

ЦЕРТАЗ КНИГА

Тайны пармы

Правила игры





Ветупление

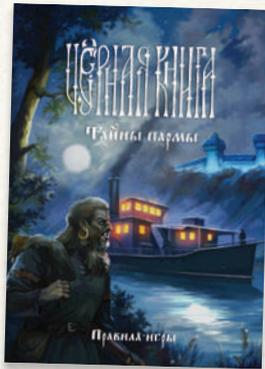
Слухи о знатках и их деяниях разошлись по всей парме, но известность эта принесёт героям не только всеобщее уважение, но и новые опасности. Со всей империи съезжаются в уезд знающие люди, и что-то страшное поднимается в ответ из глубины памяти предков...

Состав дополнения

Общие компоненты дополнения



×1 книга историй



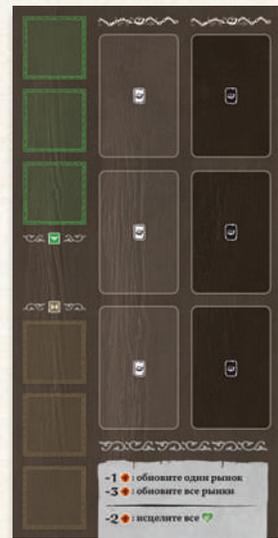
×1 правила дополнения



×2 планшета персонажей



×1 лист достижений



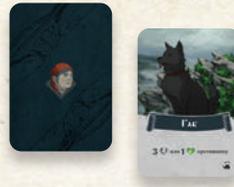
×1 планшет рынка



×2 жетона персонажей
и пластиковые подставки для них



×2 кубика
(1 чёрный и 1 белый)



×1 карта помощника
(для Гали)



×12 карт работы
(для новых персонажей
Гали и Юрия)



×7 жетонов артефактов
(включая стартовый артефакт
«Чайник чертей» для Юрия)



×14 карт слов
(7 чёрных и 7 белых)

×11 жетонов предметов
(4 ремесленных, 7 природных)



×2 жетона
отметок просьб



×1 жетон
сложности



×5 жетонов
ран «10»



×13 жетонов
ядовитых ран

Компоненты историй



×38 карт особых
просьб историй



×25 пронумерованных карт
историй



×11 пронумерованных планшетов
историй



×5 жетонов
пароходов



×1 жетон Яг Морта
и пластиковая подставка
для него



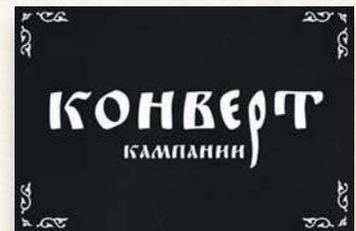
×6 двусторонних жетонов
диверсантов/призраков



×1 маркер
приключения



×3 двусторонних жетона
локаций



×1 конверт кампании
(включает компоненты с символами и :
3 карты обычных врагов ;
6 карт сильных врагов ;
18 карт слов (9 чёрных и 9 белых);
10 карт работы)

Порядок игры с историями

В дополнении «Тайны пармы» вы найдёте три новые истории, каждую из которых можно отыграть сколько угодно раз. Также вы можете объединить их в одну кампанию с историями из базовой игры, продолжая прохождение после истории «Конец мира».

Рекомендуется проходить истории в порядке, указанном во врезке справа. Перед тем как приступить к прохождению истории дополнения, ознакомьтесь с этими правилами.

Истории и их символы

- ☞ «Чердынское пароходство»
- ☞ «Возвращение Яг Морта»
- ☞ «Призраки прошлого»

Подготовка к игре с историями дополнения «Тайны пармы»

При подготовке к игре с дополнением «Тайны пармы» в первую очередь добавьте к базовой игре следующие компоненты (указанные здесь пункты дополняют пункты подготовки базовых правил на с. 6):

- При подготовке карт сделки, врагов, работы и т. д. также поместите рядом с игровым полем колоду проклятий (карты 66).
- На этапе подготовки ран, рублей и т. д. добавьте к выложенным жетонам ран жетоны ядовитых ран и жетоны ран «10».
- Выкладывая карты чёрных и белых слов, сначала поместите рядом с игровым полем планшет рынка и замешайте в колоды чёрных и белых карт слов новые соответствующие по цвету карты слов из дополнения с символом  и символом .
- На этом же этапе добавьте новые предметы (природные  и ремесленные ) с символом  из дополнения в соответствующие мешочки базовой игры.
- Затем выложите по 3 карты слов каждого цвета и по 3 предмета на планшет рынка в соответствующие ячейки.
- Рядом с планшетом рынка поместите 7 жетонов артефактов.
- Выбирая персонажа, вы можете использовать новых персонажей из дополнения — Галю или Юрия, но мы рекомендуем сделать это только после того, как вы познакомитесь с историей этих персонажей в «Чердынском пароходстве».
- Если вы решили начать игру с Галей или Юрием, по обычным правилам возьмите все компоненты для этих персонажей: планшет, жетон персонажа с подставкой, жетон отметки просьбы, карты работы, стартовые карты слов и две карты-памятки.
- Получая стартовые ресурсы для своего персонажа, обратите внимание, что Юрий начинает игру с артефактом «Чайник чертей», а Галя с помощником — псом Габом.
- В партии с двумя персонажами возьмите дополнительного помощника (помимо пса Габа) для Гали — таким образом, Галя начнёт игру с двумя помощниками.
- Помимо листа достижений из базовой игры, вам понадобится новый лист достижений из дополнения (с символом ). Некоторые сценарии дополнения ссылаются на достижения базовой игры. Персонажи базовой игры могут использовать стартовые карты слов и карты работы, которые они разблокировали в ходе прохождения базовой игры.
- Если вы хотите добавить сложность партиям, поместите рядом с полем жетон сложности выбранной стороной (с  +1 или  +2). Правила игры с жетоном сложности описаны на с. 5.

Подготовка историй

Каждая из историй дополнения включает собственные планшеты истории и собственные компоненты (как из базовой игры, так и из дополнения). Когда этого потребует игра, текст истории укажет игрокам, какие компоненты нужно достать из коробки базовой игры, дополнения или конверта кампании.

Компоненты дополнения

Артефакты

Жетоны артефактов — новый тип жетонов, которые персонажи смогут получить в процессе прохождения истории. Получив артефакт, игрок размещает его жетон в одну из шести ячеек инвентаря на планшете своего персонажа или в свободную ячейку инвентаря на карте беса (если вы играете с дополнением «Чердынский клад»).

Если все ячейки заняты, игрок может сбросить любой из предметов на планшете, чтобы освободить место для артефакта. Каждый артефакт имеет уникальное свойство, которое даёт персонажу какое-либо преимущество. Для применения свойства требуется **использовать артефакт**. Чтобы использовать артефакт, игрок переворачивает жетон артефакта в ячейке на планшете персонажа лицевой стороной вниз. Использованный артефакт также занимает ячейку инвентаря. Все перевернутые (использованные) артефакты игроки смогут восстановить (повернуть лицом вверх) в фазу ночи или используя способность персонажа Юрия.

Игроки не могут передавать друг другу артефакты, как предметы.

Важно: игроки никогда не сбрасывают артефакты для применения их свойств.



Дед Егор проходит проверку 10. Благодаря кубикам (1) и одной из своих карт слов (2) он смог получить всего 4.

Чтобы успешно пройти проверку, дед Егор решает воспользоваться артефактом «Костяной ключ» (3) и переворачивает жетон артефакта в своём инвентаре (4), добавляя себе ещё 8 и по итогу успешно проходя проверку.



Он не сбрасывает жетон артефакта, а оставляет в инвентаре лицевой стороной вниз и восстановит его (перевернёт лицевой стороной вверх) в фазе ночи.

Жетон сложности

Если вы хотите дополнительно увеличить сложность игры, вы можете воспользоваться двусторонним жетоном сложности. При подготовке к партии разместите его рядом с полем в качестве напоминания о повышении сложности игры выбранной стороной вверх.



В зависимости от того, какую сторону жетона вы решите использовать, ваша игра станет сложнее или максимально сложной.

Лицевая сторона жетона с двумя бесами на иллюстрации и символом «+1» говорит, что, если игра в любой момент ссылается на количество персонажей (человечек), считайте, что их на одного больше.

Оборотная сторона с 3 бесами на иллюстрации и символом «+2» означает, что, если игра в любой момент ссылается на количество персонажей, считайте, что их на два больше. Таким образом, в партии четвером на максимальной сложности игра будет считаться, что в партии участвует шесть персонажей.

В дополнении «Тайны пармы» могут встретиться эффекты, повышающие сложность игры непосредственно во время прохождения истории. Если в этот момент вы играете без жетона сложности и должны повысить сложность, то достаньте жетон из коробки и разместите рядом с полем лицевой стороной вверх (с двумя бесами на иллюстрации и символом +1). Если вы должны увеличить сложность игры, а жетон сложности лежит рядом с полем обратной стороной вверх (с символом +2), не повышайте сложность игры.

Если вы играете с достижением «Избранный», мы рекомендуем в начале партии увеличить сложность игры на 1: то есть использовать жетон сложности лицевой стороной вверх.

Персонажи дополнения и эффекты их бесов

В дополнении «Тайны пармы» вас встретят два новых персонажа: Галя и Юрий.

Галя начинает игру с помощником Габом, а Юрий начинает игру с собственным артефактом.

У Гали и Юрия уникальные способности персонажей: Юрий умеет восстанавливать артефакты тех персонажей, которые находятся с ним в указанных на его планшете локациях (Чердыни и локациях с символом якоря), а Галя может восстановить помощника любого персонажа, если он находится вместе с Галей в Полуде или локации-урочище. Способности этих персонажей работают также и на себя.

Как и у других персонажей базовой игры, на планшетах Гали и Юрия есть бесы, эффекты которых влияют на персонажа, если он не отправил бесов на работу. Помимо тех эффектов, которые вам уже знакомы с базовой игры, добавилось несколько новых.

Нельзя использовать 

Юрий может хранить природные предметы () , но не может их использовать. При этом Юрий может сбрасывать такие предметы, если текст игры требует сбросить предмет соответствующего типа (с соответствующим символом), — это не считается использованием.

Перемещаясь в локацию-урочище , получайте 2 

Перемещаясь в локацию-урочище, Юрий получает 2 . Даже если Юрий проходит через такую локацию (не останавливаясь в ней и не выполняя в ней действие), он всё равно получает 2 .

Получив  с , сбросьте этот 

Если Галя при любых обстоятельствах получает предмет с , вы тут же должны вернуть этот предмет в соответствующий мешок.

Если в тот момент, когда Галя не отправила этого беса на работу, у неё в инвентаре уже были предметы с , она не сбрасывает их и может использовать (эффект касается только получения предметов).

Планшет рынка



Планшет рынка состоит из 4 рынков: белых карт слов, чёрных карт слов, рынка природных предметов и рынка ремесленных предметов. Теперь при выполнении действия локации, позволяющей купить на рынке предмет или карту слова (и только в этот момент!), игроку доступны новые возможности:

- потратив 1 , можно обновить один из четырёх рынков, например отправить в сброс все карты белых слов и выложить на их место новые;
- потратив 3 , можно обновить все четыре рынка;
- потратив 2 , вы можете исцелить все ядовитые раны своему персонажу, отправив их с планшета персонажа в общий резерв.

Все эти возможности вы вольны использовать сколько угодно раз и в любом сочетании, пока у персонажа, выполняющего действие, достаточно на это .

Важно: если текст игры (истории, просьбы, быстрого действия персонажа и т. д.) предлагает вам получить карту с рынка или купить карту с рынка, вы не можете обновить перед этим рынок — эта возможность доступна только при выполнении действия локации.

В некоторых ситуациях персонажу нужно будет получить карту проклятия 66. В таких случаях игрок берёт верхнюю карту из колоды проклятий и помещает её лицом вверх рядом с планшетом персонажа (если в эффекте карты не сказано иное). Эффект проклятия действует на персонажа до тех пор, пока он не избавится от карты проклятия. Персонаж может иметь любое количество карт проклятий и сможет избавиться сразу от всех карт перед выполнением действия в своей стартовой локации (подчёркнутой локации в разделе способности персонажа). Сбрасывая карту проклятия, игрок кладёт её лицевой стороной вверх рядом с колодой проклятий, формируя сброс карт проклятий. В случае если игрок должен получить проклятие, а карты в колоде проклятий закончились, игрок перемешивает сброс, формируя новую колоду, и получает карту проклятия по обычным правилам.



Проходя проверку защиты, Юрий воспользовался природным предметом, чтобы получить дополнительно 7 . По эффекту этого предмета он также должен получить карту проклятия.

Юрий получает верхнюю карту из колоды проклятий и применяет её эффект, который предписывает накрыть этой картой 2 ячейки предметов и не использовать их в дальнейшем, пока эта карта находится в инвентаре. Он может переместить свои предметы в пределах инвентаря таким образом, чтобы освободить 2 пустые ячейки под карту, а если бы он не мог поместить карту, потому что ячейки инвентаря заняты предметами, Юрий должен был бы сбросить столько предметов, чтобы освободить 2 ячейки под карту проклятия.

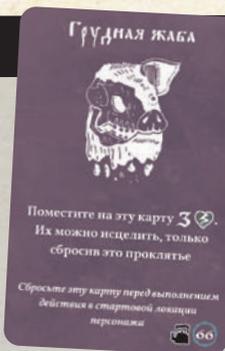


Юрий размещает карту поверх двух ячеек инвентаря на планшете персонажа.

Разъяснения по некоторым картам проклятий

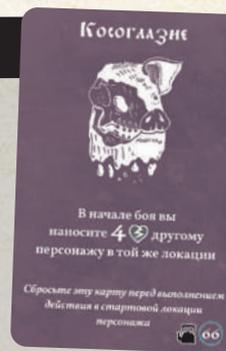
Грудная жаба

Раны на этой карте считаются нанесёнными игроку. Если у персонажа с «Грудной жабой» 13 ♥ и он получает 10 ♥ (или в комбинации с ядовитыми ранами теряет здоровье до 0) — такой персонаж повержен. Сбросив проклятие, верните 3 ♥ с этой карты в запас игры.

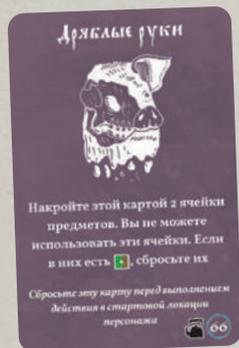


Косоглазие

Если персонаж получает эту карту проклятия в процессе боя, то её эффект не применяется. Если с вами в локации несколько персонажей, вы сами выбираете, кому нанести 3 ♥.



Дряблые руки



Получив эту карту, вы можете пересортировать предметы в инвентаре таким образом, чтобы освободить 2 соседние ячейки для этой карты. Также, если вы играете с дополнением «Чердынский клад» и у вас есть бесы, дающие дополнительную ячейку инвентаря, вы можете при получении проклятия какие-то предметы переместить туда.

По свойству этой карты сбрасываются только предметы. Если у вас в инвентаре на месте, куда вы хотите положить карту, находится артефакт или другой жетон, пересортируйте их таким образом, чтобы они остались в инвентаре при размещении карты.

Также вы можете передать предметы персонажу в одной с вами локации по обычным правилам перед тем, как помещать в инвентарь карту проклятия.



Проклятие блокирует ячейку заговора, а не карту в заговоре.

Если у персонажа 4 карты в заговоре, то при получении карты «Слабая память» игрок забирает одну из этих карт в руку.

После того как игрок сбросит эту карту проклятия, он волен как угодно распределить карты в заговоре, добавив в него карты с руки.

Хромые ноги

Персонаж получает 3 ♥, только если на шаге перемещения переместился на 2 локации обычным способом.

Этот эффект не срабатывает, если персонаж переместился по эффектам предметов, способностям персонажей, локаций и тексту книги историй.

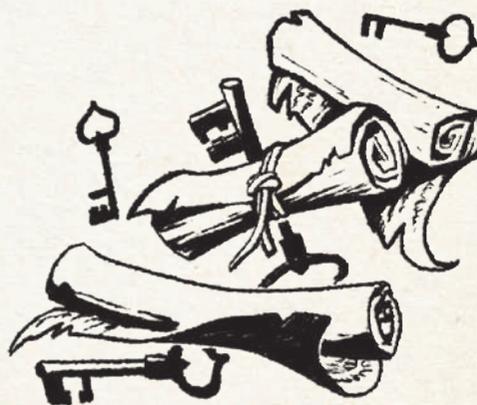


Косноязычие

Если в заговоре несколько карт с наибольшей стоимостью, выберите одну из них.

Выбранная карта слова помещается под карту «Косноязычие», и они вместе откладываются в сторону до снятия проклятия. «Косноязычие» не блокирует ячейку в заговоре.

Если персонаж получает более дорогую карту, «Косноязычие» не перекладывается на новую карту. Если проклятие снято, персонаж получает отложенную карту слова и может перераспределить карты в заговоре.



Ядовитые раны

В дополнении «Тайны пармы» некоторые новые враги, предметы, карты слов и т. д. могут наносить ядовитые раны. Первая и вторая ядовитые раны наносят персонажу или врагу по 1 урону, как если бы это были обычные раны. Как только персонаж или враг получает третью ядовитую рану, он сбрасывает все три жетона ядовитых ран (возвращая жетоны обратно в запас) и получает 13 урона в виде обычных жетонов ран — эта информация также дублируется на обороте жетонов ядовитых ран.

Если после того как персонаж получил таким образом 13 ран, он не был повержен (или враг, получивший 13 ран, не побеждён), ему снова можно наносить ядовитые раны по обычным правилам.



Александр начал утро с двумя ядовитыми ранами (т. е. с 12 ❤️). После чтения параграфа истории Александр получает третью ядовитую рану. У Александра уже есть две ядовитые раны и ни одной обычной.



Он сбрасывает с планшета все ядовитые раны и получает 13 🗡️. К счастью, у Александра осталось 1 ❤️, и есть возможность успеть исцелить все раны до того, как он будет повержен.

Исцелить ядовитые раны можно только с помощью свойств компонентов, имеющих эффект исцеления ядовитых ран (❤️🩹): предметов, карт слов, планшета рынка и т. д. Нельзя вылечить ядовитую рану свойством локации или любым другим свойством (а также следуя истории), текст которых исцеляет обычные раны. Работает и обратное: нельзя исцелить обычные раны, если текст игры указывает исцелить ❤️🩹.



В локации «Мельница» и по свойству карты «Грибной хлеб» игрок не может исцелить ❤️🩹 своему персонажу. Природный предмет позволяет исцелить до 3 🗡️ и 1 ❤️🩹, а карта работы «Перенаправить взгляд» может помочь исцелить 2 ❤️🩹 (но не 🗡️!) персонажу.

Важно: как и в случае с получением монет или лечением ран, нанесение, исцеление или перенос ядовитых ран при помощи карт слов происходит в момент выставления кубика на карту слова, до нанесения какого-либо урона врагам или персонажам.

Новые и дополненные правила и понятия

Быстрое действие

В дополнении «Тайны пармы» быстрое действие появляется на жетонах локаций. Как и в случае с быстрым действием на планшете персонажа, его можно выполнить после шага перемещения, до или после выполнения основного действия. Если персонажу в свой ход доступно несколько быстрых действий, то он может выполнить их в любом порядке (в том числе какие-то до основного действия, а какие-то после). Одно и то же действие нельзя выполнить несколько раз в ход, если на нём не указано иного.



После шага перемещения Василиса оказалась в локации «Станция и Электростанция». В этой локации она хочет выполнить быстрое действие, которое можно выполнить после перемещения, но до выполнения основного действия. Василиса тратит 2 и перемещается в локацию «Мельница».



Так как Василиса ещё не выполняла основное действие в этом ходу, она выполняет действие локации «Мельница» (1), получая карту бесполезной работы и возможность исцелить все свои обычные раны.

После выполнения основного действия, находясь на мельнице, Василиса может воспользоваться своей способностью персонажа (2), чтобы выполнить ещё одно быстрое действие: сбросить 1, чтобы взять самую дешёвую карту с рынка.

Перевернуть и восстановить карту слова

Иногда игра требует перевернуть карту в заговоре. В дополнении «Тайны пармы» вы встретите свойства, позволяющие восстанавливать перевернутые карты. Следуя тексту такого свойства, вы можете восстановить (поместить лицевой стороной вверх) карту в своём заговоре или в заговоре персонажа, находящегося с вами в одной локации.

Некоторые свойства позволяют восстановить перевернутые карты слов в заговоре в конце раунда боя. В этом случае игрок восстанавливает перевернутую карту в заговоре персонажа после шага «В» («Шаг врагов») и до наступления шага «А» («Бросок кубиков») в новом раунде боя.

Свойства некоторых предметов позволяют восстанавливать карты слов в заговоре сразу после использования предмета. При этом возможна ситуация, когда игрок применил эффект карты слова, которую необходимо перевернуть сразу после применения эффекта, а затем, воспользовавшись свойством предмета, восстановил эту карту слова и повторно применил её эффект, вновь перевернув её лицевой стороной вниз в заговоре своего персонажа.



Юрий проходит проверку 10. На кубиках атаки он выбросил 6 (1) и решил применить эффект карты «Уразы», тем самым добавив к проверке ещё 2 (2). Для этого он перевернул карту в заговоре лицевой стороной вниз (3).



Чтобы получить ещё 2, Юрий сбрасывает предмет (4), который восстанавливает ему 3 и даёт возможность восстановить любую карту слова в заговоре. Юрий восстанавливает карту «Уразы» (5). Теперь он может снова воспользоваться эффектом этой карты, чтобы успешно пройти проверку.

Общие стартовые карты слов

В процессе прохождения кампании, следуя тексту истории, игроки смогут достать из конверта кампании дополнения «Тайны пармы» общие карты слов (с символом «?» в правом верхнем углу карты).



Если при подготовке к партии игроку доступны новые стартовые карты слов его персонажа и общие стартовые карты, то он волен выбрать две любые карты (даже одного цвета) в качестве стартовых для своего персонажа.

Персонаж повержен

Если поверженный персонаж имел карты проклятий или ядовитые раны, он отправляет карты в сброс колоды проклятий, а жетоны ядовитых ран возвращает обратно в запас.

Проверка или бой в одиночку

Иногда игра будет предлагать персонажу пройти проверку или сразиться с кем-то в одиночку. Это значит, что, вне зависимости от количества персонажей в локации, только один персонаж может вступить в бой или пройти проверку. Игроки сами решают, кто это будет. Если текст «сразиться в одиночку» или «пройти проверку в одиночку» находится на карте просьбы, то этот бой или проверку необязательно должен пройти персонаж,

владеющий этой картой просьбы, — это может сделать персонаж, находящийся с ним в одной локации.

Проходя проверку в одиночку или сражаясь в одиночку, персонаж не может использовать карты помощников.

Рекомендации по чтению книги историй

Совершая выборы в книге историй, для удобства вы можете зачитывать только часть текста, выделенную жирным шрифтом: в большинстве случаев она даст понимание сюжетного направления выбора и определит действия, которые нужно совершить игрокам, чтобы иметь возможность выбрать этот пункт.

Стартовая локация

На планшете каждого персонажа указана подчеркнутая локация, в которую выставляется фигурка персонажа при подготовке к игре. Эта локация считается стартовой локацией персонажа для любых игровых эффектов.



Использование компонентов дополнения в базовой игре «Чёрная книга»

Вы можете использовать компоненты дополнения для прохождения и перепрохождения сценариев базовой игры.

Враги

При прохождении истории «Лягушачих дел мастер» считайте врагов с символом  призраками.

Лист достижений

Вы можете использовать лист достижений дополнения «Тайны пармы» при игре в базовую «Чёрную книгу», если используете в ней персонажей дополнения (Юрия или Галю).

Как и обычно, получите достижения персонажей, если сыграли с ними 1-ю или 3-ю партию либо если закончили партию за персонажа дополнения без  или  (и если книга историй указывает вам получить достижения персонажей).

Локации

Если у вас есть достижения «Адепт прогресса» и/или «Защитники угнетённых», вы можете использовать локации «Ремонтные доки» и «Станция и Электростанция» во всех историях базовой игры «Чёрная книга», кроме истории «Прогресс».

Персонажи

Вы можете использовать персонажей дополнения в партиях с историями базовой игры. Обратите внимание: в фазе ночи, когда все восстанавливают помощников, Юрий также будет восстанавливать свой артефакт «Чайник чертей».

Планшет рынка

Вы можете свободно использовать планшет рынка в базовой игре по всем правилам, описанным в разделе «Планшет рынка» на с. 6.

Слова и предметы

Вы можете использовать карты слов и предметы в партиях базовой игры «Чёрная книга». Для этого просто замешайте карты в соответствующие колоды, а жетоны предметов добавьте в соответствующие мешочки. Позднее вы сможете отделить карты и предметы дополнения от базовых, определив их по символу .

АВТОРЫ ИГРЫ

Андрей Колупаев и Иван Лашин

ХУДОЖНИКИ

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

OPEN BORDERS STUDIO

Руководитель студии: Иван Лашин

Организация тестирования: Андрей Колупаев

Проект-менеджер: Тимур Дорохов

Выпускающий редактор: Алёна Миронова

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

OWL AGENCY

Графический дизайн:

Илья Севастьянов, Евгений Сарнецкий

MORTESHKA

Мир игры и автор исходного сюжета:

Владимир Белецкий

Художники: Ильдар Алимов, Владимир Белецкий

Композитор: Михаил Швачко

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселёв

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Консультации по художественному оформлению:

Владимир Грачёв, Сергей Дулин

Доработка иллюстраций: Сергей Дулин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2026 ООО «Мир Хобби».

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

Версия правил 2.0

Большое спасибо всем, кто внёс вклад в создание
этой игры. Особая благодарность от Open Borders

Studio: Анастасии Рычковой, Виктору Невскому,
Борису Соколовскому, Тому (Altcore), Сергею Бровкину.

Игру тестировали: Сергей Трифонов,

Александр Алексанин, Сергей Антоненко,

Максим Шелепов, Николай Кузиванов, Артём Киселёв,

Алексей Перминов, Александр Чирков, Роман Вотинцев,

Евгений Михайлов, Елена Ворноскова, Егор Бережков,

Марина Кузнецова, Андрей Виннер, Андрей Рамодин,

Никита Бухун, Анастасия Бухун, Елена Кобзева

и все остальные участники команды тестирования

Open Borders Studio и Hobby World.

Обновлённые символы базовой игры и символы дополнения



Кубик защиты/атаки



Любой кубик



Белая/чёрная карта слова



Любая карта слова



Купить карту слова с рынка



Передать карту слова другому персонажу



Карта бесполезной работы



Карта выгодной работы



Рубль



Природный предмет



Природный предмет из мешка



Ремесленный предмет



Ремесленный предмет из мешка



Купить предмет с рынка



Любой предмет



Проклятый персонаж



Грех

Количество грехов отмечается на счётчике грехов персонажей



Атака



Защита



по



Атака по числу грехов

Также



по



Защита по числу грехов

Также



Сильный враг



Обычный враг



Рана



Ядовитая рана



Здоровье



Перемещение



Параграф в книге истории



Планшет или карта истории



Жетон отметки истории



Жетон отметки истории



Недовольство



Число персонажей



Символ выбора



Карта ключа



Карта приказа

Типы предметов:

(когда текст игры указывает сбросить , имеется в виду сброс 1 с).



Растительный



Зажигательный



Церковный



Колдовской



Ценный