



OATHSWORN

ВЕРНЫЕ КЛЯТВЕ

ТАЙНЫ ТЕМНОЛЕСЬЯ

ПРАВИЛА СЮЖЕТА



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)

ПРАВИЛА СЮЖЕТА

СОДЕРЖАНИЕ

Обзор игры..... 3	Отряд вольнонаёмников 12
Золотое правило 3	Получение улик 12
Архивирование 3	Карты предметов 12
Карты или кубики?..... 3	Получение предметов 12
Состав игры 4	Если закончились предметы 12
Подготовка к игре 6	Получение и потеря железных 12
Создание отряда	Потеря очков здоровья..... 13
вольнонаёмников..... 6	Карты силы..... 13
Разница между персонажами	Боевые жетоны..... 13
и спутниками..... 6	Постоянные жетоны 13
Подготовка персонажа 6	Союзники 13
Подготовка спутника..... 7	Действия в сюжете 14
Подготовка сюжета 8	Проверки 14
Подготовка компонентов..... 8	Тайные решения..... 14
Уровни сложности..... 9	Раунд боя 15
Режим «Жестокость» 9	Банк-кузня и аптекарь..... 15
Навигация по городу 10	Сохранение игры..... 15
Обзор сюжетной части..... 10	Приложение I..... 16
Конец партии..... 10	Часто задаваемые вопросы..... 17
Локации..... 10	Алфавитный указатель..... 19
Карта пути 10	
Счётчик времени 11	
Карты событий..... 11	

ОБЗОР ИГРЫ

«Oathsworn: Верные клятве. Тайны Темнолесья» — это настольная игра в мире эпического тёмного фэнтези для 1–4 игроков. Продвигаясь по сюжету кампании, вы будете читать повесть о вашем отряде вольнонаёмников, исследующих поглощённые Темнолесьем земли. Это интерактивная история, в которой вы будете охотиться на монстров в тени деревьев, открывая таинственные коробки и решать головоломки, действуя сообща и совместно делая выбор.

Кампания — это серия приключений, объединённых общим сюжетом. Вся история поделена на главы, каждая из которых состоит из двух частей.

Сюжет: первая часть главы повествует о странствиях Верных клятве наёмников. Во время продвижения по сюжету вы будете пользоваться книгой сюжета и схемами городов, а одна партия займёт примерно 30–60 минут. Правила сюжета вы найдёте в этом буклете.

Столкновение: во второй части главы Верные клятве сражаются с врагом, на которого они охотились или который охотился на них. Во время столкновений вы будете пользоваться игровым полем и фигурками, а одна партия займёт примерно 90–120 минут. Правила столкновений вы найдёте в одноимённом буклете.

Вы можете разыграть полную главу за одну партию: сначала сюжет, а затем столкновение с врагом. Однако вы можете решить сыграть сюжетную часть за одну партию, а позже продолжить столкновение в другой партии. Ваш прогресс можно сохранять между партиями с помощью пакетиков сохранения.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Любой текст на компонентах игры приоритетнее правил, приведённых в этом буклете.

АРХИВИРОВАНИЕ

Когда вы получаете указание архивировать компонент, положите его обратно в коробку в изначальное место хранения. Это поможет держать компоненты в порядке и легко находить их, если они потребуются позднее.

КАРТЫ ИЛИ КУБИКИ?

В игре есть набор кубиков силы, которые в любой момент можно использовать вместо того, чтобы брать карты из колоды силы. Каждый игрок сам решает, хочет он использовать карты или кубики во время той или иной проверки. Вы можете применить во время одной проверки и карты, и кубики, но вы должны принять решение, в каком сочетании вы будете их использовать до того, как берёте карты или бросаете кубики.

Для простоты формулировок все правила в дальнейшем написаны так, как если бы при проверке использовались только карты. При этом правила не ограничивают использование кубиков, и во всех случаях слова «взять» и «карты» можно заменить на «бросить» и «кубики».

Важно: при проверках урона, нанесённого врагом, рекомендовано использовать карты, а не кубики. Это создаст более насыщенный и последовательный игровой опыт.

ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПАРТИЯ

Если у вас не получается выделить больше трёх часов на первую игровую партию, рекомендуется сыграть только сюжетную часть первой главы. В этом случае вам не нужно читать правила столкновений перед подготовкой к первой партии.

СОСТАВ ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Правила столкновений

Правила сюжета



Фигурки Верных клятве (12)



Часовые Девы роци (8)

Древний страж (1)



Планшеты персонажей (12)



Фигурки соколов (2)



Карты спутников (12)



Фигурки союзников (4)



Карты союзников (58)



Карты обычных предметов (394)



Карты уникальных предметов (100)



Карты архетипов (48)



Карты лечения и ранений (40)



Карта рюкзака и карты-памятки (9)



Карты событий (83)



Карты-разделители (27)

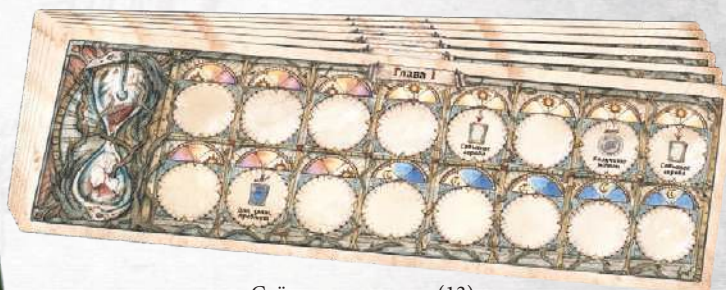


Карта пути (1)

Книги сюжета (2)



Журнал (1)



Счётчики времени (13)



Жетоны локаций (30)



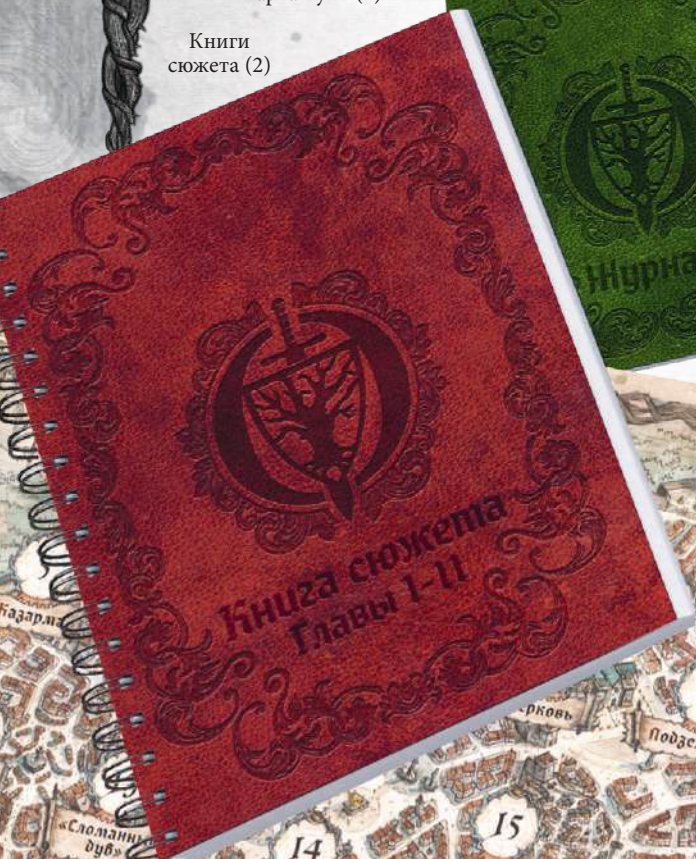
Жетоны времени (20)



Жетоны улик (6)



Жетоны железных (70)



Схемы городов (8 штук внутри таинственных конвертов)





Планшеты особых правил (22)



Блокнот отряда
вольнонаёмников



Блокнот
персонажей



Книга столкновений



Планшеты столкновений (19)



Карты способностей (193)



Кубики (49)

28 кубиков силы: 10 белых (D6), 6 жёлтых (D6), 6 красных (D6), 6 чёрных (D6), 15 красных кубиков очков здоровья (D6), 2 кубика направления (D6), 4 кубика отслеживания (D12)



Карты стадий (285)



Карты силы врагов (72)

4 колоды по 18 карт (белые, жёлтые, красные, чёрные)



Карты силы Верных клятве (72)

4 колоды по 18 карт (белые, жёлтые, красные, чёрные)



Фишки силы (44)

(16 жёлтых, 16 красных, 12 чёрных)



Жетоны состояний (32)



Боевые жетоны (125)

Жетоны
отслеживания (56)



Препятствия

(5 деревьев, 4 стены, 2 дома)



Таинственные конверты (31)



Таинственная
коробочка M

Фрагменты
с эффектами
(10)



Большие фрагменты с эффектами
(7 клеток) (4)



Анима
(44 кристалла)



Картонные фигурки
мирных жителей (12)



Пластиковые
подставки (22)



Отдельно от игры продаются наборы «Таинственный сундук 1» и «Таинственный сундук 2». Содержимое коробочек из этих наборов заменяет компоненты из таинственных конвертов с соответствующими номерами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА ВОЛЬНОНАЁМНИКОВ

Чтобы начать проходить кампанию «Oathsworn: Верные клятве. Тайны Темнолесья», вам нужно создать группу из **четырёх** Верных клятве персонажей, управляемых игроками. Эта группа в правилах будет называться отрядом вольнонаёмников (Free Company). Отряд вольнонаёмников всегда состоит из четырёх Верных клятве независимо от количества игроков. Каждый Верный клятве может быть полноценным персонажем или спутником — версией персонажа, которой проще играть. Сложность игры за каждого персонажа указана на обратной стороне его планшета.

Пример: в партии с двумя участниками каждый может играть двумя персонажами без спутников либо каждый может играть двумя спутниками без персонажей. Или один или оба игрока могут играть комбинацией персонажа и спутника.



РАЗНИЦА МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ И СПУТНИКАМИ

При игре за полноценного персонажа игрок получает доступ ко всем ключевым свойствам Верного клятве, может настраивать его под свой стиль игры и использовать все его игровые механики. Спутники так же сильны, как персонажи, но у них только по две способности — таким образом ход спутника будет разыгрываться быстрее и проще, чем ход персонажа.

И персонажи, и спутники считаются Верными клятве и одинаково вовлечены в прохождение сюжета и в столкновения с врагами.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

В сюжетной части, режиме постоянных действий и при столкновениях вы всегда будете проводить подготовку персонажей так, как описано на стр. 7. Вам также нужно будет следовать дополнительным правилам в зависимости от того, какую часть главы вы проходите или в каком режиме играете. Эти правила приведены в разделах «Подготовка сюжета» (стр. 8), «Режим постоянных действий» (стр. 9), «Подготовка столкновения» (стр. 6 и 7 в правилах столкновений).

ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЖА

В игре двенадцать Верных клятве. Сложность каждого персонажа обозначена количеством звёзд (1 звезда у самого простого и 5 звёзд у самого сложного). В скобках приведены английские названия, указанные на пакетиках сохранения.

ПЕРСОНАЖ

СЛОЖНОСТЬ



Лучница, а́денгри (Ranger)

Беглянка из Колдовского леса, охотница и следопыт, которая вырывает стрелы из своего тела.



Изгой (Exile)

Уцелевший в племенной расправе одиночка, который всю свою жизнь боролся за выживание.



Жрец (Priest)

Седой ветеран, практикующий свою запретную веру в тених Темнолесья.



Медведица-воин, урсус (Warbear)

Странница великой охоты, ищущая достойных противников и подвигов, чтобы запечатлеть их на своей броне.



Страж (Warden)

Оплот дисциплины, он спасает мир от ведьминского колдовства при помощи силы оружия, защищённый мощной бронёй.



Кающийся (Penitent)

Защитник веры, искупающий свои прошлые грехи. Чем ближе его враги к победе, тем яростнее он становится.



Бродяга (Cur)

Выросший на суровых улицах Верума, где деньги зарабатываются хитростью, он знает, как скрыть оружие и как им воспользоваться в рискованных ситуациях.



Клинок (Blade)

Мастер «мокрых дел», отточивший свои навыки в ямах Фракии, а затем начавший их применять против обитателей Темнолесья.



Предвестник-ави (Harbinger)

Ави одарён предвидением. Он может спасти жизнь в последний момент верным словом или точно просчитанным ударом. Если, конечно, правильно прочитает судьбу.



Ведьма (Witch)

Народ ненавидит ведьму и боится её колдовства. Люди могли бы убить её или сделать что ещё хуже, если бы её дары не были столь полезны против чудовищ Темнолесья.



Охотница (Huntress)

Владелица двух соколов, поддерживающих её в битвах. Она преследует добычу, вооружившись луком и клинком.



Дева роуци, а́денгри (Grove Maiden)

Одна из древнейших биоархитекторов, ответственных за защиту расы а́денгри. Только что-то по-настоящему ужасное может заставить её покинуть свою роуцу.



Внимание: этот персонаж открывается во время прохождения кампании.

Для каждого выбранного персонажа игрок берёт следующие компоненты и размещает их согласно указаниям.

- 1 Планшет выбранного персонажа разместите перед собой лицевой стороной вверх. Оставьте пространство для карт со всех сторон рядом с планшетом.
- 2 Кубик очков здоровья (ОЗ) поместите в ячейку ОЗ на вашем планшете персонажа. В начале новой главы установите ОЗ на максимум (обычно 6). Если вы начинаете столкновение, установите ОЗ согласно записям на листе персонажа.
- 3 Возьмите 1 лист персонажа. Если это начало кампании, придумайте имя вашему персонажу. Затем в соответствующих ячейках запишите значения восстановления и максимальное значение анимы, указанные на вашем планшете персонажа.
- 4 Поместите жетон отслеживания в ячейку восстановления на планшете персонажа. Значение на жетоне должно совпадать со значением восстановления, указанным на листе персонажа. Также возьмите кристаллы анимы согласно максимальному значению анимы, записанному на листе персонажа. Поместите эти кристаллы в резерв счётчика анимы (левая ячейка) на планшете игрока.



- 5 Фигурку персонажа поместите рядом с планшетом.
- 6 Возьмите 3 железных номиналом «1», если это начало вашей кампании.
- 7 Возьмите на руку карты предметов. Если это начало кампании, следуйте правилам врезки «Карты стартовых предметов» на этой странице.
- 8 Поместите цветные фишки силы на счётчик силы согласно символам на ваших картах предметов (если есть).
- 9 Поместите жетон отслеживания в ячейку защиты на планшете персонажа. Значение на жетоне должно совпадать с суммой значений защиты на ваших картах предметов (см. врезку ниже). Если на ваших предметах нет значений защиты, поместите в ячейку жетон отслеживания со значением 1 (ваше минимальное значение защиты равно 1)*.

КАРТЫ СТАРТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов разделены по главам. В начале кампании возьмите карты обычных предметов для главы 1 из органайзера для карт 1 (они обозначены цифрой «1» на рубашке) и экипируйте выбранного вами персонажа предметами, указанными ниже. Возьмите карты на руку. Уберите остальные карты обычных предметов главы 1 обратно в органайзер карт 1.

Лучница

Короткий лук, изорванные сыромятные ремни

Изгой

Метательный топор (2), изорванные сыромятные ремни

Жрец

Большая булава, чугунная накидка

Медведица-воин, урсус

Топор лесоруба, чугунная накидка

Страж

Короткий меч, чугунная накидка, баклер

Кающийся

Палица, чугунная накидка, баклер

Бродяга

Костяной нож (2), изорванные сыромятные ремни

Клинок

Длинный меч, чугунная накидка

Предвестник-ави

Узловатый посох, потрёпанное льняное одеяние

Ведьма

Узловатый посох, потрёпанное льняное одеяние

Дева роуи

Потрёпанное льняное одеяние

Охотница

Короткий лук, длинный меч, изорванные сыромятные ремни

СТАРТОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ СИЛЫ И ЗАЩИТЫ

Пример: лучница начинает игру с картами «Короткий лук» и «Изорванные сыромятные ремни». Во время подготовки к игре поместите одну жёлтую фишку силы на счётчик силы, а жетон отслеживания со значением 2 — в ячейку защиты на планшете лучницы согласно символу и значению на её картах предметов.



ПОДГОТОВКА СПУТНИКА

Для каждого выбранного спутника игрок берёт следующие компоненты и размещает их согласно указаниям.

- 1 Карту спутника возьмите из соответствующего пакетика сохранения и поместите перед собой лицевой стороной вверх.
- 2 Кубик очков здоровья (ОЗ) поместите в ячейку ОЗ на карте спутника. В начале новой главы установите ОЗ на максимум (обычно 6). Если вы начинаете столкновение, установите ОЗ согласно записям на листе персонажа.
- 3 Возьмите 2 кристалла анимы из коробки и поместите их в резерв счётчика анимы на карте спутника (левая ячейка). Внимание: спутники никогда не могут увеличить своё максимальное значение анимы, таким образом, у спутника всегда будет 2 кристалла анимы независимо от его уровня.
- 4 Возьмите карты предметов (как во время шага 7 подготовки персонажа).
- 5 Поместите цветные фишки силы на счётчик силы согласно символам на ваших картах предметов (см. врезку «Стартовые значения силы и защиты»).
- 6 Возьмите 3 железных номиналом «1», если это начало кампании.
- 7 Возьмите фигурку персонажа.
- 8 Заполните лист персонажа, как во время шага 3 подготовки персонажа.
- 9 Поместите жетон отслеживания в ячейку защиты на карте спутника. Значение на жетоне должно совпадать с суммой значений защиты на ваших картах предметов плюс 2 (об этом напоминают 2 щита, изображённых на ячейке защиты). Если на ваших предметах нет значений защиты, поместите в ячейку жетон отслеживания со значением 3 (минимальное значение защиты спутника равно 3)*.

* Защита повышается на 1 при игре в режиме сложности «Пилигримы» и на 2 — при игре в режиме сложности «Подмастерья». Описание режимов сложности см. на стр. 9.

ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА

ПОДГОТОВКА КОМПОНЕНТОВ

Выполните подготовку персонажей или спутников, описанную на стр. 7, если вы ещё этого не сделали. Затем подготовьте остальные компоненты игры.

- 1 Возьмите из коробки органайзер для жетонов и разместите его рядом с игровой зоной.
- 2 Возьмите из коробки пакетики с кубиками и разместите все кубики рядом с игровой зоной.
- 3 Возьмите из коробки органайзер для карт 1 и разместите его рядом с игровой зоной.
- 4 Возьмите органайзеры с картами силы игроков и врагов и разместите их рядом с игровой зоной. Сброшенные карты силы можно хранить в крышках и накрывать ими органайзеры для экономии места на столе.
- 5 Возьмите из коробки фишки силы и разместите их рядом с игровой зоной.
- 6 Возьмите из коробки железные и разместите их рядом с игровой зоной.
- 7 Достаньте содержимое пакетика отряда вольнонаёмников и разместите рядом с игровой зоной (см. врезку далее).
- 8 Возьмите планшет особых правил с номером, соответствующим текущей главе, и разместите его лицевой стороной вниз рядом с игровой зоной. Не просматривайте лицевую сторону планшета, пока не получите указание.
- 9 Разместите жетоны времени и жетоны локаций (с номерами от 1 до 30) цифрами вверх рядом с игровой зоной.
- 10 Подготовьте колоду событий города и колоду событий Темнолесья (см. врезку далее).
- 11 Схема города, счётчик времени и карта пути не размещаются во время подготовки. Вы получите указание разместить эти компоненты по ходу продвижения по сюжету.



7

ПАКЕТИК ОТРЯДА ВОЛЬНОНАЁМНИКОВ

В этом пакетице хранятся компоненты отряда вольнонаёмников, такие как карты союзников и любые карты предметов, которые принадлежат всему отряду, но ими сейчас не экипирован ни один персонаж.

В начале каждой партии возьмите все карты союзников из пакетики и разместите их рядом с игровой зоной лицевой стороной вверх.

Возьмите карту рюкзака и все карты предметов из пакетики. Сложите их стопкой с картой рюкзака наверху и поместите рядом с игровой зоной.

Раздайте каждому игроку 2 карты-памятки.

В начале главы 1 в пакетице отряда вольнонаёмников должны быть следующие компоненты:

- лист из блокнота отряда вольнонаёмников;
- карта рюкзака (без карт предметов);
- 4 карты союзников «Боец»;
- 8 карт-памяток.

10

КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

Когда вы впервые начинаете кампанию, возьмите карты событий города 1–6 из органайзера для карт 1, перемешайте их и разместите рядом с игровой зоной стороной с номерами вверх, создав текущую колоду событий города. Положите оставшиеся карты событий города обратно в органайзер. Сделайте то же самое с картами событий Темнолесья 1–6, чтобы создать колоду событий Темнолесья.

Для следующих глав текущие колоды событий будут храниться в пакетице отряда вольнонаёмников; просто доставайте их из пакетики и кладите на стол. Оставшаяся часть карт событий хранится в органайзере для карт.



Режим постоянных действий

В режиме постоянных действий вы можете проходить кампанию, не разыгрывая сюжетную часть полностью и концентрируясь вместо этого на столкновениях в конце каждой главы. В каждой главе режима постоянных действий в книге столкновений есть краткое описание сюжета, некоторые проверки, награды и возможность торговать с банком-кузней и аптекарем перед тем, как вы приступите к столкновению. Вам по-прежнему нужно прочитать правила сюжета, приведённые в этом буклете, однако вы можете пропустить правила локаций и счётчика времени.

Если вы хотите играть в режиме постоянных действий, выполните подготовку персонажа (на стр. 6–7) и шаги 1–8 подготовки сюжета (на стр. 8). После этого откройте книгу столкновений на странице режима постоянных действий текущей главы и проследуйте инструкциям на этой странице. Прочитайте раздел «Как пользоваться этой книгой» в книге столкновений для получения дополнительных сведений.

Уровни сложности

Вы можете настраивать уровень сложности игры, получая дополнительную защиту (чтобы сделать игру проще) или уменьшая количество очков здоровья Верных клятве и союзников (чтобы сделать игру сложнее). На высоких уровнях сложности вы также будете получать бонусные уникальные предметы во время каждого столкновения. Кроме того, при игре на более высоком уровне сложности вы сможете не ставить некоторые отметки на счётчике выбывания на листе отряда вольнонаёмников. Уровень сложности можно менять перед каждой главой. Если вы приняли решение играть на уровне «Подмастерья» / «Пилигримы», отметьте изменение значения защиты, поменяв жетон отслеживания защиты.

Выбирайте уровень сложности и соответствующий ему тип отряда с умом.



Подмастерья: у Верных клятве и союзников значение защиты увеличивается на 2.

(«Я здесь ради истории, и я не хочу, чтобы в этой истории меня сожрали чудовища.»)



Пилигримы: у Верных клятве и союзников значение защиты увеличивается на 1.

(«Я здесь ради путешествия. В пути бывают взлёты и падения, но даже неудачи — часть веселья.»)



Вольнонаёмники: у Верных клятве и союзников максимальное значение здоровья равно 6 и нет дополнительной защиты.

(«Я здесь ради того, чтобы сеять смерть в Темнолесье.»)



Мрачный отряд: у Верных Клятве и союзников максимальное значение здоровья равно 5, но после каждого столкновения они получают 1 дополнительный уникальный или обычный предмет.

(«Я здесь, чтобы испытать пределы моей выносливости и моего рассудка. Смерть — это неизбежный итог, но как скоро?»)



Грозный отряд: у Верных клятве и союзников максимальное значение здоровья равно 4, но после каждого столкновения они получают 2 дополнительных уникальных или обычных предмета.

(«Здравомыслие — это не выбор. Нужно сойти с ума, чтобы осознать угрозу, исходящую из Темнолесья. Оставь надежду всяк сюда входящий!»)

Режим «Жестокость»

Другой вариант усложнить игру и создать больше необратимых последствий для вашего отряда вольнонаёмников — это режим «Жестокость». В этом варианте игры, когда значение ОЗ Верного клятве достигает 0 и он должен выбыть, вместо этого он погибает. Поставьте отметку на счётчике выбывания на листе отряда вольнонаёмников по обычным правилам, но также отметьте класс погибшего персонажа на счётчике жестокости. Кроме того, любой Верный клятве, закончивший столкновение с 1 или 2 очками здоровья, также берёт с верха колоды ранений карту ранения, которая остаётся у него, пока не будет указано её архивировать.

В текущей кампании больше нельзя играть за Верного клятве, который погиб. Архивируйте персонажа и все его предметы, но сохраните железные. Вам нужно создать нового персонажа на замену предыдущему для прохождения остальных глав кампании (см. раздел «Быстрые уровни и замена Верных клятве» на стр. 26 в правилах столкновений).

Если вы решили **переиграть столкновение** вместо того, чтобы продолжать кампанию, то Верный клятве не погиб и может быть спасён, если получится сыграть столкновение с лучшим результатом. Отметки выбывания после первого столкновения всё равно ставятся на счётчик выбывания.

Если в любой момент у вас остаётся меньше четырёх доступных Верных клятве, ваше путешествие окончено: вы проиграли кампанию.

Навигация по городу

ОБЗОР СЮЖЕТНОЙ ЧАСТИ

Путешествовать по сюжетной части игры вы будете при помощи книги сюжета. Откройте текущую главу в соответствующей книге сюжета (выберите главу 1, если это ваша первая игра). Затем прочитайте вступительный текст сюжета и начните ваше приключение: совместно решайте, куда идти и что делать, если не указано, что выбор делает конкретный персонаж.

В определённый момент вы получите указание поместить на стол одну из схем городов и фигурку отряда вольнонаёмников — используйте для этого одну из фигурок ваших персонажей Верхних клятве.

Во время продвижения по сюжету вы будете получать определённые указания. Они перечислены далее. В конце сюжетной части будет указано, как перейти к столкновению. Правила столкновений приведены в одноимённом буклете.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Как только вы закончите прохождение сюжетной части, вы можете сразу перейти к столкновению или сохранить игру и закончить партию. Если вы сохранили игру, вы начнёте столкновение в следующей партии. Подробнее см. раздел «Сохранение игры» на стр. 15.

ЛОКАЦИИ

На схемах городов есть пронумерованные локации. На них будут помещаться жетоны локаций, чтобы отмечать, что эти локации доступны. Текущая локация отряда вольнонаёмников отмечается фигуркой.

Во время продвижения по сюжету вы будете получать указания размещать жетоны локаций. В этом случае возьмите указанный жетон локаций и поместите его числом вверх в соответствующую ячейку на схеме города.

В различные моменты сюжета вы должны будете выбрать локацию, в которую хотите пойти. В этом случае посмотрите на схему города и выберите локацию с жетоном. **Вы не можете посетить локацию, на которой нет жетона локаций.**

Когда вы идёте в новую локацию, переместите туда фигурку отряда вольнонаёмников, уберите жетон локаций и поместите его в следующую свободную ячейку на счётчике времени. Если на ячейке счётчика времени изображён немедленный эффект, примените его перед тем, как прочитаете вступительный текст локаций (см. «Счётчик времени» на стр. 11).

Иногда вы будете получать указание разместить жетон локаций X и перейти в эту локацию. В этом случае разместите указанный жетон локаций по обычным правилам, а затем переместите туда вашу фигурку отряда вольнонаёмников, как если бы вы выбрали пойти в эту локацию в соответствии с правилами выше.

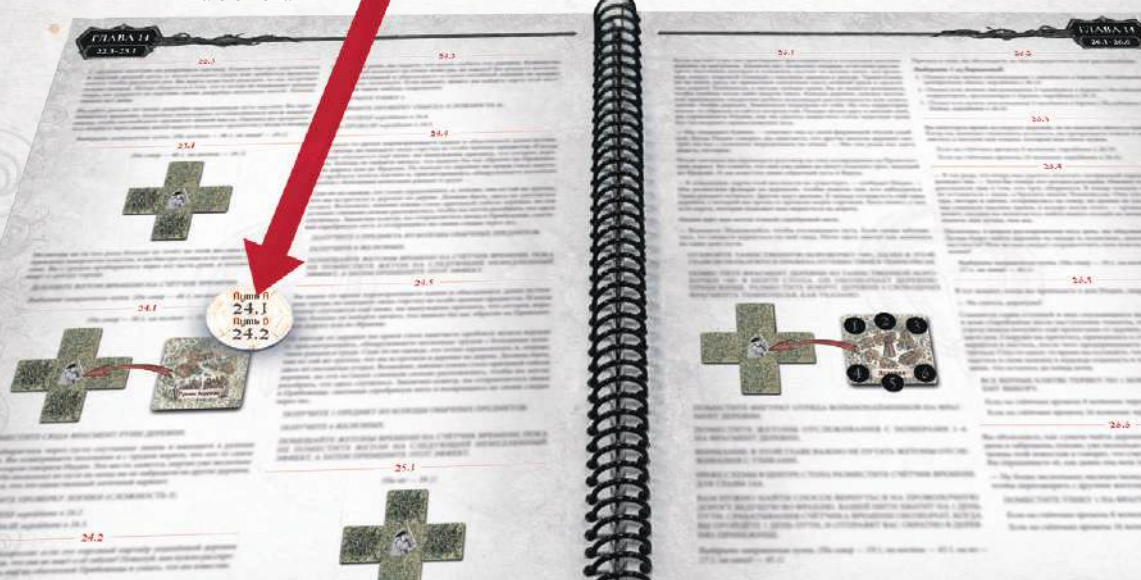
Теперь переверните жетон локаций и перейдите к указанному разделу в книге сюжета — в зависимости от выбранного пути (А или Б).

КАРТА ПУТИ

По ходу развития сюжета вы получите указание выбрать определённый путь. Если вы уже на определённом пути и получили указание взять карту пути, переверните эту карту на соответствующую сторону.



Книга сюжета



СЧЁТЧИК ВРЕМЕНИ

Переход в новую локацию занимает один промежуток времени, независимо от расстояния на схеме города. Это обозначается перемещением жетона локации со схемы города на счётчик времени.



Кроме того, в определённые моменты во время продвижения по сюжету вы будете получать указания добавлять жетоны времени сразу на счётчик времени.

При размещении жетонов локаций и жетонов времени на счётчике времени сначала заполняйте верхний ряд слева направо, а затем — нижний ряд слева направо.

На некоторых ячейках изображены эффекты, которые применяются одним из трёх способов.



Эффекты конца сюжета

Эти эффекты применяются в конце сюжетной части текущей главы (до столкновения) в том случае, если в соответствующей ячейке нет жетона. Обычно такие эффекты дают Верным клятве дополнительные боевые жетоны.



Немедленные эффекты

Эти эффекты применяются немедленно после того, как в соответствующей ячейке размещён жетон. В этом случае вы либо получаете указание взять карту события (см. ниже), либо начинается новая сюжетная ветка и вы получаете указание перейти к определённому разделу в книге сюжета или журнале.



Эффекты конца столкновения

Эти эффекты применяются после окончания столкновения в том случае, если в соответствующей ячейке нет жетона. Если благодаря эффекту вы получаете дополнительный уникальный предмет, отметьте ячейку уникального предмета для этой главы на листе отряда вольнонаёмников. Вы получите дополнительный уникальный предмет в эпилоге этой главы.

Пример эффектов счётчика

В главе 1 на счётчике времени вы увидите следующие эффекты:



В конце сюжета все персонажи получают по 1 жетону боевого азарта.



Немедленно возьмите и разыграйте карту события города.



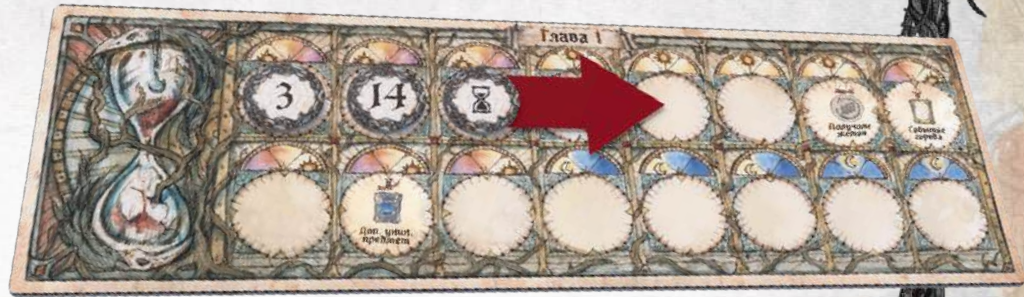
В конце столкновения возьмите карту уникального предмета и добавьте её к наградам, которые вы получите в эпилоге этой главы.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В игре есть два типа карт событий: события города и события Темнолесья. Многие из них представляют опасность, но некоторые могут давать дополнительные награды. В ходе игры вы будете получать указания брать карты из этих колод. После того как вы взяли верхнюю карту, выполните указания на ней, а затем архивируйте её, убрав обратно в органайзер для карт.

В ходе кампании вы будете добавлять новые карты в колоды событий. Вы будете получать инструкции, когда это необходимо сделать, с указанием конкретного номера карты события. Этот номер находится в правом верхнем углу карты события.

Перемешивайте колоду событий после того, как добавляете в неё новую карту.



ОТРЯД ВОЛЬНОНАЁМНИКОВ

ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК

Улики влияют на развитие сюжета и обозначают, что отряд получил важную информацию, которая поможет разгадать тайну. Когда вам будет указано получить улику, возьмите соответствующий жетон улики и поместите его рядом со счётчиком времени.

Пример: в сюжете может быть указано: «Если у вас есть улика 2, разместите жетон локации 14».

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов — это экипировка, используемая отрядом вольнонаёмников. Карты разделены на колоды по номерам на рубашках. Номер соответствует главе, в которой этот предмет становится доступен для торговли/добычи. Обратите внимание: обычные предметы могут быть добыты в столкновении на одну главу раньше, чем их можно будет купить. Подробнее см. в разделе «Подсчёт уровня, добычи и потерь» на стр. 24 в правилах столкновений.

Каждый Верный клятве может экипироваться (взять карту на руку) не более чем 1 бронёй, 1 снаряжением, а также оружием и щитом, которые занимают не более 2 рук (например, 1 двуручное оружие, или 2 одноручных оружия, или 1 одноручное оружие и 1 щит). У Верного клятве также есть ограничения на типы предметов, которыми он может пользоваться, — это указано в левой нижней части его планшета персонажа. Если конкретный предмет может использовать только определённый Верный клятве, значок класса этого Верного клятве указан на соответствующей карте предмета как напоминание. Карты снаряжения могут использовать любые классы без ограничений.



Любые неэкипированные предметы помещаются в рюкзак отряда вольнонаёмников и кладутся под карту рюкзака. В рюкзаке может находиться **не более 12 карт предметов**. Если в любой момент у вас стало больше предметов, чем вмещается в рюкзак, вы должны сбросить лишние карты в колоду предметов соответствующей главы. Вы можете выбрать, какие предметы сбросить: только что полученные или те, которые уже были в рюкзаке.

Игроки могут обмениваться предметами между собой или брать их из рюкзака в любой момент сюжета, но не во время столкновения.

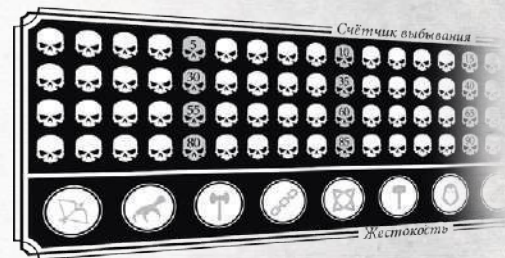


ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

В ходе игры вам будут даваться указания «получать» карты из той или иной колоды предметов. В этом случае возьмите указанное количество карт с верха соответствующей колоды. Персонажи могут немедленно экипироваться этими предметами или поместить их в рюкзак. **Когда вы меняете своё оружие и/или броню, убедитесь, что вы привели фишки на счётчике силы и значения защиты в соответствие с символами и значениями на картах предметов.**

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ПРЕДМЕТЫ

Если отряд вольнонаёмников не может экипировать каждого из четырёх персонажей предметами в 2 руки, 1 бронёй и 1 снаряжением, игроки могут решить обратиться к Воронову шпилю, чтобы получить любое количество предметов из колод обычных предметов текущей или любых предыдущих глав. За каждый полученный таким образом предмет поставьте отметку на счётчике выбывания отряда вольнонаёмников. На этом счётчике записывается общий счёт кампании. Чем выше показатель счётчика, тем ниже ваш общий счёт в конце игры.



ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ЖЕЛЕЗНЫХ

Железные — это валюта в мире Верных клятве. Когда вам указано получить железные, возьмите их из запаса и распределите между Верными клятве по своему усмотрению. Каждый Верный клятве может иметь любое количество железных и в любой момент может обмениваться ими с другими Верными клятве. Когда вы теряете железные, поместите указанное количество (взятое у любых Верных клятве) обратно в запас.

Если вы должны потерять больше железных, чем у вас есть, вы должны также потерять предметы из рюкзака. Каждый предмет, который вы теряете, уменьшает количество железных, которые вы должны потерять, на половину от значения ценности предмета (с округлением вверх). Ценность предмета указана в центре рубашки карты предмета. Вы всегда теряете предметы полностью. Вы никогда не теряете эки-



Пример: отряд вольнонаёмников должен потерять 4 железных, но у них есть только 3. Таким образом, они должны потерять предметы из рюкзака, частично или полностью погасив указанную сумму. Отряд решает потерять предмет главы 4 (с ценностью 2), а затем потерять 2 железных и сохранить 1 железный.

ПОТЕРЯ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ

Во время продвижения по сюжету вы можете получить указание потерять очки здоровья. В этом случае поверните кубик ОЗ таким образом, чтобы он показывал соответствующее значение.

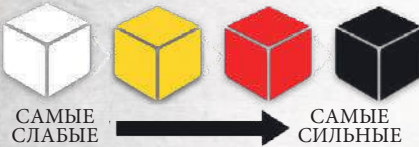
Пример: у вас 5 очков здоровья. Сюжет повествует: «Лестница ломается, и вы падаете на землю. Потеряйте 1 ОЗ». Вы поворачиваете кубик ОЗ таким образом, чтобы он показывал 4.



КАРТЫ СИЛЫ

Карты силы используются в различные моменты игры и берутся из колод силы случайным образом. Во время проверок и атак, совершаемых Верными клятве и союзниками, используйте колоды силы Верных клятве. Во время проверок и атак, совершаемых врагами, используйте колоды силы врагов.

У карт силы есть 4 уровня, и в соответствии с этими уровнями карты разделены на колоды. Уровни обозначаются разными цветами: белый/жёлтый/красный/чёрный. Символы, изображённые ниже, обозначают вашу силу. Один символ соответствует одной карте или кубiku соответствующего цвета по вашему выбору.



После применения эффектов взятых карт силы поместите эти карты в соответствующие стопки сброса. Если в любой момент игры колода силы закончилась, перемешайте соответствующий сброс и сформируйте новую колоду, а затем возьмите оставшееся количество требуемых карт. Стопки сброса — это открытая информация, их можно просматривать в любой момент.

В любой момент сюжетной части игры (не во время столкновения) Верный клятве может потратить 1 любой боевой жетон, чтобы обновить любое количество колод силы. Для этого замешайте стопки сброса колод силы Верных клятве в соответствующие колоды.

В конце сюжетной части, перед столкновением, обновите все колоды силы.

Внимание: вместо карт силы всегда можно использовать кубики силы или комбинировать карты и кубики в любых сочетаниях.



БОЕВЫЕ ЖЕТОНЫ

Вы можете различными способами получать боевые жетоны во время сюжета или столкновения. После получения разместите боевой жетон на вашем планшете персонажа (или на карте спутника). Вы можете использовать боевые жетоны во время сюжета или столкновения. После использования верните жетоны в запас. Все неиспользованные жетоны сбрасываются после эпилога в конце текущей главы. **Боевые жетоны не сохраняются на следующую главу.**

Полные правила жетонов описаны в приложении I на стр. 16.

ПОСТОЯННЫЕ ЖЕТОНЫ

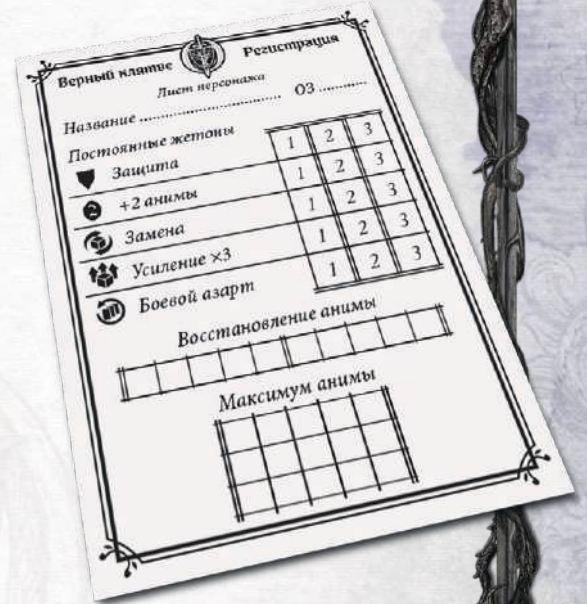
В ходе игры вы также можете получать постоянные жетоны. Отмечайте их на вашем листе персонажа. Постоянные жетоны отражают боевой опыт вашего персонажа, полученный во время приключений. В начале каждой главы вы получаете соответствующий боевой жетон за каждый отмеченный на листе персонажа постоянный жетон. Вы получаете постоянные жетоны 1 раз за главу и не получаете их снова между сюжетом и столкновением. Однако те постоянные жетоны, которые вы не использовали во время прохождения сюжета, вы сможете использовать в столкновении.

Если вы получили постоянный жетон перед столкновением, вы также немедленно получаете соответствующий боевой жетон (который вы сможете использовать в текущей главе).

СОЮЗНИКИ

В некоторые моменты во время продвижения по сюжету у вас будет возможность получить союзника. Союзники не являются Верными клятве, но могут на время присоединиться к отряду вольнонаёмников. Когда вы получаете союзника, возьмите соответствующую карту из колоды союзников и разместите рядом с другими союзниками отряда вольнонаёмников.

Есть два типа союзников: боевые и небоевые. Союзники обоих типов влияют на сюжет, но небоевых союзников нельзя использовать во время столкновений.



ОТРЯД ВОЛЬНОНАЁМНИКОВ

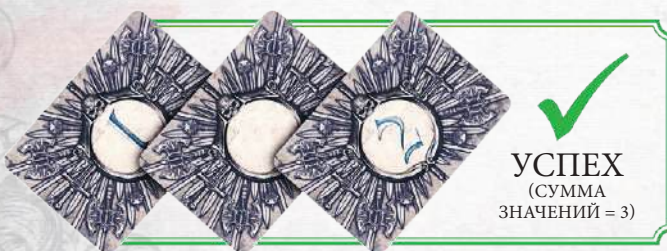
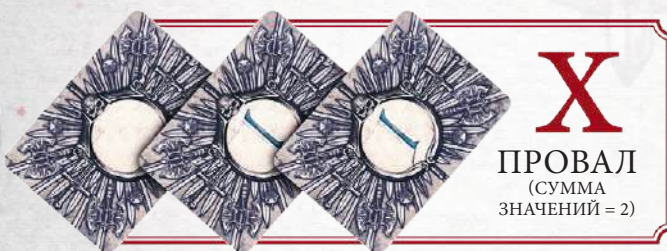
ПРОВЕРКИ

Во время продвижения по сюжету или во время столкновений отряд вольнонаёмников будет получать указание «Пройдите проверку». Для каждой проверки будет указан её тип, например проверка внимательности, проверка выживания или базовая проверка. Проверки всех типов совершаются одинаково, но у вас могут быть какие-либо бонусы, улучшающие результат проверки в зависимости от свойств ваших предметов, от того, каким персонажем вы играете и каковы особенности вашего отряда вольнонаёмников.

Если не указано иное, обычно при получении указания «Пройдите проверку» отряд вольнонаёмников совершает **только одну** общую проверку. Однако в некоторых случаях может быть указано, что проверку совершает «каждый Верный клятве» или даже отдельный Верный клятве.

Чтобы совершить проверку, решите, сколько карт вы возьмёте из белой колоды силы Верных клятве. Вы можете взять не более 10 карт. Это решение принимается совместно, если проверку совершает весь отряд вольнонаёмников, или решает соответствующий игрок, если проверку должен пройти определённый Верный клятве. Возьмите выбранное число карт и подсчитайте их ценность. Если сумма значений на картах равна сложности проверки или превышает её и при этом среди раскрытых карт (после замен, если таковые были) нет двух пустых карт (без значений ценности), то проверка пройдена успешно. Если сумма значений на картах меньше, чем сложность проверки, или если вы раскрыли 2 или более пустые карты (после замен), то проверка провалена.

Пример: отряд вольнонаёмников совершает проверку со сложностью 3 и решает взять 3 белые карты.

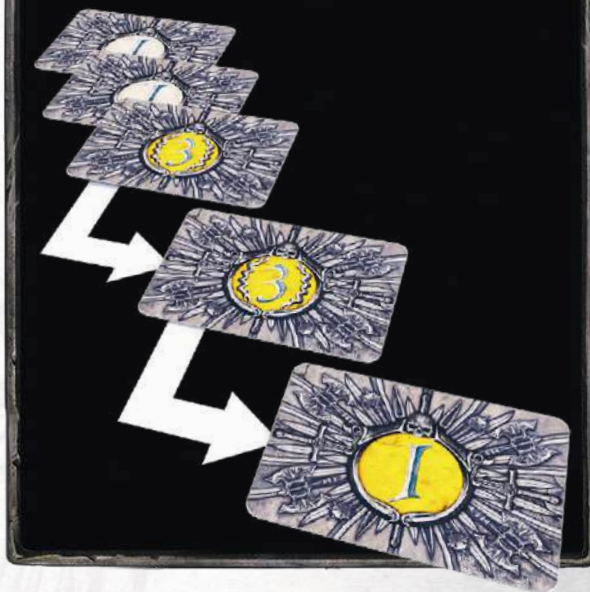


Во время проверки любого типа можно использовать жетоны замены. Кроме того, во время проверок силы можно использовать жетоны усиления $\times 3$. Подробное описание боевых жетонов см. в приложении 1 на стр. 16. За каждый жетон замены, использованный во время проверки, сбросьте одну взятую карту и возьмите новую карту такого же цвета.



КАРТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

На некоторых картах силы есть символ критического попадания. За каждую взятую при проверке карту с символом критического попадания возьмите ещё 1 карту такого же цвета и добавьте её значение к сумме значений взятых карт. Если вы взяли ещё 1 карту и на ней тоже есть символ критического попадания, повторите этот процесс. Если из-за карт с символами критических попаданий вы дополнительно взяли пустые карты, то они **не приводят** к провалу проверки.



Уровни успеха

Некоторые проверки награждают игроков «за каждый успех». При прохождении таких проверок важен не просто успех или провал. Вместо этого игроки подсчитывают количество успехов, кратное сложности проверки.

Пример: вы проходите базовую проверку со сложностью 3, в которой указано: «За каждый успех получите 1 ОЗ». В соответствии с суммой значений взятых карт успехи распределяются следующим образом:

0–2: Проверка провалена.

3–5: 1 успех.

6–8: 2 успеха.

9–11: 3 успеха.

И т. д.

ТАЙНЫЕ РЕШЕНИЯ

В определённый момент сюжета вы можете получить указание принять тайное решение. Без обсуждений каждый игрок берёт свой кубик очков здоровья и тайно устанавливает его на определённую грань. Затем все игроки раскрывают свои кубики и разыгрывают результат тайного решения согласно соответствующему разделу книги сюжета. Если вы играете в одиночку, вы принимаете решение за весь отряд вольнонаёмников и вам не нужно принимать решение втайне.

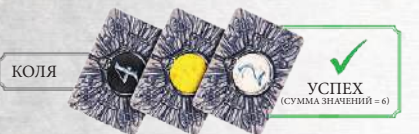
РАУНД БОЯ

Во время продвижения по сюжету отряд вольнонаёмников может попасть в такую ситуацию, когда драка неизбежна. Подобные потасовки разыгрываются как один отдельный раунд боя, отражающий результаты сражения. **Каждый** Верный клятве должен совершить одну атаку против врага. Можно использовать боевые жетоны (см. приложение I), но нельзя применять особые способности или способности предметов.

Чтобы совершить эту атаку, игрок берёт любое количество карт силы своего персонажа в пределах того, что указано на счётчике силы, а также не более 10 белых карт. Как и в случае с проверками, вы сначала решаете, сколько взять карт и из каких колод, а потом берёте и раскрываете все взятые карты. Если вы взяли 2 или более пустые карты, атака не наносит урона. Иначе атака попадает в цель: нанесённый врагу урон равен сумме значений в взятых картах силы. Если нанесённый урон равен значению защиты врага или превышает его, то Верный клятве атаковал успешно. Если урон ниже значения защиты врага, Верный клятве провалил атаку.

Верные клятве всегда побеждают врагов во время раунда боя, который разыгрывается в сюжетной части главы. Однако каждый проваливший атаку Верный клятве теряет 1 ОЗ.

Пример: отряд вольнонаёмников получает указание разыграть раунд боя против врага со значением защиты 5. У Жени на картах оружия нет силы, и он решает взять 6 белых карт. У каждого из остальных игроков — Коля, Лизы и Матвея — есть двуручное оружие, которое даёт одну жёлтую фишку силы. Коля также решает использовать жетон усиления $\times 3$ (как это работает, см. стр. 16), чтобы взять чёрную карту. Коля берёт 1 чёрную, 1 жёлтую и 1 белую карты. Лиза решает взять 1 жёлтую и 3 белые карты. Наконец, Матвей решает взять 1 жёлтую и 4 белые карты.



Затем Матвей использует один жетон замены, чтобы заменить одну из своих пустых карт. Значение новой карты равно 1, и провал превращается в успех.

БАНК-КУЗНЯ И АПТЕКАРЬ

В каждом городе есть две особые локации, которые вы можете посещать, чтобы пользоваться их услугами: банк-кузня и аптекарь. Есть два основных способа торговли с ними. Во-первых, во время продвижения по сюжету вы в какой-то момент сможете разместить жетоны локаций банка-кузни и аптекаря, что позволит вам получить доступ к их услугам без дополнительных затрат. Во-вторых, вы можете отправить в банк-кузню или к аптекарю гонца. Его работа будет стоить железных, зато гонец позволяет получить доступ к этим двум особым локациям в любой момент сюжета.

Отправка гонца

Когда вы проходите сюжетную часть главы, в которой есть схема города/посёлка/деревни, вы можете начать торговлю с банком-кузней или аптекарем в любой момент прохождения. Вы не перемещаете фигурку отряда вольнонаёмников в эти особые локации, но платите гонцу, чтобы он отправился туда вместо вас. Каждый раз, когда вы отправляете гонца, вы теряете столько железных, каков номер текущей главы. Вы можете отправлять гонца в одну и ту же локацию несколько раз за сюжетную часть одной главы, оплачивая его услуги каждый раз.

Аптекарь

Здесь можно купить лечение, которое может уберечь вас от получения серьёзных ранений, если ваш персонаж теряет сознание. Когда вы начинаете торговлю с аптекарем, вы можете купить карты лечения (максимум 5 карт на главу). Каждая карта лечения стоит столько железных, каков номер текущей главы. Когда вы получаете карту лечения, добавьте её в колоду ранений, а затем перемешайте колоду.



Банк-кузня

Здесь отряд вольнонаёмников может покупать и продавать предметы. Когда вы начинаете торговлю с банком-кузней, возьмите все карты из колоды обычных предметов текущей главы и разместите их в один ряд лицевой стороной вверх так, чтобы всем игрокам было видно. Эти карты предметов доступны для покупки в банке-кузне. Каждая карта стоит столько железных, каков номер в нижней части/на рубашке карты предмета.



Кроме того, отряд вольнонаёмников может продавать любые предметы, которыми владеет (те, которыми экипированы персонажи, и те, что находятся в рюкзаке). Каждый предмет можно продать за **половину** его стоимости в железных (с округлением вверх), которая указана в нижней части/на рубашке карты предмета. Архивируйте все проданные предметы.



Пример: предмет со стоимостью 5 железных можно продать в банке-кузне за 3 железных.

После окончания покупок и продаж перемешайте все оставшиеся в банке-кузне карты предметов, снова формируя колоду обычных предметов текущей главы.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

У каждого персонажа есть собственный пакетик сохранения, также общий пакетик сохранения есть у отряда вольнонаёмников. После завершения игровой партии поместите указанные ниже компоненты в пакетики сохранения.

Пакетик сохранения каждого персонажа

1. Лист персонажа. Если вы сохраняетесь после сюжетной части главы, запишите ваши текущие ОЗ. Если вы сохраняетесь после столкновения, записывать ОЗ не нужно, поскольку вы возвращаете себе максимальное значение ОЗ в начале каждой главы.
2. Карты способностей персонажа. Отделите разблокированные карты способностей от заблокированных картой-разделителем.
3. Карта спутника и все карты архетипов. Отделите разблокированные карты архетипов от заблокированных картой-разделителем.
4. Карты ранений, карты предметов и железные персонажа.
5. Боевые жетоны (только если сохраняетесь между сюжетом и столкновением, иначе архивируйте ваши боевые жетоны).

Пакетик сохранения отряда вольнонаёмников

1. Лист отряда вольнонаёмников. Если вы сохраняетесь между сюжетом и столкновением, отметьте в соответствующих ячейках, получаете ли вы дополнительный уникальный предмет благодаря эффекту счётчика времени, открыли ли планшет особых правил столкновения, попали ли в засаду.
2. Карта рюкзака и все карты предметов, которыми не экипированы персонажи.
3. Карты союзников.
4. Колоды событий города и Темнолесья.

После сохранения игры архивируйте все оставшиеся компоненты.

БОЕВЫЕ ЖЕТОНЫ



Жетон защиты: используется во время столкновения. После того как в атаке против вас были взяты карты силы со значением урона, вы можете потратить 1 или больше жетонов защиты. Каждый потраченный жетон временно увеличивает ваше значение защиты на 1 при подсчёте потерь ОЗ.

Пример: вас атакует враг и наносит 7 урона. На вас броня со значением защиты 2, так что вы должны потерять 3 ОЗ. Однако, если вы потратите 1 жетон защиты, ваше значение защиты временно увеличится до 3 и вы потеряете всего 2 ОЗ.



Жетон «+2 анимы»: используется во время столкновения. В любой момент вы можете потратить 1 такой жетон, чтобы немедленно восстановить 2 анимы, переместив 2 кристалла анимы из резерва вашего счётчика анимы в зону готовности. Спутники используют эти жетоны по другим правилам (см. стр. 9 правил столкновения).



Жетон замены: используется во время сюжета или столкновения. После того как вы взяли карты силы Верных клятве, вы можете потратить любое количество жетонов замены. За каждый потраченный жетон немедленно сбросьте одну из взятых карт и возьмите новую. Новый результат заменяет предыдущий. Если вы взяли карты критических попаданий, вы можете взять дополнительные карты силы перед тем, как принимать решение об использовании жетона. Вы можете ещё раз заменить карту силы, которую взяли на замену, если потратите ещё 1 жетон замены. Жетоны замены можно использовать во время проверки (включая проверки, совершаемые всем отрядом вольнонаёмников) или во время атак — как в сюжетной части главы, так и в столкновении.



Жетон усиления ×3: используется во время сюжета или столкновения. Перед тем как взять карты силы Верных клятве в ходе атаки, вы можете потратить 1 или больше жетонов усиления ×3. За каждый потраченный жетон вы можете трижды улучшить ваши карты силы Верных клятве до следующего уровня согласно их цветам (белый > жёлтый > красный > чёрный). Вы можете улучшить либо 1 карту силы на 3 уровня, либо 1 карту — на 2 уровня и ещё 1 карту — на 1 уровень, либо улучшить 3 карты силы на 1 уровень каждую. Вы не можете использовать жетон усиления ×3, когда берёте дополнительные карты силы благодаря картам критических попаданий.

Жетоны усиления ×3 также можно использовать во время розыгрыша раунда боя или проверки силы в сюжетной части главы. Эффект жетона не может быть разделён между разными атаками.



Жетон боевого азарта: используется во время столкновения. В любой момент вы можете потратить 1 или больше таких жетонов. За каждый потраченный жетон переместите в боевом азарте все карты с одной позиции перезарядки, как если бы вы сыграли сюда карту способности. Спутники и союзники используют эти жетоны по другим правилам (см. стр. 9 правил столкновений).

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

**Отравление**

Персонаж, у которого есть 1 или больше жетонов отравления, страдает от эффектов, описанных на планшете особых правил.

**Кровотечение**

Персонаж, у которого есть 1 или больше жетонов кровотечения, теряет 1 ОЗ или больше, когда применяется эффект жетона кровотечения. Верные клятве применяют эффекты жетонов кровотечения с помощью карт способностей, враги — с помощью карт стадий.

**Увечье**

Персонаж с жетоном увечья не может перемещаться до окончания следующей фазы Верных клятве. Это относится в том числе к перемещению при помощи любых карт способностей. Вы по-прежнему можете сыграть карту, но её способности, требующие перемещения, такие, например, как ценные атаки, не применяются. После следующей фазы Верных клятве жетон увечья убирается. Если вы получили жетон увечья во время фазы Верных клятве, не убирайте его до конца следующей полной фазы Верных клятве.

**Смертоносность (только для бродяги)**

Бродяга получает жетоны смертоносности благодаря своей особой способности и может тратить их для усиления атак. См. особую способность на планшете персонажа бродяги.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

СЮЖЕТНЫЕ ВОПРОСЫ

В: Если мне нужно взять X железных, могу ли я разделить их со всем отрядом вольнонаёмников?

О: Да, X отражает общую награду. Если указано, что все Верные клятве получают по X железных, тогда каждый Верный клятве получает это количество железных.

В: Можно ли менять персонажей во время кампании?

О: Да, это можно легко сделать при помощи системы быстрых уровней в правилах столкновений.

ВОПРОСЫ О КОМПОНЕНТАХ

В: Когда можно обновлять колоды силы?

О: В конце каждой сюжетной части или в конце каждого столкновения. Также, когда колода заканчивается, её сброс перемешивается и формируется новая колода. Кроме того, колода формируется заново при помощи любой карты со значением перезарядки 0 или когда спутник тратит боевой жетон для этой цели.

В: Как работают ячейки максимума анимы и восстановления на листе персонажа?

О: Когда вы первый раз создаёте персонажа, отметьте его максимум анимы и восстановления на листе персонажа, зачёркивая 1 ячейку за каждый максимум анимы и восстановления, изображённый на планшете персонажа.

Когда ваш максимум анимы и восстановления увеличится во время кампании, просто зачёркните больше ячеек вместо того, чтобы стирать число и записывать новое.

ВОПРОСЫ О РЕЖИМЕ «ЖЕСТОКОСТЬ»

В: Если Верный клятве погибает во время события сюжета, все его предметы и железные утеряны?

О: Его предметы утеряны, но его железные — нет. Предметы нельзя передавать другим перед гибелью.

В: При игре в режиме «Жестокость» смерти во время сюжетной части блокируют классы на счётчике режима «Жестокость» на листе отряда вольнонаёмников?

О: Да.



Авторы благодарят

всех 11 518 участников кампании по сбору средств на издание игры.

Спасибо сотням участников сообщества, которые тестировали игру и вносили правки. Спасибо десяткам художников, редакторов и творцов, которые создали удивительный и прекрасный мир, вдохновляющий многих людей.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ И РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ: Джейми Джолли

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА:

Кевин Бланк, Николас Чжан, Филип Петтифер и Пол Гроган

ПОСТРОЕНИЕ МИРА: Джейми Джолли, Тоби О'Хара

АВТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА: Джейми Джолли, Тамара Фарсади, Пол Дестефано, Ивонн Вазири-Элахи, Кевин Бланк, Тим Хиксон, Тоби О'Хара, Дилан Биртоло, Джейм Гейтс, Генри Соудон-Смит, Джейд Найтли

КОРРЕКТОРЫ: Тамара Фарсади, Филип Петтифер, Николас Чжан, Тоби О'Хара, Кевин Бланк

ХУДОЖНИКИ: Донгджун Лу, Дунбяо Лу, Владимир Бучик

СКУЛЬПТОР: Тоби О'Хара

КАРТОГРАФ: Франческа Беральд

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ: Утку Озден, Джон Митлинг

СОЗДАТЕЛЬ ЛАБИРИНТА: Шон Джексон

Символы переработаны с ресурса Scoll and Lore под лицензией CC 3.0

ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА: Тоби О'Хара

ИНЖЕНЕРЫ: Джеймс Мессинк, Тоби О'Хара

МЕНЕДЖЕРЫ ПОСТАВОК: Кори Коффманн, Тоби О'Хара

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Panda Game Manufacturing, особая благодарность Джо Виггинсу, Мэттью Остину, Кэтрин Ульбрих

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:
Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИКИ: Анастасия Ветрова,
Матвей Чистяков, Мария Шульгина

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Екатерина Лыскова,
Дарья Велисар

КОРРЕКТОРЫ: Ольга Португалова, Мария Шульгина, Наталья Валько

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

За помощь в подготовке игры к изданию благодарим Полину Загатину, Арину Тихонову, Анастасию Григорьеву, Дарью Конюкову, Евгения Загатина, Павла Коврижкина, Сергея Пузикова, Ольгу Новикову, Андрея Майорова, Ксению Таргулян и многих-многих других, кто помог нам всё это преодолеть.

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



SHADOWBORNE
GAMES



A TWISTING TALES GAME



Играть интересно

А

Анима ① с. 7, ② с. 8, 10, 16, 22, 26
 Аптекарь ① с. 15, ② с. 27
 Архетип ② с. 7, 9
 Архивирование ① с. 3, ② с. 3
 Атака (Верный клятве) ② с. 13–14
 Атака (враг) ② с. 22
 Атака (приспешник) ② с. 23
 Атака (часовые, древний страж, соколы) ② с. 32
 Атака по области ② с. 29
 Атака разрушенной частью тела ② с. 22
 Атакуйте 1 раз и примените результат атаки ко всем целям ② с. 29

Б

Базовая проверка ① с. 14
 Банк-кузница ① с. 15
 Без сознания ② с. 17, 24
 Безоружный ② с. 31
 Боевой азарт ② с. 11
 Боевые жетоны ① с. 13, 16, ② с. 4, 28
 Большой ② с. 14
 Бонусы предметов против нескольких целей ② с. 16
 Бродяга (смертоносность) ① с. 16, ② с. 28
 Бросок ② с. 31
 Быстрые уровни ② с. 26

В

Ведьма ② с. 6
 Верный клятве ① с. 6, ② с. 8
 Водные фрагменты ② с. 5, 9
 Волновая атака ② с. 31
 Восстановление (анимы) ② с. 8
 Враги ② с. 8

Г

Глава ① с. 10

Д

Дальность ② с. 12
 Дева рощи ② с. 32
 Древний страж ② с. 8, 19, 32
 Дружественный персонаж ② с. 8

Ж

Железные ① с. 12
 Жетон «+2 анимы» ① с. 16, ② с. 28
 Жетон боевого азарта ① с. 16, ② с. 28

Жетон времени ① с. 11
 Жетон защиты ① с. 16, ② с. 28
 Жетон отравления ① с. 16, ② с. 28
 Жетон усиления ×3 ① с. 16, ② с. 28
 Жетоны состояний ① с. 16, ② с. 28
 Жетоны улики ① с. 12

З

Закончились предметы ① с. 12
 Замена/Переброс ① с. 16, ② с. 13
 Засада ② с. 8
 Защита ① с. 7, 15, ② с. 15, 22
 Золотое правило ② с. 19

И

Игнорируйте карту с наименьшим значением ② с. 29 (цепные атаки)
 Интуитивное перемещение ② с. 21

К

Карта пути ① с. 10
 Карта способности ② с. 10–11
 Карты (силы) ① с. 14–15, ② с. 13–14, 22
 Карты или кубики ① с. 3, ② с. 3
 Карты лечения ① с. 15
 Карты предметов ① с. 12, ② с. 11, 16
 Карты ранений ② с. 8
 Карты событий ① с. 8, 11
 Карты спутников ① с. 6–7, ② с. 9
 Карты стадий ② с. 18
 Классы ① с. 6
 Критическое попадание ① с. 14, ② с. 13
 Кровотечение ① с. 16, ② с. 28
 Кубики (силы) ① с. 3, 14–15, ② с. 3
 Кубики/карты силы ① с. 3, 13–14, ② с. 5, 13

Л

Локации ① с. 10

Н

Немедленные эффекты ① с. 11

О

Обмен информацией ② с. 10
 Обновление колод силы ② с. 16
 Обратиться к Воронову шпилю ① с. 12

Огненные фрагменты ② с. 5, 9
 Отбрасывание ② с. 30
 Отряд ② с. 23
 Отряд вольнонаёмников ① с. 6
 Отталкивание ② с. 31
 Охотница ② с. 32
 Очки здоровья ① с. 7, 13, ② с. 15

П

Пакетик сохранения отряда вольнонаёмников ① с. 8, 15, ② с. 25
 Пакетик сохранения персонажа ① с. 15, ② с. 25
 Перезарядка ② с. 8, 11
 Перемещение в противоположном направлении ② с. 21
 Перемещение Верных клятве ② с. 9
 Перемещение врагов ② с. 20–21
 Повышение уровня ② с. 26
 Подготовка к игре ① с. 6–9, ② с. 6
 Подсчёт уровня, добычи и потерь ② с. 24
 Получение предметов ① с. 12
 Постоянный жетон ① с. 13, ② с. 27
 Потеря предметов ① с. 12
 Правило решительности ② с. 13
 Препятствие ② с. 5
 Прерывание ① с. 16
 Призыв ② с. 32 (древний страж и часовые Девы рощи)
 Провал (атаки) ② с. 13
 Проверка силы ① с. 14
 Проверки ① с. 14
 Прямая видимость ② с. 12
 Прямая линия (перемещение) ② с. 20
 Прямая линия (прямая видимость) ② с. 12
 Пустые карты ① с. 14, ② с. 24

Р

Разблокировать карту способности ② с. 27
 Разрушение части тела ② с. 15
 Раунд боя ① с. 15
 Реакция ② с. 15
 Режим «Жестокость» ① с. 9
 Режим постоянных действий ① с. 9
 Розыгрыш защитных карт способностей ② с. 22
 Ромбическая атака ② с. 30
 Рывок через X ② с. 30
 Рюкзак ① с. 12

С

Север, затем запад ② с. 19
 Скованный ② с. 29
 Сложность ① с. 6
 Случайное направление (перемещение врага) ② с. 21
 Смертоносность ① с. 16, ② с. 28
 Снаряжение ① с. 12, ② с. 9, 16
 Сожраный ② с. 30
 Соколы ② с. 32
 Состав игры ① с. 4–5, ② с. 4–5
 Сохранение игры ① с. 15, ② с. 25
 Союзники в бою ② с. 17
 Столкновение ① с. 3, ② с. 3
 Счётчик времени ① с. 11
 Счётчик силы ① с. 7, ② с. 13
 Сюжетная часть ① с. 3

Т

Торговля ① с. 15

У

Увечье ① с. 16, ② с. 28
 Уникальный предмет ② с. 4
 Уровни сложности ① с. 9
 Урон ① с. 15, ② с. 15
 Усиление ① с. 16, ② с. 14
 Успех ① с. 14

Ф

Фаза Верных клятве ② с. 8–17
 Фаза конца раунда ② с. 24
 Фаза обновления ② с. 8
 Фаза столкновения ② с. 18–23
 Фазы ② с. 8
 Фрагменты с эффектами ② с. 5, 9, 29

Ц

Цель ② с. 12, 19
 Цепная атака ② с. 29

Ч

Часовые (Дева рощи) ② с. 32
 Части тела врага ② с. 15, 22

Э

Эффекты конца столкновения ① с. 11
 Эффекты конца сюжета ① с. 11

Я

Ядовитый фрагмент ② с. 5, 9

ФАЗЫ

Фаза обновления ② с. 8
 Фаза Верных клятве ② с. 8–17
 Фаза столкновения ② с. 18–23
 Фаза конца раунда ② с. 24

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Базовая проверка ① с. 14
 Верный клятве ① с. 6, ② с. 8
 Выбор цели ② с. 12, 19
 Дальность ② с. 12
 Игнорирование карт силы ② с. 13
 Критическое попадание ① с. 14, ② с. 13
 Отряд ② с. 23
 Перемещение (Верные клятве) ② с. 9
 Перемещение (враг) ② с. 20–21
 Препятствие ② с. 5
 Приспешник ② с. 15, 23
 Провал/Успех ② с. 13
 Продажа ① с. 15
 Прямая видимость ② с. 12
 Прямая линия ② с. 12, 20
 Разрушение части тела ② с. 15
 Раунд боя ① с. 15
 Реакция ② с. 15
 Усиление ① с. 16, ② с. 14

СИМВОЛЫ

 Очки здоровья ② с. 15

 Прерывание ② с. 16

 Боевой азарт ② с. 11

 Защита ② с. 15, 22

 Атака ② с. 13, 22

 Анимы ② с. 8

 Части тела врага ② с. 15, 22

 Сила ① с. 13

 Огненные и водные фрагменты ② с. 9

 Перезарядка ② с. 11

БОЕВЫЕ ЖЕТОНЫ

 Защита

 +2 анимы

 Замена

 Усиление x3

 Боевой азарт

(Приложение I ① с. 16, ② с. 28)

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

 Отравление

 Кровотечение

 Увечье

 Смертность

(Приложение I ① с. 16, ② с. 28)

ОСНОВНЫЕ ЖЕТОНЫ

 Жетоны локаций ① с. 10

 Жетоны улик ① с. 12

 Жетоны времени ① с. 11

 Железные ① с. 12

 Жетоны отслеживания ① с. 7

ПРИЛОЖЕНИЕ II

Атаки по области ② с. 29 Волновая ② с. 31 Отталкивание ② с. 31 Сожранный ② с. 30
 Безоружный ② с. 31 Рывок через X ② с. 30 Ромбическая ② с. 30 Цепная ② с. 29
 Бросок ② с. 31 Отбрасывание ② с. 30 Скованный ② с. 29

КАРТЫ

 Обычные предметы ① с. 12, ② с. 11, 16

 Уникальные предметы ① с. 12, ② с. 11, 24

 Способности Верных клятве ② с. 10–11

 Карты ранений ② с. 8

 Карты лечения ① с. 15

 Карты союзников ① с. 13, ② с. 17

 Карты стадий столкновения ② с. 18

 Карта пути ① с. 10

 События города ① с. 8, 11

 События Темнолесья ① с. 8, 11

 Рюкзак ① с. 12

 Карты силы ① с. 13–14, ② с. 13

 Карты спутников ① с. 6–7, ② с. 9

 Карты архетипов ② с. 7, 9