следующий ход призрака сразу же закончится, он не будет выполнять действия и применять эффекты. Также каждый бродяга в игре получает 1 человечность.

Если маркер на счётчике искуплений занимает деление «1» и призрак получает искупление, он наконец-то спасается и покидает поезд. Обычно это означает, что бродяги одержали победу в сценарии. Тем не менее внимательно читайте точное условие победы в сценарии: возможно, от вас потребуются сделать что-то ещё.

На рисунке справа показан счётчик искуплений (на правой стороне поля поезда) с маркером на делении «2». Следовательно, призрак должен получить искупление дважды, чтобы спастись.



Действие призрака

После того как бродяга завершил ход, наступает черёд призрака. Если очерёдность ходов не менялась из-за каких-либо эффектов (например, искупления), призрак всегда делает ход после каждого бродяги.

Ход призрака состоит из следующих этапов:

1. Определение действия призрака.
2. Определение приоритета целей.
3. Перемещение призрака.
4. Выполнение действия призрака.
5. Добавление жетона предмета на счётчик уборки.

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПРИЗРАКА

В начале хода призрака бродяга, ходивший последним, вытягивает 1 жетон предмета из узелка. Призрак выполнит действие этого жетона предмета, как описано в его текущем настроении.

Если вместо жетона предмета бродяга достал из узелка жетон события, он разыгрывает это событие и снова вытягивает жетон для действия призрака. Если текст события предписывает оставить себе жетон события, то этот жетон достаётся бродяге, ходившему последним (см. «Жетоны событий в узелке» на с. 17).

Пока что отложите в сторону жетон предмета, который достали из узелка. После выполнения действия призрака вы сбросите его на счётчик уборки.

Пример

На рисунке ниже показано действие призрака, которое тот выполняет, когда из узелка достают железные гвозди.

Жетон предмета

Название действия



Пойду туда

Эффект действия

Выбранный целью бродяга теряет 3 человечности.

Значение перемещения



Значение дальности

Жетон главной цели

Если эффект делает бродягу главной целью, тот получает жетон главной цели. Пока этот жетон у него, призрак выбирает его целью всех своих действий. Бродяга лишается жетона главной цели благодаря эффекту, принёсшему этот жетон, другому эффекту или другому бродяге, получающему жетон главной цели.

По умолчанию, перестав быть главной целью, бродяга откладывает жетон в сторону. Жетон главной цели не возвращается к бродяге, у которого был до этого.

Главная цель

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИОРИТЕТА ЦЕЛЕЙ

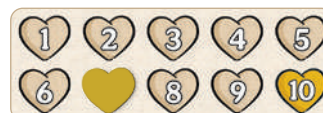
Когда действие призрака требует выбрать цель, некоторые персонажи становятся более приоритетными целями, чем другие. Если первое условие в приведённом ниже списке не выполняется, переходите к следующему условию и так далее. Если сразу несколько целей подходит под условие, выберите из них одну, проверив для них следующее условие в списке.

1. **Главная цель.** Бродяга с жетоном главной цели (в любом вагоне).
2. **Заданная действием цель.** Бродяга или жетон (кроме свечи), который считается главной целью для этого действия или из-за эффекта (в любом вагоне). Например, в описании действия может говориться, что его цель — самый дальний бродяга или ближайший бродяга.
3. **Свеча.** Ближайшая свеча в вагоне призрака. Призрак выбирает свечу целью, только если действие перемещает его на какое-либо количество клеток.
4. **Раненый бродяга.** Бродяга с наибольшей потерей человечности в вагоне призрака. Количество утрат бродяги не учитывается. Это условие не учитывает неукоенных бродяг, для него их нет на поле поезда.
5. **Ближайший бродяга.** Ближайший к призраку бродяга (в любом вагоне). Это условие не учитывает неукоенных бродяг, для него их нет на поле поезда.
6. **Неукоенный бродяга.** Неукоенный бродяга (в любом вагоне).
7. **Последний бродяга.** Бродяга, делавший ход последним (в любом вагоне).



Пример

На рисунке ниже Проклятая и Духовник находятся в вагоне с призраком. Наступает ход призрака. Из узелка вытянули жетон предмета с железными гвоздями, поэтому призрак выполняет действие «Пойду туда» (см. рисунок слева). У бродяг нет жетона главной цели, в описании действия не задана конкретная цель, а на поле поезда нет свечей, поэтому проверяется условие раненого бродяги. Проклятая потеряла 5 человечности, а Духовник — 3. Несмотря на то, что Духовник ближе к призраку, его целью становится Проклятая. Определив цель, призрак начинает этап 3 своего хода — перемещение.



3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРИЗРАКА

Призраки перемещаются так же, как и бродяги, — по горизонтали и вертикали (но не по диагонали) по клеткам поля боя. В отличие от бродяг, призраки могут перемещаться через клетки с объектами. Если призрак перемещается через занятую бродягой клетку или заканчивает на ней перемещение, он угнетает этого бродягу (с. 24). Если призрак заканчивает перемещение на клетке с бродягой или другим призраком, этот бродяга/призрак перемещается на любую свободную соседнюю клетку по выбору игрока.

В свой ход призрак перемещается только на этом этапе (если в описании его действия не указано иное). У многих действий призрака есть значение перемещения — количество клеток, на которое он перемещается в свой ход. Во время перемещения призрак пройдёт не больше клеток, чем указано его значением перемещения, так, чтобы остановиться в пределах дальности (указанной в текущем действии) от цели.

Перемещаясь, призрак постарается отклониться от кратчайшего пути, чтобы использовать лишнее перемещение на угнетение как можно большего числа бродяг (включая цель). Если призрак может угнетить цель и закончить перемещение в пределах дальности от неё, он так и поступит.



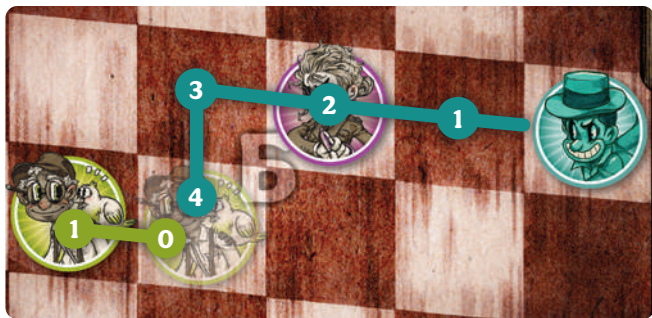
Значение перемещения

Пример перемещения призрака 1 Обычное перемещение

На рисунке ниже Императрица и Скиталец находятся в вагоне с призраком. Наступает ход призрака. У Скитальца есть жетон главной цели, поэтому призрак выбирает его целью.

Из узелка вытягивают жетон предмета для определения действия призрака. Значение перемещения этого действия равно 4. Призрак перемещается к Скитальцу, по пути угнетая Императрицу. Так как Скиталец находится ровно в 4 клетках от призрака, тот заканчивает перемещение на его клетке. Скиталец вынужден переместиться на любую свободную соседнюю клетку.

Наконец, и Скиталец, и Императрица применяют эффект угнетения. В данном случае это потеря 1 человечности, так что каждый из них лишается 1 человечности.



Действие призрака без дальности

У некоторых действий призраков есть значение перемещения, но нет значения дальности или цели. Считается, что дальность таких действий при перемещении равна 1. Призрак по-прежнему перемещается к самой приоритетной цели, угнетая как можно больше бродяг по пути и останавливаясь максимально близко к цели (на соседней клетке или её клетке, если возможно).

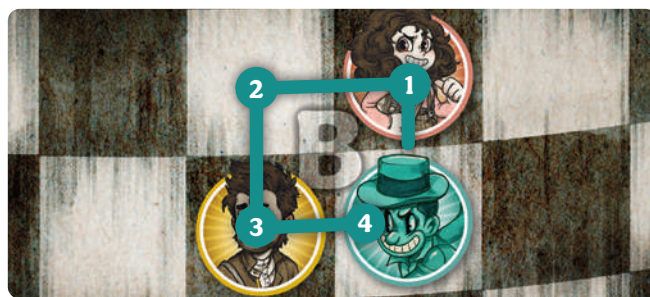
Цель уже в пределах дальности

Если призрак должен переместиться, а его цель уже находится в пределах дальности, то он перемещается, стараясь угнестить как можно больше бродяг, и останавливается так, чтобы цель текущего действия осталась в пределах дальности.

Пример перемещения призрака 2 Цель уже в пределах дальности

В примере ниже призрак выполняет действие со значением перемещения 4 и значением дальности 1. Его цель — Духовник, так что призраку нужно закончить перемещение на соседней (значение дальности 1) с ним клетке.

Призрак перемещается так, чтобы угнестить как можно больше бродяг, поэтому в данном случае он сначала угнетает Беглянку, а потом поворачивает обратно и оказывается в начальной точке, так как это худший возможный исход для бродяг (по кодексу бродяг на с. 1). В конце перемещения цель призрака остаётся в пределах дальности действия.



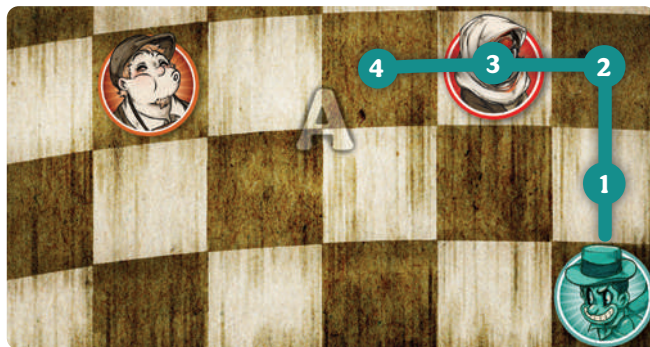
Цель за пределами дальности

Если цель призрака находится вне дальности его действия и не попадёт в её пределы после перемещения, призрак всё равно перемещается к ней, попутно угнетая бродяг.

Примечание: на этапе выполнения действия призрака (следующий этап, см. с. 23) его цель может измениться, если после перемещения в пределах дальности действия появится другая возможная цель.

Пример перемещения призрака 3 Цель за пределами дальности

В примере ниже призрак выполняет действие со значением перемещения 4 и значением дальности 1. Его цель — Песнотворец. Призрак может переместиться к нему разными способами, но должен постараться угнестить по пути как можно больше других бродяг. Призрак перемещается на количество клеток, равное значению перемещения, чтобы максимально приблизиться к цели, попутно угнетая Проклятую.



Несколько путей перемещения

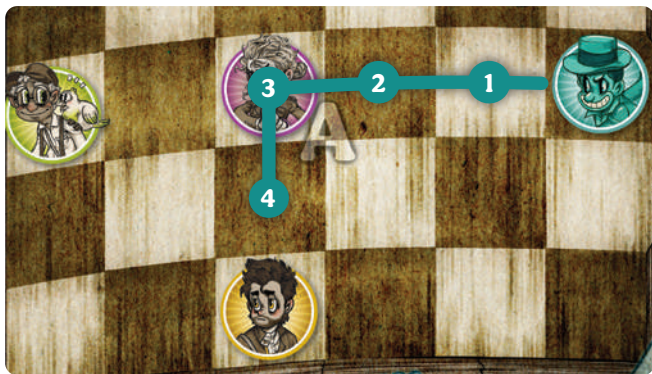
Если у призрака есть несколько путей для перемещения, он прежде всего выбирает тот, который больше соответствует кодексу бродяг (из нескольких вариантов выбирается худший для них, см. с. 1). Если единственного наихудшего варианта перемещения нет, игроки сами выбирают, каким путём пойдёт призрак (а если вы не можете договориться, бросьте кости).

Пример перемещения призрака 4 Выбор из нескольких путей

В примере ниже призрак выполняет действие со значением перемещения 4 и значением дальности 1. Его цель — Императрица, поэтому он захочет завершить перемещение на соседней (значение дальности 1) с ней клетке.

У Духовника больше человечности, чем у Императрицы (потому она и стала целью), но меньше, чем у Скитальца, а число утрат у них одинаковое. Поэтому перемещение призрака в сторону Духовника будет наихудшим для бродяг исходом. Призрак перемещается на 1 клетку к Духовнику, по-прежнему находясь в пределах дальности от цели (Императрицы) для выполнения своего действия.

Будь у Духовника и Скитальца максимум человечности и одинаковое число утрат, игрокам пришлось бы определить наихудший исход по другим критериям. Возможно, у Скитальца больше эффектов призрака или он уже ходил в этом раунде и не сможет перемещаться до своего следующего хода. Можете учитывать эти примеры (и те, что приведены в ответе на вопрос 13 в разделе «Часто задаваемые и сложные вопросы» на с. 33) в обсуждении того, что считать худшим исходом для бродяг.



4. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПРИЗРАКА

После того как призрак завершил перемещение, примените указанные в описании его действия эффекты.

Если после перемещения призрак не может применить эффекты действия к цели (например, он переместился на клетку со свечой или цель находится за пределами дальности), он вместо этого применяет эффекты действия к следующей доступной цели (выбирая её по списку на прошлой странице) в пределах дальности. Если эффекты действия призрака нельзя применить, игнорируйте их.

Пример

На рисунке справа показано действие призрака «Пойду туда». Его цель — Духовник, который находится в пределах дальности действия после перемещения.

Духовник теряет 3 человечности, и на этом действие призрака завершается.



Пойду туда

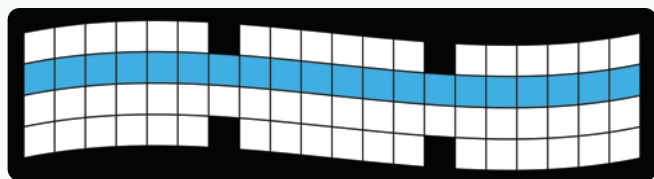
Выбранный целью бродяга теряет 3 человечности.



Область действия

Некоторые действия призраков затрагивают определённые области поезда. В описании таких действий указана схема с областью, на которую влияют их эффекты.

В описании некоторых подобных действий схема служит примером их применения, а текст объясняет более подробно, что они делают. Всегда внимательно и полностью читайте текст действия призрака!



5. ДОБАВЛЕНИЕ ЖЕТОНА ПРЕДМЕТА НА СЧЁТЧИК УБОРКИ

Выполнив действие призрака, положите вытянутый для него жетон предмета на счётчик уборки. Подробнее об уборке и эффекте уборки рассказывается на следующей странице.

После добавления жетона предмета на счётчик уборки ход призрака заканчивается.



УБОРКА И ЭФФЕКТ УБОРКИ

У многих призраков есть эффект уборки, который может меняться в зависимости от настроения призрака. Эффекты уборки довольно разнообразны, ими могут быть и дополнительные действия, и постоянные способности, усиливающиеся на протяжении сценария, и многое другое.

Если количество жетонов предметов какого-либо типа на счётчике уборки оказывается равным его значению уборки (или превышает его), сделайте уборку. Для этого в конце хода текущего персонажа прочтите и выполните указания эффекта уборки для действующего настроения призрака. Затем верните **все** жетоны предметов со счётчика уборки в узелок и хорошенько его встряхните.

Счётчик уборки

На рисунке ниже показан счётчик уборки. На него добавляются жетоны предметов, сброшенные эффектами и использованные бродягами и призраками. Когда количество жетонов какого-либо типа достигает его значения уборки (5 для железных гвоздей, 4 для свечей, 3 для соли и 2 для кроличьих лапок и яблок) на счётчике, вы применяете описанный в книге сценариев эффект уборки. После этого вы убираете все жетоны со счётчика уборки обратно в узелок.



УГНЕТИЕНИЕ

Если призрак перемещается на занятую бродягой клетку (или бродяга на занятую призраком клетку), призрак угнетает этого бродягу. Завершив перемещение (бродяги или призрака), примените эффект угнетения, указанный в книге сценариев для текущего настроения призрака, к каждому угнетённому бродяге.

Угнетя бродягу, призрак продолжает перемещение, если может. Каждый призрак может угнетить одного и того же бродягу не более одного раза за ход.

Пример

На рисунке справа показан эффект угнетения для нижнего настроения Отвернувшихся (первого призрака, с которым вы столкнётесь). Когда Отвернувшиеся угнетают бродягу, он теряет 1 человечность.



Отвернувшиеся
Но не одинокие

Особые эффекты

Бродяги в пределах 2 клеток от Отвернувшихся не могут избавиться от испуга (O).

Эффект уборки

Нет пути назад. Бродяги в этом же вагоне перемещаются на 1 клетку к Отвернувшимся. Затем бродяги на соседних с Отвернувшимися клетках получают испуг (O).

Напоминание: эффект уборки применяется в конце хода текущего персонажа.

Эффект угнетения

Мурашки. Потеряйте 1 человечность.

ЭФФЕКТЫ ПРИЗРАКА

Во многих сценариях бродяги могут получить жетоны эффектов призрака, которые обычно мешают или вредят им. Источники таких эффектов — действия призрака и события. Эффекты призрака представлены чёрными и белыми жетонами и описаны в книге сценариев. Жетоны эффектов призрака не накапливаются (если не указано иное), иными словами, по умолчанию бродяга не может получить более 1 жетона каждого типа.

Получив эффект призрака, бродяга выкладывает соответствующий жетон на свою карту бродяги. Он может избавиться от этого жетона по правилам из описания эффектов призрака.

В начале фазы отдыха уберите со всех карт бродяг возможные оставшиеся у них жетоны эффектов призрака. См. также «Избавление от эффектов призрака» на с. 18.



Чёрный



Белый

Пример

Действие призрака принесло Императрице белый эффект призрака — **испуг**, и она положила на карту бродяги соответствующий жетон. В описании эффекта говорится: «Потеряйте 2 человечности, если в конце вашего хода Отвернувшиеся находятся в пределах 2 клеток от вас». Чтобы избавиться от **испуга**, нужно сбросить 1 соль. У Императрицы нет соли, поэтому ей придётся сделать обыск в надежде вытянуть из узелка соль и избавиться от **испуга**!



Победа и поражение в сценариях

ПОБЕДА И СПАСЕНИЕ ПРИЗРАКА

В каждом сценарии есть условие победы. Большинство таких условий сводится к спасению призрака: бродяги побеждают в сценарии, когда призрак достигает предела человечности и получает последнее искупление.

Выполнив условие победы в сценарии, игроки в начале фазы отдыха зачитывают соответствующий момент, указанный на странице отдыха этого сценария.

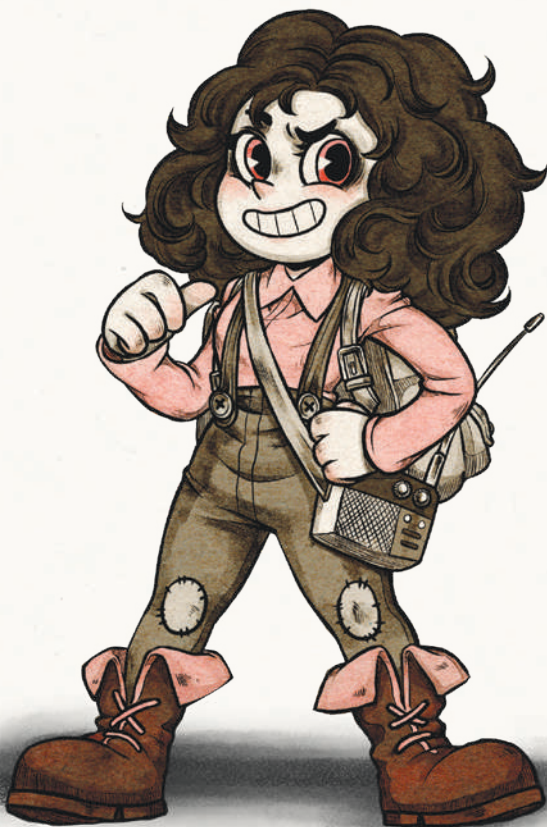
ПОРАЖЕНИЕ

Если все бродяги стали неупокоенными (с. 15) во время сценария, они терпят поражение. В некоторых сценариях есть дополнительные или альтернативные условия проигрыша, указанные в разделе «Поражение» особых правил этих сценариев. Если в сценарии нет особых условий поражения, бродяги проигрывают по обычному правилу, описанному выше. Но даже потерпев поражение, бродяги переходят к следующему сценарию, пусть и несколько потрепанными.

Если бродяги проиграли во время сценария, в начале фазы отдыха они зачитывают соответствующий момент, указанный на странице отдыха этого сценария.

Где искать условия победы и поражения

Условия победы описаны внизу начальной страницы сценария. Условие поражения указывается, только если в сценарии есть дополнительный способ проиграть (помимо того, когда все бродяги становятся неупокоенными).



ВЕХИ

Некоторые игровые эффекты (особенно победы) награждают бродяг вехами, которые отмечают ваш прогресс в кампании. Одни отражают определённое достижение, другие — спасение призраков.

Получив веху, перейдите на с. 48 этих правил и отметьте соответствующий квадрат в разделе «Вехи». Затем отметьте общее количество полученных вех в разделе «Прогресс». Накопив определённое количество вех, бродяги переходят к особым моментам, некоторые из которых окажут ощутимое влияние на игру.

Если вы хотите пройти кампанию несколько раз, советуем распечатать отдельную страницу вех. Её можно скачать на странице игры на сайте hobbyworld.ru.

РИТУАЛЫ

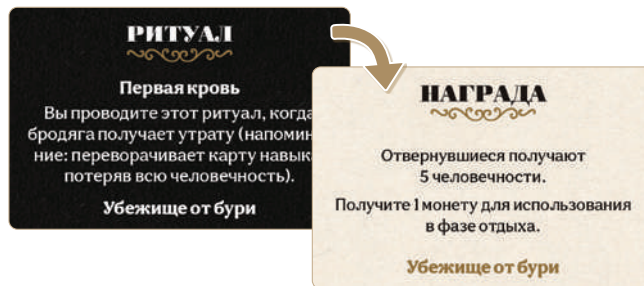
В каждом сценарии есть несколько ритуалов, которые можно провести, чтобы получить полезные эффекты и облегчить путь к победе. Ритуалы описывают задания, которые бродяги могут выполнять, чтобы ускорить освобождение призрака. Некоторые ритуалы требуют выполнения задания одним бродягой, для других необходимо участие всех.

Не все задания ритуалов просты и понятны сразу. Возможно, бродягам придётся исследовать вагоны поезда и поэкспериментировать, чтобы понять их требования. Обычно для победы в сценарии необязательно проводить ритуалы, но всегда читайте условия победы, чтобы знать наверняка!

Ритуалы представлены двусторонними картами. На чёрной стороне описано задание, а на белой — награда за его выполнение. Не читайте сторону с наградой, пока успешно не проведёте ритуал! Бродяги не получают награды и штрафы за незавершённые ритуалы, а успешно проведённые ритуалы приносят всё, что указано на их белой стороне: немедленно, в фазе отдыха или (иногда) в обоих случаях. Часто наградой служат дополнительные монеты, дающие бродягам больше возможностей при подготовке к следующему этапу путешествия. Бродяги получают полагающиеся за проведённые ритуалы монеты в фазе отдыха, даже если потерпели поражение в сценарии.

Пример

На рисунке ниже показана карта ритуала из первого сценария «Убежище от бури». На чёрной стороне — задание, на белой — награда за его выполнение. Не переворачивайте карту на сторону с наградой, пока не проведёте ритуал!



Завершение фазы сценария

Бродяги проводят раунд за раундом, пока не выполнят условие победы сценария или не станут неупокоенными (в этом случае прочтите текст поражения в фазе отдыха). Завершив фазу сценария, игроки тут же начинают фазу отдыха.

Пример раунда

Ниже приведён поэтапный пример раунда в игре вдвоём. В нём **Духовник** и **Проклятая** столкнулись с коварной **заблудшей душой**. Не беспокойтесь, это выдуманный пример и такого сценария не существует, поэтому читайте смело, не боясь испортить собственное прохождение кампании!

1. Начало раунда 4

В этом примере сценарий уже начался: игроки подготовились к партии и успели провести 3 раунда.

Новый раунд начинается с того, что бродяги перемещают маркер раундов на 1 деление вверх — на «4». В данном случае никаких дополнительных эффектов, применяющихся в начале раунда, нет. **Духовник** и **Проклятая** решают, кто из них будет ходить первым. **Проклятая** говорит, что хочет начать раунд (она надеется исследовать ближайший жетон события).



2. Ход бродяги. Проклятая

Проклятая ходит в этом раунде первой. Она хочет воспользоваться своей высокой скоростью, чтобы исследовать ближайший жетон события. Она распределяет 3 свои монеты (👁️) между разными основными действиями: **перемещением**, **исследованием** и **обыском**.



Для начала **Проклятая** перемещается (👁️). За каждую монету на этом действии она может пройти количество клеток, равное её значению перемещения (3) или меньше. 1 монета позволяет ей переместиться на 3 клетки влево, на клетку с событием 0.



Поскольку **Проклятая** занимает клетку с жетоном события, она выполняет действие **исследования** (🔍), что позволяет ей прочесть текст события 0:

«Кто-то выцарапал на ящиках странный рисунок. Исследуйте».

Проклятая выложила 1 монету (👁️) на действие **исследования**, поэтому может бросить только 1 кость. На кости выпадает 3 — это успех, поскольку её значение **исследования** — 3 или больше. Успех позволяет ей зачитать абзац «1» в тексте события:

«Рисунок смахивал на скелета на крыше товарного поезда. Ну и дела! Получите 1 человечность. Уберите событие 0 с поля поезда».

Следуя указанию, **Проклятая** увеличивает свою человечность с 7 до 8, убирает жетон события с поля и выполняет последнее основное действие, на которое положила монету в начале хода.



Это действие — **обыск** (👁️), позволяющее вытянуть 1 жетон предмета из узелка и оставить его себе. **Проклятая** засовывает руку в узелок, вытягивает кроличью лапку (🐾) и кладёт её на свою карту бродяги, чтобы использовать в будущем.



На этом ход **Проклятой** завершается.

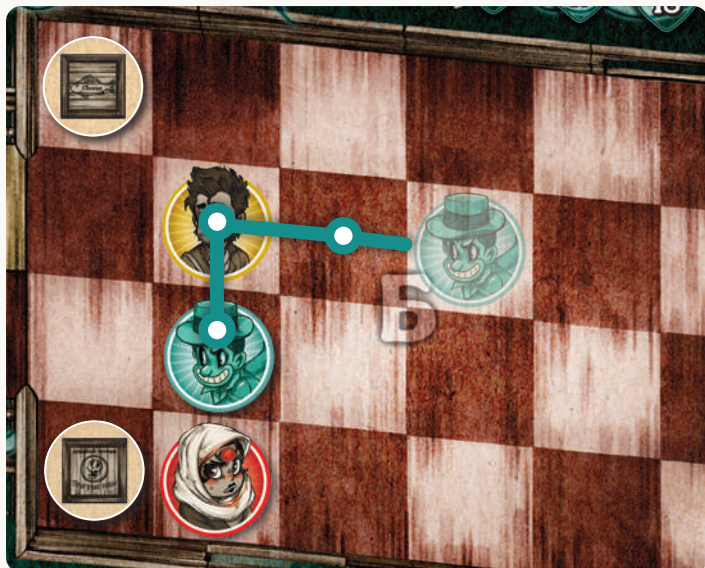
3. Первый ход призрака

Поскольку последней из бродяг ходила **Проклятая**, именно она вытягивает из узелка жетон предмета для определения действия призрака. Она вытягивает железные гвозди (🔨). Значит, призрак выполнит действие «**Жажда скорости**».



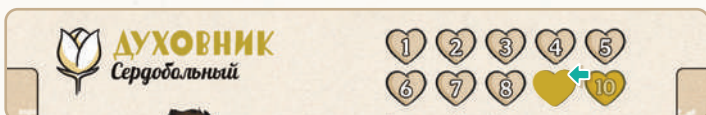
Выполняя это действие, **заблудшая душа** просто перемещается на 3 клетки к цели (в данном случае к **Проклятой**, так как она наиболее раненый бродяга).

Поскольку **заблудшей душе** не хватает перемещения, чтобы добраться до **Проклятой**, призрак перемещается как можно ближе к ней, попутно угнетая как можно больше других бродяг. Он перемещается влево, чтобы угнетить **Духовника**, а затем оставливается по соседству с **Проклятой**.



Угнетённый (см. с. 24) **Духовник** применяет эффект угнетения «**Прикосновение печали**» **заблудшей души** и теряет 1 человечность, уменьшая её текущее значение до 9.

Эффект угнетения
Прикосновение печали. Потеряйте
1 человечность.



Первый ход **призрака** завершён!

4. Ход бродяги. **Духовник**

Угнетённый **Духовник** готов нанести ответный удар. Он решает вложить в него все силы и помещает 3 монеты (🌸) на навык «**Утешающая молитва**», его эффект: «За каждый успех цель получает 1 человечность. Если вы выкинули хотя бы 1 дубль в этом действии, получите 2 человечности». Убедившись, что его цель (**заблудшая душа**) находится в пределах дальности навыка (↔ 1-2), **Духовник** продолжает выполнять действие.

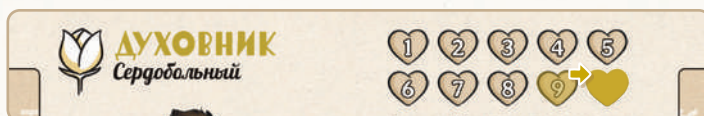


Количество костей (🎲), которое **Духовник** бросает при использовании «**Утешающей молитвы**», равно количеству выложенных на этот навык монет (🌸), в данном случае 3. **Духовник** выкидывает на них 6 и две 1. Выпавшая 6 — это **гремучий товарняк** (см. с. 12), поэтому **Духовник** бросает ещё 1 кость и получает результат 4.

Значение успеха (✓) «**Утешающей молитвы**» — 4 или больше, поэтому у **Духовника** 2 успеха. В результате **призрак** получает 2 человечности (1 за каждый успех): его текущая человечность увеличивается с 4 до 6.



Благодаря выпавшему дублю (две «единицы») **Духовник** тоже получает 2 человечности, восстанавливая её до максимума.



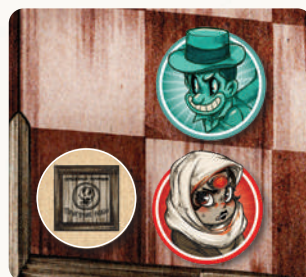
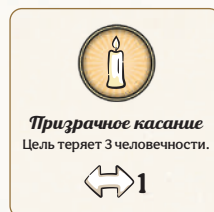
На этом ход **Духовника** завершается.

5. Второй ход **призрака**

Поскольку **Духовник** последний, кто делал ход, он вытягивает из узелка жетон предмета для определения действия призрака. Ему попадаетсся свеча (🕯), поэтому призрак выполняет действие «**Призрачное касание**».

В качестве цели **заблудшая душа** снова выбирает самого раненого бродягу — **Проклятую**. Так как **Проклятая** находится в пределах дальности действия (↔ 1), она теряет 3 человечности, уменьшая её значение с 8 до 5.

Второй (и последний) ход призрака в этом раунде завершён!



6. Конец раунда

После того как все бродяги сделали ходы, а призрак завершил свой последний ход, раунд заканчивается и начинается следующий.

Остались вопросы? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Фаза отдыха

Фаза отдыха начинается после окончания фазы сценария. Это время общения, восстановления и подготовки к следующему сценарию. Отдых делится на две части: **наведение порядка** и **обновление**.

СТРАНИЦА ФАЗЫ ОТДЫХА

На рисунке показана первая страница отдыха, которую увидят игроки (после встречи с Отвернувшимися).

МОМЕНТЫ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Обязательно зачитайте нужный момент, перед тем как перейти к наведению порядка!

НАВЕДЕНИЕ ПОРЯДКА

Этапы наведения порядка. Сначала вы восстанавливаете человечность, а затем очищаете поезд.

ДЕЙСТВИЯ ОТДЫХА



ОБНОВЛЕНИЕ

Этапы обновления. Сначала вы покупаете навыки за монеты (см. с. 29).

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОБНОВЛЕНИЯ

Обновление продолжается после выполнения действий отдыха.

ДК

ДК и его разговор с бродягами. ДК — загадочный потусторонний кот, который продаёт бродягам барахло между сценариями. Хотя бродягам и неизвестно, почему ДК помогает им, они рады его участию.

Наведение порядка

Во время **наведения порядка** игроки убирают компоненты за-кончившегося сценария и, если не планируют продолжить кам-панию немедленно, возвращают их в коробку. Пройдите по по-рядку описанные ниже этапы.

1. ВОССТАНОВИТЕ ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

Каждый неупокоенный бродяга переворачивает свою карту бро-дяги на обычную сторону. Затем все восстанавливают челове-чность, помещая свою фишку на максимальное значение.

Если бродяга закончил сценарий неупокоенным, на этом этапе он должен навсегда сбросить карту навыка, накрытую картой неупокоенного действия.

Бродяги теряют все жетоны эффектов призрака (и, возможно, Промежутья). Их карты навыков остаются утраченными, а кар-ты барахла — сломанными (пока что). Бродяги возвращают себе все свои монеты (они могли поместить их на поле поезда или по-терять из-за игровых эффектов).

2. ОЧИСТИТЕ ПОЕЗД

На этом этапе уберите все компоненты, которые использовались в закончившемся сценарии: призраков (их фигурки, жетоны и так далее), жетоны событий, маркеры и объекты.

Также достаньте из узелка возможные неиспользованные же-тоны событий и сложите в него все жетоны предметов, в том чис-ле **скарт бродяг**.

Если вы не использовали карту сеанса во время сценария, она тоже сбрасывается, её придётся покупать снова.

Обновление

Во время обновления игроки объединяют свои монеты и сообща расходуют их, готовясь к следующему сценарию и улучшая бро-дг. Пройдите по порядку описанные ниже этапы.

1. ПОТРАТЬТЕ МОНЕТЫ

На этом этапе у игроков есть различные варианты действий. Игроки принимают решения совместно.

Для начала они подсчитывают, сколько монет в их распоря-жении. Все бродяги, участвовавшие в завершившемся сценарии, складывают свои монеты (обычно по 3) в общий резерв. Затем они добавляют монеты за возможные проведённые ритуалы: за каж-дую монету, полученную от ритуала, они берут 1 монету не уча-ствовавшего в сценарии бродяги и помещают её в резерв. На-конец, если что-либо ещё приносит монеты для использования в фазе отдыха, добавьте их в резерв.

На этом этапе игроки могут навсегда сбросить любые свои сломанные карты барахла (с карт бродяг и из пожитков), чтобы получить 1 монету за каждую такую сброшенную карту.

Все монеты, полученные за ритуалы в сценарии и за сброшен-ное сломанное барахло, которые вы не тратите на этом этапе, сгорают и не переносятся в следующую фазу отдыха.

А теперь пора потратить монеты! Игроки принимают реше-ния совместно, и у каждого должна быть возможность выска-заться. Тратя монеты, используйте любые монеты из резерва (не имеет значения, чьи символы на них изображены). У каждо-го варианта есть стоимость (она указана под действием) — ко-личество монет, которое нужно за него заплатить.

На этом этапе бродягам доступны следующие действия:

- Приобретение новых навыков.
- Обыск.
- Восстановление утрат, почин-ка барахла.
- Покупка барахла.
- Пожертвование.
- Замена барахла.
- Спиритический сеанс.

Приобретение новых навыков

В каждом сценарии игрокам доступны 2 общих навыка. Возмож-ность приобрести каждый из них даётся игрокам лишь раз за кам-панию, они не смогут вернуться к прошлым фазам отдыха, чтобы приобрести навыки из предыдущих сценариев. Игроки никогда не знают точно, как именно действует навык, пока не приобре-тут его. Однако его описание даёт подсказку, чего от него ждать, а также указывает, с какой стороны он выкладывается на кар-ту бродяги.

Каждый новый общий навык стоит 2 монеты. Приобретая навык, игроки обсуждают, кому он достанется. Выбранный бродяга кла-дёт его в одну из своих ячеек навыков, при необходимости уби-рая из неё старый навык в пожитки (см. с. 30).

Если бродягам предписывается прочесть момент вместо при-обретения навыка, то за возможный навык, полученный благо-даря этому моменту, не нужно платить.

Восстановление утрат, починка барахла

Игроки могут восстановить утраченные навыки и починить сло-манное барахло любых бродяг, заплатив 1 монету за каждую карту навыка или барахла. Учтите, что утраченные и сломанные карты могут сильно усложнить вам игру! Такими картами нельзя обме-ниваться, и утраченные навыки нельзя заменить на карты из по-житков.

Обыск

За 1 монету игроки могут вытащить из узелка 1 жетон предме-та. За каждую дополнительную монету они повторяют это дей-ствие. Полученные жетоны предметов можно распределить между любыми бродягами в игре. Они начнут следующий сце-нарий с этими предметами.

Покупка барахла

В начале фазы отдыха перемешайте колоду барахла, возьмите верхнюю карту и выложите её лицевой стороной вверх. Это кар-та, которую ДК предлагает для покупки.

ДК — таинственный кот, посещающий бродяг, когда они устраи-ваются на ночь. Он продаёт барахло за 3 монеты. Как и в случае с приобретёнными на отдыхе навыками, игроки сообща реша-ют, что делать с купленным барахлом. Если барахло достаётся бродяге, у которого уже есть барахло, он убирает старую кар-ту в пожитки.

В фазе отдыха можно купить только 1 карту барахла.

Замена барахла

За 1 монету игроки могут убрать барахло, которое предлагает ДК, под низ колоды и открыть из неё новую карту. Перемешай-те колоду после этого.

Подготовка колоды барахла

Во время вашей первой фазы отдыха возьмите все карты барахла уровня 1 и перемешайте их. Затем выложите верх-нюю карту из получившейся колоды рядом с ДК лицевой стороной вверх в качестве предлагаемого им барахла.

Иногда игра предписывает бродягам добавить карты в колоду барахла. В этих случаях замешивайте в колоду карты барахла нового уровня перед тем, как брать карту для предложения ДК.

Спиритический сеанс

Потратив столько монет, сколько бродяг участвует в партии, игроки могут получить карту сеанса, которая принесёт полезный бонус в следующем сценарии. Использовать карту сеанса можно только во время следующего сценария. В зависимости от сценария, у этой карты может быть одноразовый или постоянный эффект. Внимательно читайте правила сеанса в каждом сценарии!

Карта сеанса

На рисунке показана карта сеанса. Проведя спиритический сеанс, бродяги кладут её в предназначенную для неё ячейку на поле поезда. Эффект карты сеанса уникален для каждого сценария и используется в разных ситуациях. Если в начале сценария у вас есть карта сеанса, обязательно ознакомьтесь с её эффектами на странице подготовки к сценарию!



Пожертвование

ДК — странный кот, которому очень нравятся ваши монеты. Он говорит, что не прочь поднакопить их.

В фазе отдыха бродяги могут пожертвовать ему любое количество монет. Эти монеты нельзя будет потратить на что-то ещё в текущей фазе отдыха, и они не переносятся в следующую. Пожертвовав монеты, перейдите на страницу вех (с. 48) и отметьте столько квадратов в разделе «Пожертвовано монет», сколько монет потратили. Эти отмеченные квадраты не считаются вехами. Пожертвовав определённую сумму монет, бродяги переходят к особым моментам, которые могут существенно повлиять на игру.

2. СОХРАНИТЕ ИГРУ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Если игроки решили, что на сегодня всё, они убирают свои карты бродяг, навыков и барахла обратно в коробку. Для этого каждый игрок помещает свои карты навыков и барахла на карту бродяги. Утраченные навыки и сломанное барахло остаются утраченными и сломанными. Положите друг на друга наборы карт каждого бродяги и уберите в коробку.

Когда игроки захотят вернуться к кампании, они продолжают фазу отдыха, начав с этапа улучшения бродяг, а затем перейдут к Промежутку.

3. УЛУЧШИТЕ БРОДЯГ

На этом этапе игроки могут изменить своих бродяг с помощью новых карт навыков и барахла, а также выбрать новых бродяг.

Если игрок хочет опробовать в деле другой навык или барахло либо ему нужен навык или барахло для пустой ячейки, он берёт его карту из пожитков (или обменивается общими навыками или барахлом с другим бродягой) и выкладывает её в доступную ячейку на карте бродяги. Если у игрока нет пустой ячейки, сначала ему нужно убрать карту в общие или личные пожитки. Также игрок может взять уникальные навыки, которые уже хранятся в его личных пожитках.

Картами утраченных навыков и сломанного барахла нельзя меняться, а утраченные навыки, помимо этого, нельзя добавлять в пожитки. Сначала их нужно восстановить и починить.

Общие пожитки

Пожитки — это барахло и общие навыки, которые бродяги пока не используют, но хранят на случай, если те понадобятся. В пожитках можно хранить сколько угодно карт навыков и барахла, что позволяет игрокам изменять своих бродяг на протяжении кампании.

В фазе отдыха игроки могут свободно заменять неутраченные общие навыки и барахло с карт бродяг барахлом и навыками из пожитков.

Личные пожитки

Также у каждого бродяги есть личные пожитки, где хранятся все его уникальные навыки, полученные на протяжении кампании и пока что не используемые. Как и в случае общих пожитков, вместимость личных неограниченна. Навыками из личных пожитков нельзя обмениваться, но на этапе улучшения бродяг в фазе отдыха ими можно заменить навыки на карте бродяги.

Выбор нового бродяги

При желании на этапе улучшения бродяг игроки могут сменить своих бродяг и продолжить кампанию новыми. Для этого прежде всего навсегда сбросьте все полученные уникальные навыки и утраченные общие навыки вашего бродяги. Начальные навыки тоже сбрасываются, но не навсегда: если кто-то решит играть вашим бывшим бродягой, он возьмёт себе эти карты.

Оставьте любые неутраченные общие навыки и несломанное барахло, которое хотите передать своему новому бродяге. Затем выберите бродягу и получите его начальные навыки (см. с. 6), даже если их сбросил другой игрок. Теперь другие игроки смогут выбрать вашего бывшего бродягу, если захотят сменить собственных.

Стоит отметить, что смена бродяги обычно делает игрока слабее (из-за потери полученных в ходе кампании уникальных навыков), поэтому мы рекомендуем заменять бродягу, только если стиль игры за него не приносит вам удовольствия.

Добавление новых игроков

Если к игре хочет присоединиться новый участник, он может сделать это на этапе улучшения бродяг. Монеты нового бродяги не добавляются в резерв текущей фазы отдыха, но ему можно передать любые навыки и барахло из общих пожитков.



4. ЗАГЛЯНИТЕ В ПРОМЕЖУТЬЕ

По мере того как бродяги продвигаются к началу состава, они нередко замечают проносящийся снаружи пейзаж. Каждый бродяга, однако, видит и испытывает что-то своё, уникальное для себя.

Все монеты, собранные в общий резерв в начале фазы отдыха, на этом этапе возвращаются своим владельцам.

Теперь возьмите верхнюю карту из колоды Промежутья. Один из игроков зачитывает художественный текст и варианты выбора. **Не** переворачивайте карту, чтобы случайно не прочесть её обратную сторону. На некоторых картах могут встречаться особые указания, например совместно выбрать один из вариантов.

Прочитав текст с лицевой стороны карты Промежутья, положите её на видное для всех место. Каждый игрок решает, как его бродяга отреагирует на описанное. **Каждый игрок тайно делает выбор, не обсуждая его с остальными.** Для этого он кладёт одну из своих монет (с буквой А для варианта «А» и так далее) лицевой стороной (буквой) вниз рядом с картой Промежутья.

Когда все сделали выбор, переверните карту Промежутья и выложенные монеты. Теперь каждый бродяга применяет эффекты своего выбора. После того как все применили эффекты карты Промежутья, уберите её в коробку, а не обратно в колоду. На этом фаза отдыха завершается.

Карты в колоде Промежутья пронумерованы (большими цифрами вверх карт) и лежат по порядку, их не нужно перемешивать. Берите и зачитывайте их друг за другом. Если вы случайно перемешали колоду, просто разложите карты по номерам.

Эффекты Промежутья

Некоторые варианты выбора приносят бродягам особый тип жетонов эффектов призрака на следующий сценарий. Бродяга хранит такой жетон весь следующий сценарий и убирает его в начале новой фазы отдыха (или избавляется от него, как описано в тексте эффекта).



Карта Промежутья

На рисунке справа — первая карта Промежутья, которую увидят игроки (после начального сценария). Один из них зачитает её вслух, а потом каждый по отдельности (и тайно) выберет вариант А, Б или В, поместив свою монету с нужной буквой лицевой стороной вниз рядом с картой Промежутья. Когда все сделали выбор, игроки переворачивают карту Промежутья и узнают, что происходит дальше!

1

На ветру

Прыгая из вагона в вагон, особо не пофилософствуешь. Одно неверное движение — и всё, прощай, нога. Впрочем, после встречи с этими безликими пассажирами потеря конечности беспокоила вас в последнюю очередь. Выскакивая наружу, вы замечали раскаты ветра на завывающем ветру верхушки сосен и слышали отзвуки скрипки откуда-то от локомотива. Музыкант лихо орудовал смычком.

А

Обычно холодный хвойный запах сосен бодрит вас, но сейчас казался далёким и нереальным.

Б

Вам от чего-то чудилось, что это вовсе ветер, а громадный серый волк.

В

Мелодия была и знакомой, и нет. Её нельзя было назвать неприятной, но и доброжелательной тоже.

5. НАЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

Бродяги переходят к следующему сценарию, как указано в тексте победы или поражения в книге сценариев либо на карте Промежутья.

Напоминание: если на карте Промежутья описаны какие-либо длительные эффекты для следующего сценария, не забудьте применять их в нём. Также, если бродяги провели спиритический сеанс в фазе отдыха, им доступна карта сеанса в следующем сценарии.



Порядок применения эффектов

Ниже вы найдёте две памятки, которые помогут вам правильно провести игровой раунд и фазу отдыха.

Порядок ходов и применения эффектов в раунде

1. Начался новый раунд! Сдвиньте маркер раунда на 1 деление вверх. Если на этом делении есть событие или жетон, примените его эффекты. Затем примените возможные особые правила, действующие «в начале раунда».
2. Бродяги вместе решают, кто из них сделает первый ход. Этот бродяга:
 - Применяет возможные эффекты, действующие «в начале хода».
 - Запоминает, на каких картах навыков и барахла лежат его монеты, и собирает все свои монеты.
 - Решает, что сделать в свой ход, и выкладывает монеты на навыки, барахло и основные действия, которыми хочет воспользоваться. **Напоминание:** вы не можете выбрать карты навыков и барахла, которые использовали в прошлый ход!
 - В любом порядке выполняет действия, на которых лежат монеты. Подробнее об использовании монет см. на с. 12.
 - Применяет возможные эффекты, действующие «в конце хода».
 - Проверяет, не нужно ли сделать уборку, и делает её, если необходимо.Этот бродяга больше не делает ходы до следующего раунда.
3. Призрак делает ход.
 - Примените возможные эффекты, действующие «в начале хода» призрака.
 - Бродяга, ходивший последним, вытаскивает из узелка 1 жетон предмета для определения действия призрака. (Вытянув жетон события, он разыгрывает его, а затем вытягивает новый жетон предмета.)
 - Выполните действие этого жетона предмета с учётом текущего настроения призрака.
 - Положите этот жетон предмета на счётчик уборки.
 - Примените возможные эффекты, действующие «в конце хода» призрака.
 - Проверьте, не нужно ли сделать уборку, и сделайте её, если необходимо.
4. Бродяги вместе решают, кто из них сделает следующий ход. Повторяйте этапы 2 и 3, пока все бродяги не сделают по ходу. Последним в раунде ходит призрак.
5. Примените возможные эффекты, действующие «в конце раунда».
6. Вернитесь к этапу 1 и начните заново!

Порядок применения эффектов в фазе отдыха

1. В зависимости от исхода сценария зачитайте момент победы или поражения и примените указанные эффекты.
2. Наведение порядка.
 - Каждый бродяга восстанавливает свою человечность до максимума (пока что ничего не делаете с утраченными навыками и сломанным барахлом).
 - Очистите поезд:
 - Уберите игровые компоненты с поля поезда.
 - Сбросьте возможные жетоны эффектов призрака и предметов с карт бродяг.
 - Верните узелок в начальное состояние (см. с. 10). **Напоминание:** некоторые эффекты изменяют его начальное состояние.
 - Сбросьте карту спиритического сеанса, если не использовали её.
3. Обновление. Бродяги объединяют все свои монеты, чтобы сообща использовать их для подготовки к новым испытаниям.
 - Каждый бродяга, участвовавший в закончившемся сценарии, добавляет свои монеты в общий резерв.
 - Проверьте карты ритуалов, проведённых во время сценария, и добавьте в резерв монеты, которые они, возможно, приносят.
 - Бродяги могут продать ДК сломанное барахло, чтобы получить 1 монету за каждую карту.
 - Перемешайте колоду барахла и откройте верхнюю карту.
4. Совместно решите, как потратить монеты из резерва. См. подробнее на с. 29–30.
 - Приобретите новые навыки (каждый стоит 2 монеты, если на странице отдыха не указано иное). Приобретённые навыки добавляются в общие пожитки, откуда любой бродяга может забрать их и выложить на свою карту бродяги, если у него есть подходящие свободные ячейки (и остальные бродяги согласны, чтобы он получил эти навыки).
 - Восстановите утраты и почините сломанное барахло (1 монета за каждую карту).
 - Сделайте обыск 1 (1 монета за каждый обыск). Вы начнёте новый сценарий с вытянутыми жетонами предметов.
 - Купите открытую карту барахла (3 монеты). В каждой фазе отдыха можно купить только 1 барахло.
 - Замените открытую карту барахла (1 монета).
 - Проведите спиритический сеанс (1 монета за каждого бродягу). **Пример:** если в игре 3 бродяги, проведение сеанса стоит 3 монеты.
 - Пожертвуйте монету ДК (1 монета, можно повторить сколько угодно раз).
5. Сохраните игру.
6. Улучшите бродяг (см. с. 30).
 - Игроки могут сменить своих бродяг. На этом же этапе к кампании могут присоединиться новые игроки.
 - Карты навыков и барахла бродяг, которые не будут участвовать в следующем сценарии, убираются в общие пожитки.
 - Новые бродяги получают свои начальные карты навыков и барахла и могут взять дополнительные навыки и барахло из общих пожитков.
 - Все бродяги могут поменять свои навыки и барахло на другие карты из пожитков, а также обменяться ими между собой.
7. Загляните в Промежустье (см. с. 31).
8. Начните следующий сценарий. Как правило, он определяется предыдущим сценарием, но некоторые карты Промежустья направляют игроков в определённые сценарии.

Часто задаваемые и сложные вопросы

Ниже вы найдёте ответы на некоторые вопросы, которые могут возникнуть у вас при игре в «Дорожную песню».

Общие вопросы

- 1. Я купил игру и обнаружил, что у меня не хватает фигурки и/или какого-то иного компонента. Что мне делать?**
Свяжитесь с нами, используя раздел клиентской поддержки на нашем сайте: hobbyworld.ru/customerservice.
- 2. У синих подставок призраков защитная плёнка только с одной стороны. Так и должно быть?**
Да, у синих подставок защитная плёнка наклеена только с одной стороны. У прозрачных подставок плёнка с обеих сторон.
- 3. Зачем в комплектации так много фишек человечности (сердец) для бродяг?**
Для игры каждому бродяге нужна только 1 фишка человечности. Остальные — запасные на случай, если они потеряются в пылу противостояния призракам (или в ковре). Лишними фишками человечности можно отслеживать другие вещи, например прогресс в проведении ритуала.
- 4. Все ли карты барахла добавляются в колоду в начале игры? Если нет, то как собрать колоду барахла?**
Во время первой фазы отдыха в колоду барахла добавляются только карты барахла уровня 1 (см. с. 10). Карты барахла уровней 2 и 3 добавятся в неё позже. Карты особого барахла не добавляются в колоду вообще, получить их можно только в ходе кампании.
- 5. Зачем нужны карты каданса?**
Они понадобятся на позднем этапе игры. Храните их в коробке, пока не получите указания, что с ними делать.
- 6. Если эффект (например, от использования жетона предмета) одновременно приносит призраку искупление и проводит ритуал, в каком порядке это происходит?**
Сначала призрак получает искупление (примените все связанные с этим эффекты и события), затем вы проводите ритуал. Например, бродяга использовал железные гвозди, призрак получил 2 человечности и в результате получил искупление. Каждый бродяга получает 1 человечность, а призрак пропустит свой следующий ход (по правилам искупления). Затем, если на новом делении счётчика искуплений лежит жетон события, вы разыгрываете его. Наконец, вы проводите ритуал и получаете его награды.
- 7. Можно ли убрать сломанное барахло в пожитки?**
Да, но оно так и останется сломанным, пока вы не почините его в фазе отдыха. Заметьте, что утраченные навыки убрать в пожитки нельзя. Также сломанное барахло можно продать ДК за монеты, которые можно сразу же использовать в фазе отдыха (с. 28).
- 8. Мы вытянули жетон недуга, а потом применили его эффект. Что с ним делать дальше? Убрать из игры?**
Нет. Он остаётся на счётчике раундов.
- 9. Нужно ли платить 1 монету, чтобы пожертвовать монеты во время отдыха?**
Нет. Это действие выполняется бесплатно. Все монеты, которые вы решите потратить, отмечаются на счётчике на с. 48.
- 10. Если разные вещи происходят одновременно, то как понять, что происходит раньше?**
Эффекты всегда применяются в том порядке, в котором возникают. Тем не менее некоторые эффекты могут возникать одновременно, например искупление, событие и уборка. В таких случаях сверяйтесь со списком ниже, он подскажет, что конкретно происходит на каждом этапе выполнения действия. Не забывайте полностью завершать текущее действие, прежде чем приступать к следующему.
 - А. Выбор цели.** Для большинства действий требуется цель. Она определяется по приоритету выбора целей (см. «Действие призрака» на с. 21). Если у действия нет цели, этот этап пропускается.
 - Б. Потеря/получение человечности.**
 - В. Эффекты действия.** Переместите бродяг, уберите объекты и так далее.
 - Г. Использование жетонов предметов.** На этом этапе бродяги могут использовать жетоны предметов.
 - Д. Эффекты искупления.**
 - Е. Событие.** Зачитайте и разыграйте события, вызванные текущим действием.
 - Ж. Уборка.** Сделайте уборку и примените эффекты уборки.
 - З. Смена настроения.** Если действие вызвало эффект, меняющий настроение призрака, он меняет настроение на этом этапе.
 - И. Изменения бродяг.** Отрадите изменения, связанные с бродягами. Например, если кто-то стал неупокоенным, отразите это.
 - К. Удаление жетонов.** Уберите сброшенные и/или больше не используемые жетоны.
- 11. Суммируются ли монеты от навыка «Рисковое дело» с монетами на основном действии, которое я планирую выполнить?**
Нет. В тексте навыка сказано, что вы можете выполнить основное действие так, как если бы на нём лежали 2 монеты. Это считается отдельным действием, на него нельзя добавить новые монеты. Например, используя «Рисковое дело» и выбрав действие атаки, на котором уже лежат 3 монеты, вы выполните 2 разных действия атаки: одно с 3 монетами и одно с 2.
- 12. На навыке «Тупежной походкой» говорится: «Цель получает 2 человечности. За каждый успех вы можете переместиться на 1 клетку от цели». Должен ли я выбросить успех, чтобы цель получила 2 человечности?**
Да. Чтобы применить какую-либо часть навыка, у вас должен быть хотя бы 1 успех. При большем количестве успехов вы просто получаете больше возможностей. Это общее правило для всех навыков.
- 13. Я не совсем понимаю второе правило кодекса бродяги. Приведите, пожалуйста, примеры, когда игроки должны выбрать наилучший возможный вариант и когда они могут выбрать любой вариант.**

Запросто!

- **«Выложите жетон события на любую свободную клетку в вагоне А».** В этом случае игрок, получивший такое указание, может выложить жетон события на любую свободную клетку вагона А. Он сам решает, на какую именно, так как формулировка «любая свободная клетка» подразумевает, что у него есть несколько вариантов на выбор.
- **«Выложите жетон события на свободную клетку по соседству с ближайшим снегом».** В этом случае игрок, получивший такое указание, должен выложить жетон события на соседнюю с определённым объектом клетку. Он не может сам выбрать снег, но может выбрать любую из свободных соседних с ним клеток. Если, к примеру, два снега находятся на одинаковом расстоянии от бродяги, игроки должны выбрать худший для себя вариант.
- **«Выберите между А и Б».** Во всех подобных случаях игроки не обязаны выбирать худший вариант. Единственный случай, когда выбора нет, — это ситуация, в которой у игрока уже есть один из вариантов, например эффект призрака, а поскольку нельзя получить 2 одинаковых эффекта призрака, игрок вынужден выбрать оставшийся вариант.
- **В действии призрака сказано: «Призрак перемещается на 4 клетки, угнетая как можно больше бродяг».** Предположим, что в пределах 4 клеток от призрака 3 бродяги, но его перемещения хватает только на то, чтобы угнест двоих из них. В этом случае игроки должны выбрать 2 бродяг, угнетение которых приведёт к наихудшему для себя исходу. Например, у одного из этих бродяг может оставаться меньше человечности, чем у остальных, или у него нет эффекта призрака, который даётся при угнетении и который уже есть у других бродяг.

Бродяги и их действия

1. **Куда я кладу фишку человечности моего бродяги в начале сценария?**
На самое большое значение человечности вашего бродяги (если только вашу человечность не изменил внешний эффект, такой как карта Промежутья).
2. **Можно ли выполнить одно и то же действие несколько раз за ход? Например, если я выложу 3 монеты на исследование, могу ли я сделать 3 отдельных исследования, каждый раз бросая 1 кость?**
Нет, вы размещаете все свои монеты сразу, а затем выполняете действия в любом удобном порядке. Несколько монет на одном действии улучшают его определённым образом, но не позволяют выполнить его несколько раз за ход (с. 12).
3. **Как отслеживать, кто уже ходил в текущем раунде?**
Рекомендуем переворачивать монеты, чтобы показать, что вы уже ходили. В дополнении «На бис» есть маркеры хода.
4. **Когда я могу использовать кроличью лапку?**
Тогда же, когда вы использовали бы монету (с. 17).
5. **Жетоны предметов. Если у меня уже максимальное доступное моему бродяге количество предметов, могу ли я выполнить действие обыска? Что происходит в этом случае?**
Да, вы по-прежнему можете делать обыск. Вы всё так же выбираете себе жетон, а потом возвращаете жетоны предметов, превышающие ваше значение обыска, в узелок (см. также вопрос 13 ниже).
6. **Могу ли я использовать жетон предмета до того, как начну выкладывать монеты в свой ход?**
Да, если этот жетон можно использовать в это время, как, например, железные гвозди или свечу. По умолчанию соль и кроличья лапка не применяются на этом этапе.
7. **Карта навыка «Выживальщик». Если я выкидываю несколько успехов, то сколько жетонов предметов оставляю себе при обыске?**
Один. Эффекты этого навыка суммируются. Если у бродяги выпало 3 успеха, он может переместиться на 3 клетки, сделать обыск 3 и получить 3 успеха в исследовании. **Напоминание:** «сделать обыск 3» означает вытянуть 3 жетона предметов из узелка и оставить себе один из них.
8. **Карта навыка «Везучая ива» размещает Скрипучую иву в пределах дальности. Я управляю её фигуркой?**
Да. Скрипучая ива — призванная (с. 13).
9. **Если я использовал навык во время своего хода, а после утратил его, но восстановил до начала моего следующего хода, могу ли я использовать его во время этого следующего хода?**
Нет, вы не можете использовать один и тот же навык два хода подряд (с. 15), даже если утратили и восстановили его.
10. **Что происходит, если призрак перемещается на клетку бродяги, а по соседству нет свободных клеток для перемещения этого бродяги?**
Если соседняя клетка занята жетоном предмета, событием или объектом, на который в текущем сценарии бродягам можно перемещаться (и завершать на нём ход), бродяга должен переместиться на неё. В противном случае он перемещается на ближайшую свободную клетку (если в правилах сценария не указано иное, см. с. 20).
11. **Если я использовал навык, призывающий призрака, а потом утратил его, должен ли я убрать призванного призрака из игры?**
Нет, он остаётся на поле поезда (и его эффекты будут по-прежнему действовать), пока его не угнетут (с. 13).
12. **Могу ли я выполнять неупокоенное действие несколько раундов подряд?**
Да, неупокоенные бродяги могут выполнять неупокоенные действия в каждом раунде.
13. **Можно ли использовать жетон предмета после того, как я вытянул его, но до того, как проверил, превышают ли мои жетоны значение обыска?**

Нет, сначала бродяга добавляет жетон предмета на свою карту, затем возвращает лишние в узелок (пока количество жетонов на карте не будет равно его значению обыска) и только после этого получает возможность использовать вытянутый жетон.

14. Какие эффекты влияют и на Беглянку, и на Пёселя?

У Беглянки и Пёселя всё общее, включая значение человечности и эффекты призрака. Всё, что влияет на неё, влияет и на Пёселя (обратите внимание, что его нельзя угнест, поэтому получение эффекта призрака, потеря человечности и прочие возможные последствия эффекта угнетения игнорируются, если его угнетают, а Беглянку нет). Не забывайте, что каждый эффект применяется к Беглянке и Пёселю один раз, даже если они одновременно попадают под его действие. Сюда относится и потеря человечности, и принудительное перемещение, и влияние эффектов, действующих на область.

15. Учитывают ли эффекты призрака, влияющие на Беглянку, местоположение Пёселя? Иными словами, потеряет ли Беглянка с испугом 2 человечности, если Пёсель завершит ход в пределах 2 клеток от Отвернувшихся?

Да, Беглянка всегда учитывает местоположение Пёселя для эффектов со словами «вы», «вас» и так далее. И поскольку в конце хода Отвернувшиеся находятся в пределах 2 клеток от «вас» (то есть Беглянки или Пёселя), Беглянка потеряет человечность из-за испуга.

16. Может ли Пёсель сбрасывать жетоны предметов?

Нет, не может, из них двоих это делает только Беглянка. Любой жетон Пёселя нужно сначала передать или обменять, прежде чем что-то с ним сделать.

17. Считается ли Пёсель бродягой для эффектов, связанных с количеством бродяг (например, когда эффект проверяет, сколько бродяг в вагоне, или когда всем бродягам нужно достичь определённого места для победы)?

Нет. Когда в тексте упоминаются «бродяги», только Беглянка считается бродягой, а Пёсель — нет.

18. Пользуется ли Пёсель пассивными способностями барахла Беглянки (такими как у «Кривого компаса» и «Рыболовной лески»)?

Да, Пёсель тоже получает эти преимущества.

19. Может ли призрак угнест одного и того же бродягу несколько раз за ход?

Нет, каждый призрак может угнест каждого бродягу не более одного раза за ход. Однако, если призраков несколько, каждый из них может угнест одного и того же бродягу в течение одного хода по обычным правилам.

20. Что происходит в случае, если бродяге предписано переместиться к чему-то или от чего-то, но на его пути находится объект?

Бродяга продолжает перемещаться в указанном направлении, при необходимости огибая объекты. Однако некоторые события и эффекты могут предписывать иное. Например: «Выбранный целью бродяга перемещается на 3 клетки к стороне раундов. Если бродяга должен переместиться за край или на объект, он останавливается и теряет 3 человечности». В этом случае бродяга не будет продолжать перемещение, как сделал бы обычно, а вместо этого завершит его, как только ему нужно будет сменить направление из-за края или объекта.

21. Могут ли бродяги получать человечность свыше максимума? Если я Духовник и моя человечность на максимуме, могу ли я использовать своё пассивное умение, когда лечу себя?

Нет, бродяги не могут «перелечиваться» и не считаются лечащимися, если их человечность уже на максимуме.

22. Какую часть действия призрака можно отменить солью?

Используя соль, бродяга может проигнорировать эффекты действия призрака, выбравшего его целью. Соль не отменяет перемещение призрака, вызванное действием, сопутствующий эффект угнетения, а также эффекты, вызванные другим бродягой, который не использовал соль (например, эффект, действующий на всех бродяг в области). Соль **позволяет** проигнорировать потерю человечности, принудительное перемещение, получение эффектов призрака, уменьшение значений успеха действий и потерю монет или жетонов предметов. Если действие призрака выбирает целями или влияет на нескольких бродяг, его эффекты игнорируют лишь те, кто использует соль.

23. Можете подробнее рассказать, как используются призванные?

Конечно!

- Прежде всего, призванные не делают ходы и не перемещаются. Они делают только то, что написано на карте призвавшего их навыка, и ничего больше.
- Призванные не считаются персонажами. Они не становятся целями призраков (но те всё равно с ними взаимодействуют, угнетая их, когда перемещаются через них). По умолчанию их могут выбрать целями лишь те навыки, которые их призвали.
- Возможен случай, когда призрак с призывающего навыка бродяги уже находится на поле поезда. Вы должны сначала убрать его с поля, а уже потом размещать по указанию навыка.
- Призванный не угнетает бродягу, если тот перемещается через его клетку.

24. Карта барахла «Рыболовная леска» увеличивает дальность навыков на 1. Увеличивается только максимальная дальность?

Да. Например, если у навыка дальность 1–2, то она увеличивается до 1–3.

25. Карта навыка «Песня барахольщика». Что означает «сделать обыск ②»?

Вы делаете обыск X, где X — количество монет на этой карте навыка.

26. Карта навыка «Соль земли». Чем использование соли через этот навык отличается от её обычного использования?

Обычно соль применяется, когда призрак выбирает целью вас. И обычно соль не отменяет перемещение призрака. Этот навык отменяет всё действие призрака независимо от его цели.

27. Если я вытягиваю жетон недуга, делая обыск в фазе отдыха, я кладу его на деление «1» счётчика раундов или возвращаю в узелок?

Кладёте на деление «1».

Призраки, эффекты призрака и действия призраков

1. Действия призраков. Есть ли разница между формулировками «цель — самый дальний бродяга» и «цель — самый дальний бродяга в пределах дальности»?
Первая формулировка означает, что цель — самый дальний бродяга вне зависимости от дальности, поскольку дальность в данном случае — всё поле поезда. Вторая формулировка означает, что цель — самый дальний бродяга в пределах указанной дальности текущего действия призрака (с. 21–22).
2. Если для избавления от эффекта призрака нужно сбросить жетон предмета, я должен использовать этот жетон?
Нет. Сбрасывая жетон предмета, вы просто кладёте его на счётчик уборки, а затем убираете свой жетон эффекта призрака. Вы не получаете никаких преимуществ использования жетона предмета, сбрасывая его подобным образом (с. 18).
3. Если действие призрака предписывает сделать А или Б, но я не могу выбрать один из этих вариантов, обязан ли я выбрать другой?
Да. Например, действие призрака предписывает вам получить **тление** или потерять 2 человечности, но у вас уже есть **тление**. В этом случае вы должны потерять 2 человечности.
4. Призрак «запоминает» свою цель до перемещения или меняет её, перемещаясь в пределы дальности более приоритетной цели?
После этапа 2 действия призрака («Определение приоритета целей») цель не меняется на протяжении всего действия. Правда, есть одно исключение: если на этапе 4 («Выполнение действия призрака») цель оказывается вне пределов дальности, призрак выбирает новую цель по списку приоритетов.
5. Если призрак вроде Чёрного Кенара вытягивает из узелка свечу или железные гвозди, выбирает целью самого дальнего бродягу и заведомо не может до неё добраться, будет ли он перемещаться от цели, чтобы угнестить как можно больше других бродяг?
Нет.

Освежёванный («Под кожей»)

1. Событие 7 и Пёсель. Если Пёсель получает этот жетон события и становится главной целью, кто в результате считается главной целью — сам Пёсель или Беглянка?
Если этот жетон события у Пёселя, то он главная цель, так как Пёсель считается бродягой при определении целей (с. 7). Не забывайте, что у Беглянки и Пёселя по-прежнему общая человечность!
2. Если я вытягиваю из узелка событие 7, а у меня уже максимум жетонов предметов, могу ли я вернуть его в узелок?
Нет. Вы должны выбрать другой свой жетон предмета и убрать его в узелок.

Дама-в-Белом («Так далеко»)

Как в точности Дама-в-Белом выполняет действие «Пропавшие без вести»?

Это действие отличается от большинства действий призраков. Обычно призрак перемещается на этапе 3 своего действия, но тут это происходит на этапе 4. Выполняйте действие так:

- Сначала Дама-в-Белом пытается выбрать целью подходящего бродягу в пределах 3 клеток.
- Если в пределах дальности нет цели, Дама-в-Белом не перемещается и вместо этого теряет 1 человечность (не получает!). На этом её действие заканчивается.
- Если цель есть, Дама-в-Белом перемещается на 6 клеток по кратчайшему пути к самому дальнему от неё вагону. Затем цель теряет человечность и переносится на соседнюю с Дамой-в-Белом клетку.

Гостья («Покой и безмолвие»)

Как в точности Гостья выполняет действие «Рваная тень»?

Гостья выбирает целью ближайшего к себе бродягу (вне зависимости от дальности). Затем она перемещается на 3 клетки к цели, попутно угнетая всех бродяг так, чтобы в конце перемещения её цель оставалась ближайшей к ней. Если у цели есть **паралич**, она теряет 5 человечности, а если нет — теряет только 3 человечности.

Вот и всё!

Вы добрались до конца правил и узнали практически всё, что нужно знать. Следующий раздел — это «Моменты». Заглядывайте туда, только когда игра предпишет вам зачитать определённый момент. Не читайте моменты заранее, чтобы не испортить удовольствие от игры!

Если вы получили веху, отметьте её на странице 48.

Если вам нужен предметный указатель, откройте страницу 49.



Моменты

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 1

Больше не будет песенок о том, что вы увидели в темноте. Она изменила вас. Что-то в этом непроглядном мраке внушало чувство, что в целом мире больше не осталось музыки.

Выберите один из вариантов:

- Дать себе чуточку надежды. Возьмите карту навыка 37.
- Обратить тьму себе на пользу. Возьмите карту навыка 38.

Момент 2

Столько измученных душ... Одна мысль о них заставляла сердце сжиматься от боли, да и не только она. Впрочем, всё было бы куда хуже, не будь рядом жизнерадостного Пёселя.

Выберите один из вариантов:

- Почесать Пёселя за ухом. Возьмите карту навыка 45.
- Научить пса громко лаять. Возьмите карту навыка 46.

Момент 3

Как вы собираетесь вести за собой целую армию, если не можете даже найти дорогу впотьмах? Как вообще делать хоть что-то, когда нельзя избавиться от гнетущих мыслей о неминуемом грядущем?

Выберите один из вариантов:

- Осмотреться и научиться чему-то полезному у тех, кто вам доверяет. Возьмите карту навыка 53.
- Может быть, конец не так уж страшен... Возьмите карту навыка 54.

Момент 4

Вы преодолели и горы, и океаны... Но как бы далеко вы ни убежали, кажется, тьма следовала за вами по пятам.

Выберите один из вариантов:

- Напомнить себе, что останавливаться нельзя. Возьмите карту навыка 69.
- Поддаться тьме, совсем чуточку. Возьмите карту навыка 70.

Момент 5

Многое до сих пор не укладывалось в голову. В густой тьме сегодняшнего мира не всегда легко разглядеть свет.

Выберите один из вариантов:

- Надежда. Она станет вашей путеводной звездой на чёрном небе. Возьмите карту навыка 61.
- Сосредоточиться на настоящем, на том, что здесь и сейчас. Возьмите карту навыка 62.

Момент 6

Ну, по крайней мере, после всего, что вы здесь пережили, вам точно будет о чём рассказать.

Выберите один из вариантов:

- Записать эту историю на будущее. Возьмите карту навыка 77.
- Пожалуй, будет лучше оставить её при себе. Возьмите карту навыка 78.

Момент 7

Тени на стенах стали ещё плотнее. Что вы наделали?

Любой 1 бродяга становится неупокоенным. Любой другой бродяга получает навык 83. Отметьте веку «Подписано и заверено». Все остальные бродяги получают по 2 человечности.

Момент 8

На ум приходили непривычные песни. Они были куда сложнее, чем ваши обычные романсы и профсоюзные запевки. Только вот... что с ними делать?

Выберите один из вариантов:

- Пора научиться играть на новых инструментах. Возьмите карту навыка 39.
- Пора расширить свой вокальный диапазон. Возьмите карту навыка 40.

Момент 9

На что только не пойдёшь, чтобы выжить... По крайней мере, теперь ясно, что вам ещё учиться и учиться, прежде чем всё это закончится.

Выберите один из вариантов:

- Научите собаку сторожевым командам. Возьмите карту навыка 47.
- Если нечего терять, надо пса с цепи спускать. Возьмите карту навыка 48.

Момент 10

Хоть вы и спаслись от мороза, в вагоны всё равно надуло снега. Добавьте в каждый вагон 1 объект со снегом.

Если Тринадцатый Сын перемещается на снег, он немедленно заканчивает перемещение. Переместите Тринадцатого Сына на 3 клетки в любом направлении. Уберите этот снег.

Момент 11

Как бы далеко вы ни заходили в попытках выбраться из этой западни, вокруг постоянно проливалась кровь.

Добавьте в каждый вагон 1 объект с лужей крови.

Если Тринадцатый Сын перемещается на лужу крови, он пропускает свой следующий ход. Уберите эту лужу крови.

Момент 12

Похоже, что вся та могильная грязь снова оказалась здесь.

Добавьте в каждый вагон 1 объект с обломками.

Если Тринадцатый Сын перемещается на обломки, он получает 3 человечности. Уберите эти обломки.

Момент 13

Смерть — не конечная остановка. По крайней мере, она не обязана быть таковой.

Перед вами стоял сотканный из тьмы и теней мужчина и улыбался. Или вам хотелось думать, что он улыбался. Стоило вам отвести взгляд от его лица, как оно начисто стиралось из вашей памяти. Но как ни старайся, вам никогда не забыть его запаха. Он него несло пеплом, как от лесного пожарища или сгоревшего дотла дома. Удушливая парализующая вонь.

— Уверен, вам всем здесь не по нраву, — его слова завивались струйками ядовитого дыма. — Мне, по правде, тоже. Впрочем, ни я, ни вы не можем на это повлиять. Время вернуть старые долги, и я пришёл как раз за ними.

Его глаза, а точнее, впадины, где им полагалось находиться, вспыхнули синим пламенем.

— О, не пугайтесь. Я пришёл не за вами. По крайней мере, пока. Я пришёл за ним. И за его любимой скрипочкой... — он умолк, и пожар в его глазах приутих. — Сейчас мы с вами по одну сторону путей, так что давайте заключим сделку. Вы мне, я вам.

Это всё, что он вам сказал, но для вас это прозвучало совершеннейшей бессмыслицей. Вам дадут три попытки, прежде чем вы будете держать ответ. Что бы это ни значило.

СДЕЛКА

Если **все** участвующие в игре бродяги стали неупокоенными во время сценария, они при желании могут вернуться к жизни. Перейдите к вехам на с. 48 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 13.А

— Такое с каждым случается. Считайте, что отделались лёгким испугом, — слова окутывали его клубами дыма. — Обычно первый раз за счёт заведения, но времена сейчас такие — сами знаете.

А знаете ли? В самом деле, какой сегодня день? Сколько времени вы уже здесь?

— Поезд ещё не готов вас забрать, если вы по этому поводу переживаете. Ваша песенка ещё не спета, да и моя тоже.

От вас не укрылось, что при этих словах стены вагона стали угольно-чёрными. Мужчина вытащил лист бумаги, и это, пожалуй, было единственным, что тут не тлело. Смахивало на какой-то договор.

— Вам всем нужно поставить подпись вот тут. Чистая формальность. Для отчётности. Воскрешения не яблочки, на деревьях не растут... В высшем руководстве, — произнёс он, отчего-то показывая указательным пальцем не вверх, а вниз, — эту шутку любят больше.

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

Момент 13.Б

Из тёмного угла вагона раздались знакомые шаги. Он вздохнул, выпустив изо рта тяжёлый густой дым.

— Не ожидал увидеть вас так скоро, — в его голосе сквозило разочарование, как у начальника, к которому пришли за расчётом. — Ответьте на один вопрос. Насколько эти пустые души, что я наполняю жизнью снова и снова... ценны для вас?

Завыл ветер. Резкий скрип пропахшего гарью вагона взрвал тишину, словно крик.

— Пожалуй, лучше вам не отвечать.

Он молча мерил шагами вагон, пока, наконец, не произнёс:

— Знаете, я не буду бросать вас в пасть волкам. Пока, по крайней мере. Я всё ещё верю, что вы справитесь. И как только это произойдёт, все ваши страхи, все ваши опасения по поводу этого места и того, куда вы угодите, если не найдёте выход... наискорейшим образом... — он повёл рукой, и с пальцев, как с тлеющей сигареты, осыпался пепел, — ...испарятся, буд-то дурной сон. Пuff — и нет.

Вы уже не раз успели ущипнуть себя. Это место — не сон. Внезапно ветер донёс до вас звуки скрипки. Мужчина застыл, недовольно морщась от отдалённой мелодии.

— Думаю, на этот раз я могу позволить себе некоторые излишества. Но только не тратьте мой подарок прямо сейчас, — на секунду вам показалось, что в его голосе послышалось отчаяние. — На кону стоит очень многое как для вас, так и для меня.

Если вы ещё не перевернули карты неупокоенных бродяг и утраченные навыки, сделайте это сейчас. Затем возьмите карту навыка 84. Поместите её в ячейку «?» поля поезда или рядом с ней. Она считается картой сеанса, но не сбрасывается в конце сценария, а хранится у вас всю кампанию, пока вы не решите её использовать. После этого она навсегда сбрасывается — уберите её в коробку. Игроки могут использовать эту карту в дополнение к обычной карте сеанса в том же сценарии, чтобы применить эффект сеанса повторно.

Момент 13.В

Вы открыли глаза, ожидая увидеть тёмный задымлённый вагон и услышать разглагольствования жуткого погорельца. Мрак и рок, огонь и сера. Однако же вместо этого вы увидели лунный свет, пробивающийся сквозь деревянные доски вагонных стен. Никто разочарованно не качал головой. Тут вообще никого не было.

Перед вами был стол, на нём лежал причудливо сложенный лист бумаги. Вы развернули послание. А как иначе? Выжженные на бумаге слова чуть смазались, когда вы провели по ним пальцем. «Последний шанс. Весёлой поездки».

Скрипач взял высокую ноту и задержал её. Навсегда.

Если вы ещё не перевернули карты неупокоенных бродяг и утраченные навыки, сделайте это сейчас. Затем возьмите карту навыка 85. Поместите её в ячейку «?» поля поезда или рядом с ней. Когда бродяга должен стать неупокоенным, он может использовать эту карту, чтобы вместо этого восстановить все свои навыки, починить всё барахло и поместить свою фишку человечности на максимальное значение. После этого карта навсегда сбрасывается — уберите её в коробку.

Момент 14

За последние дни вы пережили столько потерь и боли, что на всю жизнь хватит. Но даже самый чёрный день можно сделать чуточку светлее.

Выберите один из вариантов:

- Для начала надо сделать так, чтобы друзья всегда были в целости и сохранности. Возьмите карту навыка 63.
- Чтобы смело смотреть в будущее, нельзя забывать прошлое. Возьмите карту навыка 64.

Момент 15

Кажется, в поезде вы не были единственной, кто бежал от прошлого или стремился его поменять. Увы, мечтам этих бедолаг не суждено было сбыться...

Выберите один из вариантов:

- Однако каждый шрам — это жизненный урок, и вы усвоили их множество. Возьмите карту навыка 71.
- Но там, где они не справились, вы точно преуспеете. Возьмите карту навыка 72.

Момент 16

У каждого тут своя история. Многим кажется, что их история подошла к концу, но зачастую это лишь начало.

Выберите один из вариантов:

- Оставить эту тёплую историю на холодную ночь. Возьмите карту навыка 79.
- Кто ж не захочет послушать басню старой развалины? Возьмите карту навыка 80.

Момент 17

Озорной демонический кот со всей свойственной ему непринуждённостью вынырнул из тьмы на побитый дощатый пол, словно ступая по воздуху. Сияние его всё столь же пронзительно-синих глаз играло на костях скелета, будто свет факела. Сам же Костлявый никак не отреагировал на появление рогатого животного, будто вовсе его не заметил. ДК потерся щекой о бедренную кость скрипача, даже не подняв голову на её хозяйина, и обратился к вам:

— Знаете, я ведь помню ту грозу, когда вы, мокрые и продрогшие, запрыгнули в поезд. Особых иллюзий я не питал. Вы были не первыми, а все ваши предшественники так и остались дрыгаться во тьме, как паяцы, — он остановился, уселся поудобнее и лизнул лапу. — Но будь я проклят... В смысле, ещё раз, — ДК сделал паузу, будто комедиант перед замершим залом. — Кто бы знал! Вы не подкачали. Мы с боссом даже поспорили на ваш счёт. Оказалось, он был прав. Как всегда... Но! Благодаря вам у меня достаточно монет, чтобы расплатиться за это дурацкое пари и сделать лапы с этой дрезины. Так что мы все в выигрыше, как по мне.

ДК потянулся и зажмурился от удовольствия, отчего в вагоне на миг стало темно.

— Ну, нам всем пора, так что я пошёл. Не пропадайте, ага?

С этими словами чёрный демонический кот развернулся и растворился во мраке ночи, будто сам был его частью.

Теперь продолжайте читать предыдущий момент (85 или 86).

Момент 18

Вы положили лист света на стеклянную пластину, и над ней возникло сияние в виде якоря.



Если жетоны света когда-либо оказываются на нужных местах (см. рис. выше), вы уничтожаете маяк под стеклянным колпаком.

Момент 19

Вы положили лист тьмы на тёмную металлическую подставку, и с неё засочились густые чернила, образуя узор, похожий на розу ветров.



Если жетоны тьмы когда-либо оказываются на нужных местах (см. рис. выше), вы уничтожаете маяк в металлической клетке.

Момент 20

Вы очнулись в темноте. Дышать стало ещё труднее... Сколько ни бейся, ни царапай доски, ни дери глотку — всё без толку.

Тайно запишите номер события, которое пока никто успешно не исследовал. Когда его успешно исследуют, поместите своего бродягу по соседству с этим гробом (или ящиком) в дополнение к остальным эффектам события. Вы восстали из мёртвых и снова можете говорить. Следующему бродяге так не повезёт.

Момент 21

Говорят, испытания делают нас сильнее. Но увидев, на что идут люди, лишь бы уберечь других, а все их усилия при этом оказываются тщетны... вы сделали для себя определённые выводы. Какие?

Выберите один из вариантов:

- Время избавиться от гнетущих мыслей и стать светочем надежды. Возьмите карту навыка 55.
- Они сделали всё возможное. От себя вы ждёте того же и даже большего. Возьмите карту навыка 56.

Момент 22

Было трудно подобрать нужные слова и ритм. Всё выходило неправильно, будто вы сбились с такта. Но кто, кроме вас, споёт песню об этих беднягах?

Выберите один из вариантов:

- Есть только один способ стряхнуть с себя это наваждение — наяривать, да погромче. Возьмите карту навыка 41.
- Если в этом месте и есть что-то хорошее, так это акустика — вас за милю слышно. Этим можно воспользоваться. Возьмите карту навыка 42.

Момент 23

Несмотря на то, что на похоронах вы бывали нечасто, боль утраты вы знали не понаслышке.

Выберите один из вариантов:

- По крайней мере, у вас есть Пёсель, который будет рядом и в горе, и в радости. Возьмите карту навыка 49.
- Может, стоит отвлечься и, например, научить его новой команде? Возьмите карту навыка 50.

Момент 24

Да, к такому жизнь вас не готовила. Единственный способ пережить это безумие — быть решительной. Но осталась ли в вас решимость?

Выберите один из вариантов:

- Единственный способ это выяснить — поднять верный меч и попытать удачу. Возьмите карту навыка 57.
- Может быть, товарищи подставят вам плечо? Возьмите карту навыка 58.

Момент 25

Есть ли вообще на этой грешной земле место, где можно уберечься от зла? Оно неотступно преследовало вас.

Выберите один из вариантов:

- Нельзя забывать: чем вы дальше, тем сложнее вас достать. Возьмите карту навыка 73.
- Возможно, пришла пора развернуться и взглянуть злу в лицо. Возьмите карту навыка 74.

Момент 26

Если бы вы только знали их истории, их прошлое. Вероятно, тогда вам удалось бы помочь им найти путь в будущее.

Выберите один из вариантов:

- Возможно, есть способ с ними поговорить... Возьмите карту навыка 65.
- Для начала можно попробовать преобразить это место. Возьмите карту навыка 66.

Момент 27

Во времена утрат можно многое усвоить и понять, но в беде такого масштаба трудно обрести надежду.

Выберите один из вариантов:

- Не обратиться ли к музыке, как ваш приятель с банджо? Возьмите карту навыка 81.
- Может показаться, что рассказывать истории сейчас — занятие пустое, но они помогут залечить душевные раны. В первую очередь вам. Возьмите карту навыка 82.

Момент 28

Спустя миг всеобщего молчания их плечи расслабились, и в тишине раздался общий вздох облегчения. Один за другим Отвернувшиеся начали медленно таять в воздухе. Вы почувствовали, как с их плеч спал груз, но ваш собственный груз не стал легче.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху «Холодный приём». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 5.

Момент 29

Вся троица одновременно покачала головами, зная, что вам предстоит пережить, чтобы выбраться. Сами они уже пытались. Их неудача обернулась заточением, но неудача — это ещё не конец.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 5.

Момент 30

Его конечности яростно дёргались и хлестали по сторонам. Наконец, вырывавшееся из глаз Освежёванного синее пламя угасло и он скрылся из виду, словно унесённый ветром воздушный шарик. На мгновение в вагоне повисла тишина.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«Скрипичная кожа»**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 31

Он навис над вами грозовой тучей, готовясь проглотить живьём. В отдалении во тьме возникла дверь, и из неё выступила неясная, но изящно одетая фигура. Один её вид поверг Освежёванного в бегство.

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 32

Поезд замедлил ход, но не остановился. Безголовый человек мерцал бледно-синим светом, а его тело теряло форму, исчезая на глазах. Фонарь потух, и на его месте оказалась голова — некогда потерянная, но вновь обрётённая. Она улыбалась и одобрительно кивала, а вскоре растворилась в ночи и она.

Если в конце сценария Фонаришник Джо не был в настроении «Мучительная мигрень» и не находился в пределах 3 клеток от события 3, отметьте веху **«Пустоголовый»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 15.

Момент 33

В хаосе и огне его голова откатилась в другой конец вагона и звучно шмякнулась о стену. Его глаза расширились и засветились. Он безотрывно глядел на собственное спотыкающееся тело, пока в вагоне не возникла ещё одна фигура.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 15.

Момент 34

Внезапно потолок перестал обваливаться. Томминокер поднял на вас огромные глаза, а затем вопросительно наклонил голову. Синее пламя свечи дрогнуло и вспыхнуло с удвоенной силой. Пока вы таращились на этот огонь, не в силах отвести взгляд, Томминокер и его уши-лопухи начали исчезать. Последним пропало мерцающее пламя. Однако что-то подсказывало вам, что его свет ещё озарит ваш путь...

Если в конце сценария украденных предметов меньше, чем удвоенное количество бродяг, отметьте веху **«Свеча на ветру»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 19.

Момент 35

Сверху упали оставшиеся камни, и вы оказались в пыльной тьме. Но тут из мрака выступил элегантно одетый мужчина, и его силуэт был темнее самой ночи.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 19.

Момент 36

Он вонзил когти в стену вагона и вскрыл её, словно консервную банку, а потом взмыл в тёмное небо, растворившись в небытие. Вас не покидало ощущение, будто он кого-то искал.

Если бродяги провели все 3 ритуала, отметьте веху **«На воле»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 23.

Момент 37

Он раскинул крылья, затмив остатки света. Внезапно из непроглядной тьмы длинных крыльев выступил силуэт в дорогом костюме и решительно направился к вам.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 23.

Момент 38

Кровь из ямы начала уходить, а вот постоянное притяжение никуда не делось. Вы оступились и полетели в провал.

Вы почувствовали скорый конец вашей смертной жизни, но не позволили эмоциям взять верх. Напротив, ощутили готовность ко всему, что будет дальше.

Отметьте веху **«Вам вниз?»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 27.

Момент 39

Кровавая лужа начала пузыриться и кипеть. Из её глубин высунились руки и зубы, так и норовя вцепиться в вас мёртвой хваткой и утянуть вниз. Вы открыли глаза, ожидая неминуемой смерти, но вместо этого увидели силуэт мужчины в костюме и галстуке.

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

Момент 40

Будто всполохи молний за окошком, сквозь тьму пульсировал свет, направляя вас. Стоило вам понять, где вы, как булькающий шёпот Госты затих. Вы снова ехали в поезде, и трудно было сказать наверняка, хорошо это или плохо.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«И видеть сны»**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 41

— Хр-р-р-рк. Слышите? Музыка? Она зовёт меня, — щёлк-щёлк-щёлк. — Идите ко мне во тьму. Хр-р-рк, — щёлк-щёлк-щёлк. — Будем танцевать под дождём. Как во сне.

И тут вы услышали новый голос, глубокий и чёткий:

— Позвольте вклиниться в разговор?

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 42

Дама-в-Белом бросилась к ближайшему окну и испустила настолько пронзительный вопль, что, кажется, он способен был поднять мёртвых. Оглядевшись по сторонам и убедившись, что этого не произошло, вы повернулись обратно, но она исчезла. Что-то подсказывало вам, что не навсегда.

Если в конце сценария у бродяг есть и чёрное перо, и кольцо с гравировкой, отметьте веху **«Воспари»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 41.

Момент 43

В поезде стало чуть холоднее и чуть темнее. Её поиски не увенчались успехом... равно как и ваши. Окно открылось, и она исчезла, словно сорванная ветром простыня, которую повесили сушиться в грозу. Вместо неё в вагоне возник объятый тенью мужчина. Он наклонился, чтобы помочь вам встать на ноги.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 41.

Момент 44

Неожиданно впереди возникла дверь и в тот же миг широко распахнулась. Как нельзя кстати. Что бы ни ждало по ту сторону, всё лучше, чем замёрзнуть в метели. Пора убираться отсюда.

Если никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«Не спи — замёрзнешь»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 45.

Момент 45

С каждым шагом вы коченели всё сильнее. Снег и лёд прочно обосновались у вас на плечах и одежде... Ноги тяжелели... Глаза закрывались... И... и...

Когда вы открыли их снова, вы были уже в другом месте. Холод отступил, но вокруг царил мрак. Откуда-то из тьмы донёсся низкий голос, вежливо попросив вас не бояться.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 45.

Момент 46

С их одежды на пол скатились кристаллики льда. Их застывшие гримасы ужаса оттаяли, сменившись тёплыми вздохами облегчения. Они закрыли глаза и исчезли в порыве снежного вихря.

Если в конце сценария Замёрзшие Лица и обе заблудшие души находились в одном вагоне, бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«Под солнцем»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 49.

Момент 47

Они нависли над вами, широко раскрыв рты и безуспешно пытаясь выговорить какие-то слова. В их глазах читались вина, печаль, усталость... Они будто смотрели на вас, но видели себя... то, во что они превратились. Из тени возникла рука и коснулась плеча одного из них, а в следующее мгновение вы почувствовали, как другая мягко легла на ваше...

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 49.

Момент 48

Тварь остановилась, поражённая содеянным. Лихорадочное безумие в её глазах сменилось раскаянием. Она опустила взгляд на свои перепачканные кровью лапы, а следом перевела его на вас.

— Во что я превратился? — прошелестело чудовище одними губами и рухнуло на колени. Жуткое обличье Вендиго начало меняться. На пол падала шерсть и кости, и вскоре перед вами предстал щедушный и отчаявшийся, но благодарный человек. А потом его не стало.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«Сытый, но голодный»**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 53.

Момент 49

Тварь высилась над вами, разинув сочащуюся кровью и слюной пасть. Внезапно вагон погрузился во тьму. За спиной Вендиго возник силуэт прислонившегося к стене мужчины. В одной руке он держал нож и вилку, а в другой салфетку, которой и принялся размахивать, будто белым флагом.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 53.

Момент 50

Пылавший в их топке огонь погас. Вязкая, похожая на густой мазут кожа стекла на пол, будто растаявший воск. На мгновение глаза Кочегаров широко распахнулись от осознания того, где они находятся и кем стали. Они посмотрели на вас так, словно вы смогли сделать то, что не удалось им. Вскоре от троицы осталась только лужа грязи и чугунные обломки.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху **«Пиротехнические работы»**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 51

Из трубы вырвались огненные струи, и стены вагона начали оплавляться. Кочегары танцевали на месте, улыбаясь и горланя песню, а тем временем пожар поглощал всё и вся. Неожиданно из бушующего пламени выступил неопалимый силуэт мужчины в дорогом костюме.

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 52

Не успели вы расстаться с Освежёванным, как перед вами возник силуэт человека с саквояжем в руках. Саквояж яростно трясся, и из него высовывались тонкие когтистые пальцы, отчаянно пытающиеся выбраться наружу.

— Благодарю, что помогли ему вернуть старый долг. Осталось отыскать его... приятеля. Скрипача.

Отметьте веху «**Саквояжник**». Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 53

На этот раз он вас поймал. Его нижняя губа оттопырилась и обвисла, а челюсть раскрылась, точно змеиная пасть.

— Не-а, — раздался за вашей спиной низкий голос, и от стены отделился одетый с иголки мужчина. — Делу время, потехе час.

Пустые глазницы Освежёванного удивлённо расширились.

— С тобой я разберусь позже, — пообещал мужчина и повернулся к вам. — Что же нам делать с вами?..

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 54

Лунный свет вновь проник в поезд, и окружавшая вас мерзость сменилась привычными грубыми досками пустого вагона. Тринадцатый Сын улыбнулся одновременно искренне и пугающе, будто поблагодарив вас за сделанное и намекнув, что будет с нетерпением ждать вашей кончины. Он вежливо наклонил голову и исчез.

Если бродяги провели все 3 ритуала и у каждого из них не более 2 утрат, отметьте веху «**Ночь напролёт**». Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 55

На танцпол вышел мужчина, созданный из самой тьмы, и его стильные двухцветные оксфорды застучали каблуками по косям. Тринадцатый Сын, заметно стушевавшись, низко поклонился.

— Рога, копыта... Этот дьявол мне по душе! — заявил мужчина и взял вас под руку. Зазвучала музыка, и танцы продолжились.

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 56

Когда половицы снова заходили ходуном, вы тут же смекнули, что происходит нечто из ряда вон. Старое дерево в одночасье усохло и сморщилось, будто виноград под солнцем. Поодаль вы заметили старика, который внимательно наблюдал за деревом и едва заметно улыбнулся, когда оно обратилось в прах.

Если бродяги провели все 3 ритуала, отметьте веху «**В земле сырой**». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 67.

Момент 57

По вагону пронёсся холодный ветер, и его стены начали сдвигаться. Не успели вы и пошевелиться, как на лицо вам посыпались комья земли, и вскоре мир померк. Во тьме вы увидели мужчину в чёрном костюме. Он небрежным жестом смахнул пылинку с плеча и протянул вам руку.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 67.

Момент 58

Всё потерянное и забытое в конечном итоге находят те, кто счёл необходимым начать поиски. Кто-то должен убедиться, что эти истории не канут в Лету. Вы сделали жадный глоток свежего воздуха и поняли, какое это счастье — просто дышать.

Отметьте веху «**Полной грудью**». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 71.

Момент 59

Чёртов звон проклятых колокольчиков. В этот раз вы слышали его, будто сквозь вату. Чей-то вскрик. Чьё-то тяжёлое дыхание. Стоп... это же ваше, больше тут никого нет. Вы споткнулись в темноте, и вас подхватил мужчина, облачённый в чёрное.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 71.

Момент 60

В жестоком мире добрый поступок меняет всё. Статуя замерла, озираясь вокруг. Она сделала медленный шаг вперёд, второй, третий... С каждым движением её каменная скорлупа осыпалась, обнажая светящуюся душу, которая вскоре исчезла в круговороте бессчётных лепестков.

Если бродяги провели все 3 ритуала и ни у одного бродяги в игре нет **госпожи Неудачи**, отметьте веху «**Сердце не камень**». После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 75.

Момент 61

Всё вокруг рушилось, и вы ничего не могли с этим поделать. От статуи отваливались огромные куски гипса и камня, их осколки разлетались по всем углам поезда. Из витающей в воздухе пыли вышла фигура — мужчина в роскошном костюме и с увядшей розой в руке.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 75.

Момент 62

Наконец-то трезвон колокольчика стих. Перекошенная физиономия ведьмы смягчилась, и на ней даже появилась располагающая улыбка. Она не проронила ни слова — в этом не было нужды — и просто наслаждалась тишиной. Потом она закрыла глаза и растворилась в тумане.

Получите веху «**Разбитые колокола**» и 3 монеты для фазы отдыха. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 79.

Момент 63

— Ох, какие же вы у меня чудесные помощники! Все мои дела переделаны. Чем же теперь заняться бабушке? — с этими словами она растаяла в воздухе под трель колокольчика и хохот.

После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 79.

Момент 64

У вас в голове, не прекращаясь ни на секунду, трезвонил колокольчик. Вы зажмурились что есть сил, пытаетесь запретить себе его слышать, но его звяканье вспыхивало у вас в мозгу волнами белого света. И посреди этой слепящей белизны вы заметили тёмную фигуру.

Зачитайте **момент 13**. После фазы отдыха перейдите к следующему сценарию, открыв книгу сценариев на с. 79.

Момент 65

Если кого-то переполняет вина, то рано или поздно она выливается через край. Шарящие вокруг конечности бессильно обмякли. Вам было знакомо отчаяние такого рода. Он начал расходиться, и украденные души с радостными криками устремились на волю, разрывая свою плотскую темницу. Вскоре на полу остался только ветхий старый плащ.

Если бродяги провели все 3 ритуала и никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху «**В пустоту**». Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 66

Над вами нависла тень, и изнутри неё донёсся голос, глубокий, словно океанские пучины.

— Мы заключили договор, и у вас есть обязательства. Вы забрали его у меня, но мне по-прежнему полагается душа.

Он взял вас за руку, и вы вместе погрузились во тьму. От вас осталась только тень, но и она вскоре пропала без следа. Оставшиеся переглянулись, не зная, чем помочь. Не зная, что сказать. Ваша песня окончилась, но о вас не забудут.

Момент 67

Подобные существа никогда не останавливаются на достигнутом — им всегда мало. Извивающиеся змеями руки были повсюду. Просочившись через щели в полу, они несли вас, будто лодку по реке конечностей. Последнее, что вы увидели, — распахнутые полы плаща. Одна из рук не была похожа на другие. Этот рукав из дорогой чёрной ткани...

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 68

На какое-то время всё вокруг замедлилось. Рокот морского прибоя превратился в белый шум. Капли воды и пота падали на дощатый пол с протяжным плеском. Маяк вдалеке медленно затухал.

Если никто не становился неупокоенным во время сценария, отметьте веху «**Выйти в свет**». Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 69

Говорят, морская водица везде искрится, но тут определённо было что-то другое. Этот неправильный свет отражался под самыми странными углами. Да и тьма тоже... Над вами извивались щупальца, дёргающиеся, исчезающие, появляющиеся вновь... Из окружавших вас искажённых лучей вдруг возникла тень.

— Полагаю, от пляжного отдыха вы ждали немного иного?

Зачитайте **момент 13**. Перейдите к фазе отдыха и Промежутью, чтобы узнать, куда вас занесёт дальше.

Момент 70

Вы оказались в самом обычном товарном вагоне. В нём не было решительно ничего особенного или запоминающегося. Дощатые стены, голые полы... и всё же отчего-то здесь лежали густые тени. Их глубины исторгли знакомую, но не очень привлекательную фигуру. Мужчину в чёрном.

— Я создал для вас все условия, но вы не оставляете мне выбора. Я вынужден использовать ваши души как приманку для страшного серого волка.

Далёкая скрипка больше не казалась далёкой. Каждая нота звенела так громко, что вы не различали шум поезда.

— Не можешь победить, примкни. Это про вас и него.

Перейдите к фазе отдыха, но вместо того, чтобы читать карту Промежутя и перейти к следующему сценарию, откройте страницу 97 в книге сценариев.

Момент 71

— Ну и ну, вы только гляньте! Не жаль расставаться с такими деньжищами? Ладно-ладно, вы пожертвовали достаточно. Я подсоблю вам с этими бродячими духами.

Возьмите и поместите карту барахла 32 («Благодарность ДК») на поле поезда в ячейку «?» (или рядом с ней) возле карт ритуалов. До конца кампании в начале каждого сценария берите случайную карту барахла наибольшего доступного вам уровня и кладите её на карту «Благодарность ДК». Все бродяги получают эффекты этой карты барахла на время сценария. В конце сценария замешайте её обратно в колоду барахла. Это барахло не принадлежит бродягам, и его нельзя сломать, когда человечность одного из них достигает 0.

Момент 72

Воздух был настолько мерзким, что у вас закрутило живот.

Возьмите и поместите карту недуга 1 на поле поезда в ячейку «?» (или рядом с ней) возле карт ритуалов. Затем добавьте жетон недуга в узелок. С этого момента и до конца кампании возвращайте жетон недуга в узелок в начале каждого сценария. Эффект недуга постоянен и применяется от сценария к сценарию.

Достав жетон недуга из узелка, примените его эффект, как если бы это был жетон события (после бродяга или призрак вытягивает ещё один жетон предмета), и положите его на деление следующего раунда. Призрак делает первый ход в этом раунде, затем очерёдность ходов становится обычной. Жетон недуга остаётся на счётчике раундов до конца сценария, а после возвращается обратно в узелок.

Момент 73

Вы не могли отделаться от ощущения, что вот-вот произойдёт нечто ужасное.

Возьмите и поместите карту недуга 3 на поле поезда в ячейку «?» (или рядом с ней) возле карт ритуалов. Она заменяет карту недуга 2 (верните её обратно в коробку). Эффект новой карты действует до конца кампании и дополняет эффект предыдущей карты недуга. Эффекты недуга постоянны и применяются от сценария к сценарию.

С этого момента и до конца кампании каждый раз, когда делается уборка, каждый бродяга теряет 1 человечность в дополнение к эффекту уборки. Эта потеря человечности происходит в начале применения эффекта уборки.

Момент 74

Вы обессилели и чувствовали себя так, будто все ваши кости стали стеклянными. Воздух же казался настолько плотным, что вы не могли сделать вдох.

Возьмите и поместите карту недуга 3 на поле поезда в ячейку «?» (или рядом с ней) возле карт ритуалов. Она заменяет карту недуга 2 (верните её обратно в коробку). Эффект новой карты действует до конца кампании и дополняет эффекты предыдущих карт недугов. Эффекты недуга постоянны и применяются от сценария к сценарию.

С этого момента и до конца кампании каждый раз, когда бродяга получает утрату, каждый другой бродяга теряет 1 человечность.

Момент 75

Вспышки синего света покинули поезд и устремились прочь в неизвестность... Настоящая буря душ, исчезающая в темноте. Теперь они были свободны, не пленены, не заперты и не поработаны этим местом и его песней. Гробы, во множестве разбросанные по вагонам, тоже воспарили над полом и принялись разваливаться на части.

Освежёванного ждала иная судьба. Он тянулся к Костлявому, а в это время его кожа рвалась, и вскоре от него совсем ничего не осталось.

Без вечной аудитории похищенных душ песня скрипача потеряла звучание и объём.

Танцы кончились.

Бежать было некуда.

После фазы отдыха откройте с. 97, чтобы перейти к следующему и последнему сценарию.

Момент 76

Ритм музыки захватил вас. Казалось, само время расслоилось и растянулось. Да и собственным телом вы, похоже, больше не владели. Вы не могли перестать двигаться в такт мелодии. Локомотив издал такой громкий гудок, что с гор наверняка сошли лавины. Его эхо продолжало звенеть у вас в ушах, когда всё вдруг потемнело.

Когда вы пришли в себя, оказалось, что мир вокруг успел посинеть. Вас звал чей-то голос, и его слова напоминали песню.

— Мы отъезжаем на покой отныне и навеки!

Игра окончена, и вам не удалось выйти победителями. Вы застряли на поезде-призраке, а ваши души теперь принадлежат Костлявому. Навсегда. Вы заперты между мирами и существуете лишь для того, чтобы дать существовать кое-кому другому.

Момент 77

Утыканный железными гвоздями Освежёванный дрожал и раздувался. Внезапно застрявшие гвозди с бешеной скоростью брызнули во все стороны из ран призрака.

Все **поглощённые** бродяги освобождаются: поместите их на свободные клетки по соседству с Освежёванным. Затем каждый бродяга бросает 1 кость и теряет человечность в зависимости от выпавшего результата.

1-2: Потеряйте 3 человечности.

3-4: Потеряйте 2 человечности.

5-6: Потеряйте 1 человечность.

Момент 78

Заблудшая душа одарила вас искренней улыбкой. На мертвенно-синем лице проступил румянец.

— Вы нашли моих братьев? Курта и Оскара? Не видел их с той поры, как нас завалило лавиной... Шарф Курта должен быть где-то рядом...

Уберите получившую варежки заблудшую душу с поля поезда. Бродяга, который провёл этот ритуал, восстанавливает 1 утрату и избавляется от **обморожения**, если у него есть этот эффект призрака.

Момент 79

Он плотно замотал лицо шарфом, оставив лишь щёлочку для радостных глаз.

— Бедолаги Кочегары делали всё возможное, когда сошла лавина, но... у нас не было ни еды, ни выхода. И так день за днём. Вы не видели моих братьев, Оскара и Берни? Варезки Берни должны быть где-то тут...

Бродяга, который провёл этот ритуал, восстанавливает 1 утрату и избавляется от **обморожения**, если у него есть этот эффект призрака.

Момент 80

Из окружавшей поезд бесконечной пустоты начали падать красные снежинки, облепляя вагоны, будто патока. На свежем багровом снегу проступили две пары следов: старых сапог и туфелек на высоком каблуке. Оба следа шли на расстоянии друг от друга, но вели к следующему вагону. Когда вы отправились по ним, из метели показались два парящих призрака, пути которых хоть и пересекались, но не сходились в одной точке.

Не зачитывайте следующую карту Промежутья. Вместо этого, потратив монеты и улучшив бродяг в фазе отдыха, немедленно откройте с. 87 и начните новый сценарий.

Момент 81

Оба призрака медленно опустились на землю, их ноги впервые коснулись пола. Перья Чёрного Кенара исчезли, явив человека, которым он некогда был, а платье Дамы-в-Белом перестало развеваться. Они взяли друг друга за руку и начали сходить с поезда. Неожиданно они обернулись, чтобы выразить вам свою благодарность.

Получите веху **«Снова вместе»**. Затем выберите один из вариантов:

- Благодарственное письмо от стремительного Чёрного Кенара: возьмите навык 33.
- Дама-в-Белом показывает свою человечность и признательность: возьмите навык 34.

Вернитесь к фазе отдыха, разыграйте карту Промежутья по обычным правилам. Следующий сценарий зависит от предыдущего:

- Если это «Чёрное и синее», перейдите на с. 23.
- Если это «Так далеко», перейдите на с. 41.

Момент 82

Их вытянутые руки коснулись друг друга, но чёрная пустота между ними становилась всё шире и шире, разжимая сцепленные пальцы. Тьма разрасталась, а вместе с ней росла и стена между ними двоими. Их отталкивало в противоположные стороны, и встретиться вновь им уже было не суждено. Из зияющей пустоты появился сотканный тенями мужчина.

— Горе, что тянет ко дну? — он проводил взглядом разлетающихся призраков и покачал головой. — Не позволяйте ему вас сковать.

Зачитайте **момент 13**. Вернитесь к фазе отдыха, разыграйте карту Промежутья по обычным правилам. Следующий сценарий зависит от предыдущего:

- Если это «Чёрное и синее», перейдите на с. 23.
- Если это «Так далеко», перейдите на с. 41.

Момент 83

— Благодаря вам у меня, вероятно, всё же появится шанс купить билет с этого поезда. Вот, держите в знак признательности.

Просмотрите колоду барахла и уберите из неё в коробку любое количество карт уровня 1 и/или 2. Эти карты недоступны до конца кампании. Затем перемешайте колоду барахла, возьмите верхнюю карту и добавьте её в пожитки.

Момент 84

Чёрный кот посмотрел вам в глаза и смахнул лапой горсть монет с края вагона. Они моментально унеслись вдаль, будто золотая пыльца на ветру.

— Я покажу вам настоящий товар.

Просмотрите колоду барахла и уберите из неё в коробку любое количество карт уровня 1. Эти карты недоступны до конца кампании. Затем перемешайте колоду барахла, возьмите верхнюю карту и добавьте её в пожитки.

Момент 85

Если вы пожертвовали 25 монет, зачитайте сейчас **момент 17**.

— Мне недостаточно было стать величайшим, — посетовал Костлявый. — Мне хотелось, чтобы меня помнили. Пока тут было кому слушать мои песни, я цеплялся за это место. Видно, я думал, что вечная жизнь — единственный способ заставить людей помнить обо мне. И неважно, сколько душ я втянул в это турне. Очень легко забыть о том, что действительно важно, — продолжил он, помолчав. — Мечты ослепляют. Если увлечёшься, можно причинить много боли самым близким. Особенно если пойти на сделку...

Он взглянул в темноту, будто высматривая в ней кого-то. Поезд вздрагивал и постукивал. Совсем как Костлявый, который направился к материализовавшейся неподалёку двери. Он повернулся к вам, и вы увидели, как его кости оплетаются мышцами, а мышцы покрываются кожей, на нахмуренном лице появляется улыбка... пусть и немного печальная. Костлявый подмигнул вам.

— Следующая остановка ваша, — произнёс он. — Не пропустите. А когда сойдёте, не повторяйте моих ошибок: не заключайте сделок, о которых пожалеете.

С этими словами он ушёл. У всех историй, хороших и плохих, есть конец. Костлявый сошёл с поезда и исчез в дымке, а вы поймали себя на мысли о том, что его песни уже не забудутся. Даже если забудется он сам. Закончилось, но не забылось.

Вы все переглянулись в повисшей тишине, не зная, что сказать и сделать дальше. Вы наконец-то были свободны.

Если у вас есть веха **«Подписано и заверено»**, в прошлом вы заключили сделку. Выберите одного из бродяг, которому придётся выполнить её и зачитать **момент 66**.

Затем каждый бродяга в игре читает свой итог ниже.

Песнотворец. Аплодисменты слушателей казались вам неискренними. Быть может, стоит играть на старых дорогах и в забегаловках, где народ по-настоящему ценит бродяжьи песни? Не зря же вы время от времени наигрываете очень знакомую мелодию.

Беглянка. Вы узнали, что мир гораздо больше вашего двора. В нём много людей и мест, и вам ещё многое предстоит увидеть. Однако теперь вы лучше, чем когда-либо, понимаете, что нет на земле места лучше дома.

Императрица. Вы осознали, что вам не нужна никакая армия. Достаточно нескольких близких друзей. Ваш меч всё реже покидает ножны, но порой нет-нет да и приходит вам на выручку, особенно когда кто-то артачится и не хочет подписывать указ.

Проклятая. Давящая темнота отступила тотчас же, как вы сошли с поезда. Вы сняли проклятие или, по крайней мере, оставили его где-то далеко позади. Вам больше не нужно было бежать. Впервые в жизни вы остановились и перестали думать о завтрашнем дне.

Духовник. Вы вернулись домой и осознали, что были не таким уж неудачником, как сами о себе думали. Вам пришлось полагаться на других, и это кое-чему вас научило. Переосмыслив себя, вы также поняли, что можете помочь очень и очень многим. Вы принялись за дело.

Скиталец. Оказывается, изменить жизнь никогда не поздно. Теперь у вас есть время перечитать все свои путевые заметки и отправить их в журнал. Вашим рассказам и байкам суждено пойти в массы.

Момент 86

Если вы пожертвовали 25 монет, зачитайте сейчас **момент 17**.

От поезда мало что осталось. Были только вы, Костлявый и окружающая вас пустота. В этой непроглядной тьме, в вакууме, в этом месте, разделяющем жизнь и смерть, раздался голос.

— Давно не виделись, Джонни. Слишком давно, как по мне.

Эти слова звучали отовсюду, разносясь эхом, как в огромной пещере. Костлявый не проронил ни слова таящемуся во мраке мужчине. Вместо этого он взглянул на вас, и в его глазах вы прочли разочарование и отчаяние. В царящей темноте сияла лишь золотая скрипка, и когда она исчезла, вам показалось, будто потухло само солнце. Внезапно в нос ударил резкий запах серы, и вы увидели мужчину в чёрном со скрипичным футляром в руках.

— Погоди секунду. Ещё одно пари, ещё одна ставка. Ещё один последний танец. Что скажешь? — взмолился Костлявый, но его голос звучал глухо и тихо, словно ему отключили микрофон, а он пытался докричаться до зрителя из конца зала.

— Конечная станция, парень. Твоя песенка спета, — и мужчина в чёрном принялся насвистывать мелодию Костлявого.

Если у вас есть веха «Подписано и заверено», зачитайте **момент 86.А**. В противном случае зачитайте **момент 86.Б**.

Момент 86.А

— Вы заключили плохую сделку, — бросил вам Костлявый.

Может, да, а может, и нет. Пока единственное, что имело для вас хоть какое-то значение, — это поскорее выбраться с проклятого поезда и вернуться домой. Во что бы то ни стало.

Не издав ни звука, Костлявый рассыпался в прах и исчез в пустоте. Больше не осталось ничего — только вы, тьма и мужчина, привыкший оставаться в тени.

— Хорошая работа, — обратился он к вам. — Я знал, что всё получится. Теперь ступайте. Если попадёте в беду, вы знаете, где меня искать. Только ручку не забудьте.

Поезд (или то, что от него осталось) остановился. Выходя из вагона, наконец-то выбираясь из этого невообразимого места, каждый из вас думал о том, действительно ли цель оправдывает средства и действительно ли вы теперь по-настоящему свободны.

Момент 86.Б

Не издав ни звука, Костлявый рассыпался в прах. Окутанный тьмой мужчина опустил на одно колено, зачерпнул горсть костяной пыли и развеял её по ветру.

— Это очень ценный и неожиданный подарок. Благодарю вас, — и он бросил вам монетку. — Считайте это задатком. Просто подкиньте её, если вам когда-нибудь понадобится моя помощь.

Монета выглядела довольно обычной, если не считать глубокой царапины на одной стороне. Когда вы рассмотрели на неё вдоволь и подняли глаза, мужчины в чёрном уже не было. В тот же миг поезд, если, конечно, то, что от него осталось, можно было так именовать, начал тормозить...

Выходя из вагона, наконец-то выбираясь из этого невообразимого места, каждый из вас думал о том, что будет дальше и почему вы вообще сюда попали... Что ж, по крайней мере, теперь вы были свободны.



Общие

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

Туннельное зрение

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

Снежная слепота

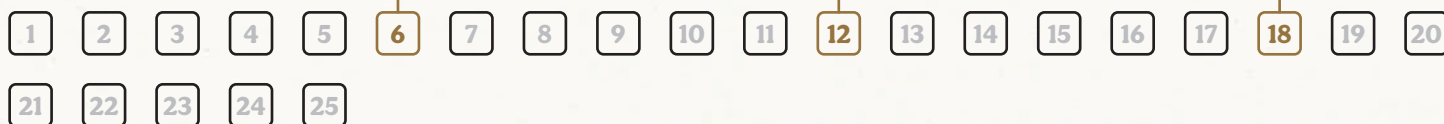
- ☐ Воспари
- ☐ Не спи — замёрзнешь
- ☐ Под солнцем
- ☐ Чистые тарелки
- ☐ Сытый, но голодный
- ☐ Пиротехнические работы

Сад костей

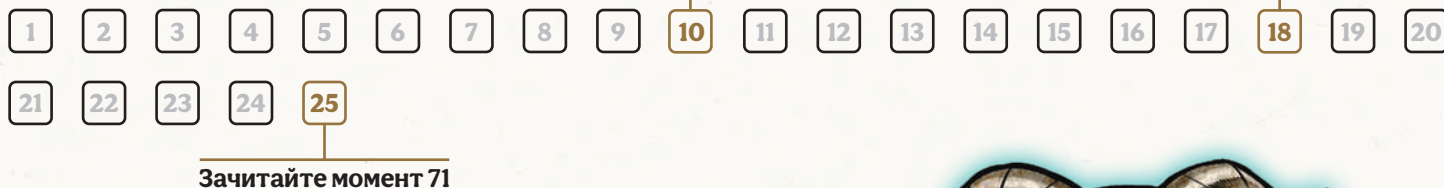
- ☐ В земле сырой
- ☐ Полной грудью
- ☐ Сердце не камень
- ☐ Под снос
- ☐ Разбитые колокола
- ☐ В пустоту

Прогресс

Получено вех



Пожертвовано монет



Двери

- ☐ А
- ☐ Б
- ☐ В

Колокольчики

- ☐ Колокольчик 1
- ☐ Колокольчик 2
- ☐ Колокольчик 3

Воскрешения

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



Вы можете скачать эту страницу
для самостоятельной печати на сайте
hobbyworld.ru

Алфавитный указатель

Вагоны	4	Призванные.....	13
Вехи	25, 48	Приоритет целей для призрака	21
Восстановление утрат	15	Раунды	4, 12
Выбор бродяги	6	Ходы	12
Выбор цели и дальность	13, 14	Этапы хода бродяги	12, 26–27, 32
Главная цель	21	Этапы хода призрака	20, 26–27, 32
Гремучий товарняк.....	12	Ритуалы	11, 25
Действия.....	13	Свободные и занятые клетки	16
Действия призрака.....	9, 21, 22	Сломанное барахло.....	15
Жетоны предметов.....	15, 17, 21, 24, 26–27	События	11, 18
Сброс жетонов предметов	18	Жетоны событий и призраки	17
Заблудшие души.....	11	События в узелке.....	17
Избавление от эффектов призрака	18	События и жетоны предметов	17
Искупления.....	5, 20	Соседство	16
«К» и «от»	16	Счётчик искуплений.....	5
Карта бродяги.....	8	Счётчик раундов	4
Карты барахла и их использование	14, 29	Счётчик человечности	5
Сброс сломанного барахла за монеты	29	Тамбуры	4
Кодекс бродяги	1	Уборка, эффект уборки и счётчик уборки	4, 23, 24
Колода барахла.....	10, 29	Угнетение и эффекты угнетения	9, 22, 24
Особое барахло	10	Узелок.....	10, 17
Компоненты игры	2	Условия победы.....	2
Кости	12	Утраченные навыки.....	15
Края.....	4–5	Фаза отдыха	28–31, 32
Моменты	18, 37	Наведение порядка	29
Монеты	12	Пожитки	30
Навыки.....	13	Промежустье	31
Получение навыков и барахла в ходе сценария	8	Спиритический сеанс.....	5, 30
Настроение призрака	9, 20	Трата монет	29
Объекты.....	9, 11	Улучшение бродяг, добавление новых игроков.....	30
Основные действия	16	Часто задаваемые вопросы	33–36
Атака	19	Человечность.....	8, 14
Исследование	18	Человечность бродяги	14–15, 19
Лечение	19	Человечность призрака.....	5, 20
Обыск	17	Эффекты призрака.....	24
Перемещение.....	16		
Пассивные умения.....	12		
Перемещение призрака	22		
Персонаж, бродяга, призрак	14		
Победа и поражение	25		
Подготовка к сценарию	9, 10		
Неуспокоенные бродяги	15		
В фазе отдыха	29		
Неуспокоенное действие	15		
Потусторонняя болезнь.....	15		
Поле поезда	4–5		
Поражение.....	2		
Предел человечности призрака.....	20		



Краткое руководство

РАУНДЫ И ХОДЫ

Раунд — это последовательность определённого количества ходов бродяг и призраков. Бродяги сами выбирают свой порядок хода в раунде, и в разных раундах он может быть разным. В начале раунда примените возможные эффекты событий и жетонов. После этого бродяги и призраки делают ходы друг за другом, начиная с бродяг. Раунд заканчивается, когда каждый бродяга сделал ход, а призрак завершил свой последний ход.

Напоминание: в начале нового раунда перемещайте маркер раундов на 1 деление вверх (или на деление «1», если он на «6»).

ХОД БРОДЯГИ

В начале хода бродяга забирает все свои монеты с поля поезда, основных действий и карт. Затем он применяет возможные эффекты, действующие в начале хода.

1. **Выберите действия.** Положите все монеты на навыки, основные действия и/или барахло.

Напоминание: вы можете выложить монеты лишь на навыки и барахло, на которых не было монет в прошлом раунде.

2. **Выполните действия.** Вы сами выбираете порядок выполнения выбранных вами действий.
3. **Примените возможные эффекты, действующие в конце хода.**
4. **Сделайте уборку (если нужно).**

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перемещение. За каждую выложенную монету переместитесь на количество клеток, не превышающее вашего значения перемещения. По диагонали перемещаться нельзя. Перемещение можно разделить и делать до и/или после других действий.

- Все персонажи могут перемещаться через клетки с бродягами, призраками и жетонами.
- Бродяги не могут завершать перемещение на клетке с другим бродягой или призраком.
- Бродяга не может перемещаться на клетки с объектами, если не указано иное. Призраки могут перемещаться на такие клетки и завершать на них ход.

Напоминание: оказавшись на клетке с призраком, бродяга получает эффект угнетения. Если призрак останавливается на клетке с бродягой, этот бродяга перемещается на соседнюю свободную клетку.

Обыск. Вытяните 1 жетон предмета за каждую выложенную монету. Оставьте себе 1 жетон и верните остальные в узелок.

Напоминание: значение обыска определяет, сколько жетонов предметов может хранить бродяга. Лишние жетоны предметов возвращаются в узелок.

Атака. Бросьте 1 кость за каждую выложенную монету. Призрак на соседней клетке получает 1 человечность за каждый успех, который определяется вашим значением атаки.

Исследование. Если вы занимаете клетку с жетоном события, зачитайте его вступительный текст. Затем бросьте 1 кость за каждую выложенную монету (если нужно). Подсчитайте количество успехов, которые определяются вашим значением исследования. Зачитайте и примените соответствующий эффект события.

Лечение. Бросьте 1 кость за каждую выложенную монету. Получите 1 человечность за каждый успех, который определяется вашим значением лечения.

Пример ходов (3 игрока)

НАЧАЛО РАУНДА

Ход первого бродяги

↓
Ход призрака

↓
Ход второго бродяги

↓
Ход призрака

↓
Ход третьего бродяги

↓
Ход призрака

КОНЕЦ РАУНДА

ХОД ПРИЗРАКА

Примените возможные эффекты, действующие в начале хода.

1. **Определите настроение.** Проверьте, выполнены ли условия для смены настроения призрака.
2. **Определите действие, вытянув жетон предмета.** Если вы вытянули жетон события, разыграйте его и возьмите новый жетон предмета.
3. **Выберите цель.**
 - 3.1. Жетон главной цели (в любом вагоне).
 - 3.2. Заданная цель в тексте действия.
 - 3.3. Ближайшая свеча в вагоне призрака (только если у действия есть значение перемещения).
 - 3.4. Бродяга с большей потерей человечности в вагоне призрака (игнорируйте утраты и неупокоенных бродяг).
 - 3.5. Ближайший бродяга в любом вагоне (игнорируйте неупокоенных бродяг).
 - 3.6. Неупокоенный бродяга (в любом вагоне).
 - 3.7. Бродяга, делавший ход последним (в любом вагоне).**Напоминание:** неупокоенные бродяги не учитываются до этапа 3.6.
4. **Перемещение (если применимо).** Переместите призрака к цели не более чем на указанное значение.
Напоминание: перемещаясь, призрак старается угнестить как можно больше бродяг, но должен завершить перемещение так, чтобы цель оказалась в пределах дальности его действия. См. подробнее на с. 22–23.
5. **Выполнение действия.** Выполните указания текста действия. Если исходная цель за пределами дальности, призрак выбирает новую цель в пределах дальности по списку этапа 3.
6. **Добавьте жетон предмета, вытянутый для действия, на счётчик уборки.**
7. **Примените возможные эффекты, действующие в конце хода.**
8. **Сделайте уборку (если нужно).**

ВЫБОР ЦЕЛИ И ДАЛЬНОСТЬ

Выбирая цель, не забывайте о приведённых ниже правилах. Бродяга может выполнить действие, только если для него есть цель!

- Дальность **можно** определять через клетки с бродягами и призраками.
- Бродяга **может** выбрать целью персонажа на клетке с объектом, но **не может** определять дальность через объект.
- Призрак **может** определять дальность через объекты.

ГРЕМУЧИЙ ТОВАРНЯК

Если, выполняя действие, бродяга выкидывает на кости 6, он может немедленно добавить к этому действию и бросить ещё 1 кость.