



ЧЕРНАЯ КНИГА

Чердынский клад

Правила дополнения

На земле чердынской слухи ходят, что чем сильнее знаткий — тем больше дел за ним тёмных да больше бесов его творят непотребства простому народу али самого колдуна мучают. Будто меньше трёх бесов в тех краях вообще никому и не дают, а стоит знаткому сделать что-то стоящее — так и норовят с той стороны набиться в «помощники». И про то, что не всякий знаткий может грех на душу взять и с такими помощниками справиться — ибо сильны они ему под стать. Но коли совладает и сумеет грамотно управлять стаяей бесов — себе на пользу да людям не во вред, не будет колдуна в уезде сильнее и могучее.



«Чердынский клад» — дополнение к настольной игре «Чёрная книга», привносящее в партии новую механику бесов, а также включающее акриловые делюкс-компоненты, заменяющие аналогичные из базовой игры и дополнения «Тайны пармы».

Состав дополнения



×6 акриловых фигурок персонажей с подставками



×13 карт бесов



×20 акриловых жетонов отметки истории



×1 акриловый жетон первого игрока



×1 акриловый жетон недовольства



×1 буклет правил дополнения



×1 акриловый жетон времени

КАРТЫ БЕСОВ

Карты бесов — новый тип карт в игре «Чёрная книга», которые дают возможность персонажам получить дополнительных бесов.

- 1 Имя беса.
- 2 Портрет беса.
- 3 Ячейка беса с негативным эффектом.
- 4 Свойство беса.
- 5 Символ дополнения «Чердынский клад».



При подготовке к партии на этапе 10 (см. с. 7 основных правил) каждый персонаж получает две случайные карты бесов и решает, сколько дополнительных бесов себе добавить. Можно выбрать одну карту, две или вообще ни одной.



В партии вдвоём Александр взял себе одного дополнительного беса, а Дед Егор — двоих.


Выбранные карты размещаются рядом с планшетом персонажа, тем самым обозначая, что бесов у персонажа стало больше.

Новые бесы мучают персонажа точно так же, как и бесы на планшете, и их тоже можно отправлять на работу, закрывая верхнюю ячейку беса картой выгодной или бесполезной работы по обычным правилам на этапе «Разберитесь с бесами». Нижнее свойство беса работает в любом случае — вне зависимости от того, поместили ли вы карту работы в верхнюю ячейку карты беса. Если вы не отправили беса на работу (не поместили карту работы в верхнюю ячейку беса), то на персонажа действует и негативный эффект беса, и также работает его свойство.

Персонажи не сохраняют выбранных бесов между партиями, сбрасывая их по завершении истории.

При желании вы можете не выбирать карты бесов в начале партии, а играть с теми, которые вам больше нравятся, или с теми, с которыми вы ещё не играли. Проходя кампанию, участники могут договориться не менять карты бесов своих персонажей на протяжении всех её историй.

СВОЙСТВА БЕСОВ

Некоторые свойства бесов позволяют персонажу выполнить быстрое действие () — с символом молнии (ранее вы могли его встречать на способности персонажа или на планшетах истории). Такое быстрое действие можно выполнить после шага перемещения, до или после выполнения основного действия. Если персонажу в свой ход доступны несколько быстрых действий, он может выполнить их в любом порядке. Одно и то же быстрое действие нельзя выполнить несколько раз в ход, если на нём не указано иного.



Придя в Вильгорт, дед Егор может сначала быстрым действием по свойству карты беса **1** получить с из мешка, потом выполнить действие локации «Вильгорт», понизив на 2 **2**, а после выполнить быстрое действие своей способностью, чтобы переместиться в другую локацию **3**.

Некоторые свойства бесов дают персонажу дополнительные ячейки для белых или чёрных карт слов. Все карты в этих ячейках считаются картами персонажа для всех эффектов в игре.








Часть свойств добавляет персонажу дополнительные ячейки для карт ключей или приказов. Все карты в этих ячейках считаются картами персонажа для всех эффектов в игре.



Часть свойств добавляют персонажу дополнительные ячейки для хранения предметов. Для всех эффектов, упоминающих ячейки инвентаря персонажа, такие ячейки являются ячейками инвентаря персонажа.





Дед Егор проходит проверку атаки. Предмет в его инвентаре может добавить к его проверке 3 , так как всего у деда Егора 3 карты  (карта на беса считается картой персонажа). Несмотря на то, что у беса Смуцалы в ячейке для карты указан символ , он не учитывается для эффекта предмета, так как в данном случае нужно считать только  с символом , а не ячейки под них.

Авторы игры: **Иван Лашин и Андрей Колупаев** • Управление проектом: **Тимур Дорохов** • Выпускающий редактор: **Алёна Миронова** • Художественный руководитель: **Никита Герц** • Графическое оформление: **OWL Agency**

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов** • Руководство производством: **Иван Попов** • Директор издательского департамента: **Александр Киселёв** • Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховей** • Дизайнер-верстальщик: **Антон Русин**

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

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

©2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Версия правил 1.0