



ЭРРАТА

В этом документе мы приводим перечень исправлений для правил столкновений, карт способностей и книги сюжета. Изменения текста, которые влияют на прохождение приключения, мы спрятали под «спойлеры». Рекомендуем щёлкать по «спойлерам» только тогда, когда в процессе игры вы будете читать соответствующий раздел книги сюжета.

Внимание: открывайте этот документ с помощью Adobe Reader или другой аналогичной программы для просмотра PDF. При открытии в браузере кнопки-спойлеры работать не будут.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

СВЕТЛЯЧКИ

Карту следует читать следующим образом:



ОТМЩЕНИЕ

Карту следует читать следующим образом:



ПРАВИЛА СТОЛКНОВЕНИЙ

Стр. 2 должна выглядеть следующим образом:



Ни молот войны, ни зловещая чума, ни даже неумолимое течение времени не смогли погубить человечество. Оно было лишено воздуха. Задушено корнями и гнилью, и Темнолесье стало ему могилой. Деревья поглотили землю. Великие города, которым удалось выжить в этой тьме, теперь высятся одинокими островками в бескрайнем море смерти.

Наши стены высоки, но камень их не вечен, и лесные чудовища уже сторожат добычу у порога. В ответ на эту угрозу города заключили великий договор. Для борьбы с кошмарными чудовищами были созданы отряды вольнонаёмников. Поклявшись на крови, они присягнули сражаться и погибать, защищая человечество.

Некоторые наёмники дали клятву в надежде разбогатеть, некоторые — из жажды мести. Но были и те, кто знал, что случится, если никто не примет удар на себя. Каковы бы ни были их мотивы, они выстоят против воцарившейся тьмы. Ибо они — Верные клятве.

«Памяти павших», сказитель Грейкейн (отрывок)

На стр. 27 описание особенности отряда «Барахольщик» следует читать как:

В каждой главе получайте 1 дополнительный обычный предмет в качестве добычи. Это позволит вам взять 4 обычных предмета вместо 3, когда вы получаете добычу после столкновения.

Персонаж: карты способностей

Каждый персонаж **разблокирует все новые карты способностей своего уровня** из запаса заблокированных карт. Уровень карты указан под её названием. Все карты способностей, которых у персонажа нет на момент начала кампании, заблокированы — их нужно разблокировать, чтобы использовать. Разблокирование новой карты способности не означает, что она автоматически добавляется на руку. Она добавляется в запас разблокированных карт, из которых вы можете создавать свою руку. Максимальный предел вашей руки **всегда равен 7 картам**. Отделите заблокированные карты способностей от разблокированных в вашем пакете сохранения при помощи карты-разделителя.

Спутник: карта архетипа

Каждый спутник **разблокирует все новые карты архетипов своего уровня** из запаса заблокированных карт. Уровень карты указан с левого края карты. Все карты архетипов, которых у спутника нет на момент начала кампании, заблокированы — их нужно разблокировать, чтобы использовать. Отделите заблокированные карты архетипов от разблокированных в вашем пакете сохранения при помощи карты-разделителя.

Особенность отряда вольнонаёмников

Выберите одну из особенностей отряда и отметьте её на листе отряда вольнонаёмников.

Особенность отряда вольнонаёмников	Бонус
Живучий	1/2/3 замены во время проверок выживания.
Острый глаз	1/2/3 замены во время проверок внимательности/обиска/слуха.
Сообразительный	1/2/3 замены во время проверок торга/запугивания/логики.
Выносливый	В ваш рюкзак помещается 20 предметов или меньше.
Интендант	Получайте 1 дополнительный паёк в начале каждого путешествия по Темнолесью.
Барахольщик	В каждой главе получайте 1 дополнительный обычный предмет в качестве добычи. Это позволит вам взять 4 обычных предмета вместо 3, когда вы получаете добычу после столкновения.
Травник	Каждый раз, когда вы покупаете 1 карту лечения, вместо этого получите 2 карты.
Крепкий орешек	Во время подготовки к столкновению каждый Верный клятве может бросить неиспользуемый кубик ОЗ. Игрок с наивысшим результатом восстанавливает 1 потерянное ОЗ.
Полевой медик	1 раз за главу заплатите X железных (где X — номер текущей главы), чтобы архивировать 1 карту ранения у 1 Верного клятве.
Настоящий кремь	Когда вы должны получить ранение, берите две карты ранений, выберите одну и сбрасывайте вторую.
Товарищество	Союзники вступают в игру с 2/3/4 жетонами замены или усиления ×3.
С хорошими связями	Отправка гонца в банк-кузню или к аптекарю больше не стоит дополнительных железных.

Все: постоянный жетон

Каждый персонаж и спутник получает новый постоянный жетон по своему выбору. Отметьте выбранный жетон на вашем листе персонажа. Персонажи могут выбирать разные жетоны. У каждого персонажа может быть максимум 3 постоянных жетона каждого типа. Это ограничение не касается боевых жетонов, которые персонаж может получить из других источников. Правила постоянных жетонов см. в правилах сюжета на стр. 13.

Персонаж: увеличение максимума анимы или восстановления

Каждый персонаж увеличивает либо свой максимум анимы на 2, либо своё восстановление анимы на 1. Отметьте выбранный бонус на своём листе персонажа.

Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта

Каждый спутник получает постоянный жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта. Отметьте жетон на своём листе персонажа. Помните, что спутники используют жетоны «+2 анимы» или жетоны боевого азарта по собственным правилам. Подробнее см. на стр. 9.

Живучий, острый глаз, сообразительный

За каждую отметку вы без затрат получаете 1 замену во время каждой проверки соответствующего типа, максимум 3 замены. Если каждый член отряда вольнонаёмников проходит проверку по отдельности, это считается индивидуальными проверками. *Пример: отметка в ячейке особенности «Сообразительный» даст вам 1 бесплатную замену во время всех проверок торга, запугивания и логики.*

Выносливый

Переверните карту рюкзака. Теперь в него помещается 20 предметов или меньше.

Интендант

Получайте 1 дополнительный паёк каждый раз, когда вы отправляетесь в путешествие по Темнолесью.

Барахольщик

В каждой главе получайте 1 дополнительный обычный предмет в качестве добычи. Это позволит вам взять 5 обычных предметов вместо 4, когда вы получаете добычу после столкновения.

Травник

Каждый раз, когда вы покупаете 1 карту лечения, вместо этого получите 2 карты. Эта особенность применяется каждый раз, когда вы покупаете карты лечения у аптекаря.

Крепкий орешек

Во время подготовки к столкновению каждый Верный клятве может бросить неиспользуемый кубик ОЗ. Игрок с наивысшим результатом восстанавливает 1 потерянное ОЗ.

Полевой медик

Вы можете заплатить X железных (где X — это номер текущей главы), чтобы архивировать 1 карту ранения Верного клятве. Эту особенность можно применить только 1 раз за главу и только к одному персонажу. Эту особенность можно использовать немедленно после получения.

Настоящий кремь

Когда любой Верный клятве должен взять карту ранения, возьмите две карты и выберите одну из них. Верните другую карту обратно в колоду ранений и перемешайте её.

Товарищество

Союзники вступают в игру с 2/3/4 жетонами замены или усиления ×3 (или любой комбинацией жетонов этих двух типов). Жетоны выбираются для каждого союзника, вступающего в игру, и могут быть разными для каждого союзника.

С хорошими связями

Отправка гонца в банк-кузню или к аптекарю (см. стр. 15 правил сюжета) больше не стоит дополнительных железных.

27

Уровни Верных клятве

КНИГА СЮЖЕТА, ГЛАВЫ 1-11

Глава 8

3.2

Стихотворение следует читать как:

*Он идёт... Ещё немного.
Правой ты держись дороги.
Ленту к ветке привяжи,
Не беги и не броди.
Видишь тень — звучит удар.
Тишина. Кровавый дар.*

3.3

Стихотворение следует читать как:

*Он идёт... Ещё немного.
Правой ты держись дороги.
Ленту к ветке привяжи,
Не беги и не броди.
Видишь тень — звучит удар.
Тишина. Кровавый дар.*

3.5

Стихотворение следует читать как:

*Он идёт... Ещё немного.
Правой ты держись дороги.
Ленту к ветке привяжи,
Не беги и не броди.
Видишь тень — звучит удар.
Тишина. Кровавый дар.*