

❧ КНИГА ПРАВИЛ ❧

А
**TOUCH
OF
EVIL™**
THE SUPERNATURAL GAME



**FLYING FROG™
PRODUCTIONS**

A Supernatural Adventure Board Game
for 2-8 Players, Ages 12 and Up

Печать Зла

Сверхъестественная игра

By

Jason C. Hill

Рассвет середины XIX-го столетия; эпоха наук, серебра и колдовства. Зой заполняет ночную тишину и полная луна всходит над небольшой уединенной деревушкой Шэддубрук. Жасные убийства стали в этих местах ежедневным известием, а по ночам на улицах царит ужас. Само Зло поселилось здесь, и теперь сельская местность окутана саганом тьмы. Но не все еще потеряно...

Несколько героев, храбрых и сильных, прибыли сюда, чтобы бороться со злом. Некоторые из них просто проезжали мимо, а другие прибыли сюда специально ради этого. Но всех их ждут испытания на пути к спасению города. Героям придется приложить всю свою силу, ловкость и хитрость, а также узнать, кто друг, кто враг, и кто, в конце концов, раскроет тайну, выследив чудовище в его логове. Но Шэддубрук надежно хранит свои тайны. Сплетца и слухи окутывают эту деревушку, а, возможно, герои могут скоро обнаружить, что они здесь чужие, а это место само по себе настолько прогнило изнутри, что его уже почти не спасти.

Краткий обзор игры

Печать Зла, Сверхъестественная Игра – это динамичная игра о жестоких монстрах, храбрых героях и лихих приключениях. Каждый игрок становится героем, охотником на монстров, который из всех сил стремится помешать силам тьмы обосноваться в этом мире. Только расследуя загадки города и собирая улики, герои могут надеяться выследить сверхъестественного злодея в его логове и победить в эпической решающей схватке. Игроки могут соревноваться между собой за право первым победить злодея и спасти город, или же они могут сотрудничать, чтобы победить злодея, который намного сильнее их.

В игре присутствует игровое поле, представляющее собой карту Шэддубрука и окружающей его местности, восемь карточек героев и четыре разных сверхъестественных злодея, каждый с собственной группой уникальных миньонов и способностей, сильно влияющих на игру.

Игра Печать Зла разработана так, чтобы создать впечатление фильма, действием которого управляют игроки на столе.

Итак: хватайте свой осиновый кол, запасайтесь пулями к мушкету, надевайте треуголку и помните – каждому угрожают существа, живущие в ночи – никому нельзя доверять, ибо каждый отмечен

Печатью Зла!

Описание игрового процесса

Игроки выступают в роли героя – персонажа, владеющего картами вещей, союзников и событий, способного выследить и победить злодея в решающей схватке. Каждый игровой раунд, игроки (начиная с первого игрока) по часовой стрелке делают ход своим героем по игровому полю. Как только последний герой закончил свой ход, наступает Фаза Тайны, во время которой злодей пытается разбудить зло в героях с помощью вытянутой карты тайны. В конце фазы тайны жетон первого игрока передается следующему игроку слева, а затем начинается новый игровой раунд.

В соревновательном варианте игры игроки соревнуются друг с другом за звание первого, кто победит злодея и спасет город Шэддубрук. В совместном варианте игры все герои должны сотрудничать, чтобы победить намного более сильного злодея, прежде чем он поглотит город.

Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 1 складное игровое поле
- 8 уникальных фигурок Героев
- 50 карт колоды Событий
- 50 карт колоды Тайны
- 20 карт колоды Поместья
- 20 карт колоды Ветряной Мельницы
- 20 карт колоды Древнего Леса
- 20 карт колоды Зброшенной Крепости
- 20 карт колоды Логова
- 20 карт колоды Секретов
- 16 карт Городских товаров
- 6 карт Городских старейшин
- 6 карт «Проклятий оборотня»
- 6 справочных карт
- 8 больших листов персонажей Героев
- 4 больших листов Злодеев
- 4 карты таблиц миньонов Злодеев
- 4 цветных листа штампованных жетонов
- 16 маленьких кубиков
- 1 CD с оригинальной музыкой для игры

Игроки

В игре **Печать Зла** могут участвовать от 2 до 8 игроков в соревновательном или совместном варианте. По причине длительности игровой партии для 7-8 игроков, Вам может больше подойти совместный вариант игры или «Командная игра», описываемая в разделе «Продвинутая игра». Игровой процесс возможен фактически при любом количестве игроков (ограничивается только числом фигурок доступных персонажей), однако, при участии 7 или больше игроков, соревновательный режим может стать довольно сложным.

Соревновательный или Совместный

В **Печати Зла** есть два стиля игры: соревновательная игра, где игроки состязаются друг с другом за право первым одержать победу над злодеем, или совместная игра, где все игроки противостоят самой игре с усиленной версией злодея. По умолчанию используется соревновательный стиль игры, поэтому именно он описан в первую очередь в основном разделе правил игры.

Игровые компоненты

Кубац

В комплект игры входят 16 стандартных шестигранных игровых кубиков, которые делятся между игроками. Часто на картах можно встретить термины D6 и D3. Обозначение D6 соответствует броску шестигранного кубика. D3 означает бросить шестигранный кубик и свериться со следующей таблицей:

D6	Результат броска
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

Жетоны Ранений

С помощью красных жетонов ранений игроки отслеживают повреждения, которые получают их персонажи во время игры. Они также используются, чтобы отмечать повреждения **миньонов** и самого **злодея**. В игре также представлены отдельные большие жетоны ранений, обозначающие **5 ран** (они используются только для злодея во время совместной игры).



Жетоны улик (Злаца)

Жетоны улик – это игровая валюта, используемая для исцеления, покупки городских товаров у кузнеца, расследования

секретов городских старейшин, начала решающей схватки со злодеем, а так же для многого другого. В игре есть отдельные жетоны **улик** (отмеченные **I**), но имеются и большие жетоны, представляющие собой сразу **5 улик** (отмечены **V**).

Метка Трека Тени (МТТ)



В начале игры метка **Трека Тени**

кладется на отметку 20 на **Треке Тени**.

Во время игры метка спускается по **Треку** вниз, ближе к **Тьме**, показывая, как злодей увеличивает свое влияние на город. Это **НЕ** счетчик ходов: он перемещается только тогда, когда это определенно требуется. Если метка достигает **0** (**Тьмы**), злодей побеждает в игре и партия заканчивается.

Ополчение

Иногда во время игры местное городское ополчение выходит для охраны определенной области игрового поля. Жетоны ополчения дают любому герою, который находится в одной локации с ними, **+1 Силы** и могут получить **1 рану** вместо данного героя. Если рана кладется на жетон ополчения, он удаляется с игрового поля.



Жетон Первого Игрока

Жетон первого игрока используется для отслеживания очередности ходов. Игроки бросают кубик в начале игры, чтобы определить, кто будет **первым игроком**. В конце каждого раунда игры жетон передается игроку слева, который становится новым первым игроком.



Жетоны Улучшения

Навыков

Эти жетоны показывают улучшение какого-либо навыка героя.



Улучшение показателя

ран Злодея

Иногда злодей получает бонус к своей способности переносить ранения, что усложняет победу над ним. Эти жетоны помещаются на лист злодея.



Миньоны

Жетоны миньонов представляют собой различных приспешников злодея. Каждый злодей использует только тех миньонов, которые перечислены в его индивидуальной таблице.



Жетоны Городских Старейшин

(Только в Продвинутой игре)



Жетоны городских старейшин используются только в продвинутой игре. Они нужны, в основном, для карты секретов «На охоте».

Жетоны Преображения

(Только в Продвинутой игре)

В продвинутой игре герой может стать проклятым и постепенно превратиться в Оборотня. Эти жетоны показывают процесс преобразования, которому подвергается герой.



Прочие Жетоны.

(Только в Продвинутой игре)



В коробке с игрой есть несколько дополнительных жетонов. Они не нужны для оригинальной игры, но могут использоваться для создания домашних правил, собственных злодеев или в будущих официальных дополнениях.

Жетоны Злодея

Специальный жетон предусмотрен для каждого из злодеев. Эти жетоны необязательны для использования в игровом процессе, но могут быть задействованы для имитации злодея на игровом поле, когда тот нападает.



Игровые фигурки

В комплект игры входят 8 уникальных фигурок героев, каждая из которых соответствует одному из листов персонажа.

Саундтрек «A Touch of Evil»

В коробке с игрой «Печать Зла» есть CD с саундтреком оригинальной музыки для прослушивания в течение игры. Он не обязателен и не затрагивает игровой процесс, но Вам может понравиться атмосфера, навеянная этими музыкальными темами.

Карты

Ключевые слова

Большинство карт имеют Ключевые слова, содержащиеся чуть ниже изображения на карте. Эти ключевые слова не имеют какого-либо самостоятельного значения, но иногда они упоминаются на других картах или в правилах.

Играйте Немедленно

На некоторых картах указано «Играйте немедленно». Эти карты должны быть сыграны сразу, как только их вытянули. Иногда игроку разрешатся взять несколько карт и выбрать одну, чтобы оставить ее у себя, а любые другие сбросить (так, например, делается в локации Ратуше). В этом случае «Играйте немедленно» только ту карту, которую выбрал игрок, если она содержит данный текст.

Остается в Игре

На некоторых картах указано «Остается в игре». Такая карта остается в игре лицом вверх и продолжает влиять на игру пока не будет отменена.

Описание карты

Символ локации

Ключевые слова

Текст карты

Художественный текст

Название карты

Рисунок на карте

Играйте немедленно

Остается в игре



Стопка Сброса

Для каждой колоды карт в игре существует своя стопка сброса. Такая стопка сброса формируется из использованных карт, которые кладутся лицом вверх рядом с соответствующей основной колодой. Каждый игрок может посмотреть любую стопку сброса в любой момент, так как существует несколько способов вернуть карты из сброса. Если какая-либо колода карт исчерпана, перетасуйте стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду. Обратите внимание, что карты городских товаров не формируют колоду, а организуются в стопку. Если карта городского товара сбрасывается, она возвращается обратно в стопку.

Типы карт

Городские старейшины

Шесть городских старейшин – столпы общества в **Шэдоубруксе**. Они могут помочь Вам в охоте на злодея, но также могут и сбежать из боя в ужасе или даже стать слугами Тьмы. Очень важно расследовать секреты городских старейшин в течение игры, чтобы определить, кому из них можно доверять.

У карт городских старейшин есть две стороны: «хорошая» сторона (**синяя окантовка**) и «злая» сторона (**черная окантовка**). Иногда во время игры городской старейшина становится злым старейшиной. В таком случае его карта переворачивается **черной** «злой» стороной вверх. В начале игры карты городских старейшин повернуты вверх **синей** «хорошей» стороной.



Карты Событий

Карты Событий – специальные бонусы, которые получают герои во время игры. Если на них нет отметки **«Играйте немедленно»**, игрок берет карту События и сохраняет ее в тайне. Карты Событий играют для достижения мгновенного эффекта и, если не указано иного, могут играть в любое время.



Карты Тайн

Карты Тайн представляют собой темные дела и влияние злодея. Карта Тайны вытягивается и читается вслух первым игроком во время Фазы Тайны каждый ход.



Карты Локации

(Помесье, Ветряная Мельница, Древний Лес, Заброшенная Крепость)

Каждая угловая локация на игровом поле имеет колоду связанных с нею карт. Они вытягиваются героями, исследующими данную локацию, и могут быть **вешами** или **союзниками**, способами получения **улик** или опасными миньонами, с которыми нужно бороться.



Секреты

Карты Секретов кладутся лицом вниз под карты городских старейшин и описывают некоторые темные стороны их личности. В течение игры герои могут расследовать тайны старейшин, чтобы узнать их секреты и



определить, кто из них может быть полезным союзником в борьбе, а кто, на самом деле, является приспешником злодея.

Карты Логова

На Карте Логова изображена локация, в которой Вы можете найти злодея и вступить с ним в **решающую схватку**. Получив карту Логова, держите ее в тайне, чтобы другие игроки не узнали местонахождение злодея. У карт Логова есть число, обозначающее количество улик, необходимое герою для начала решающей схватки со злодеем в указанной локации. Герой не может иметь больше одной карты логова одновременно. Карты Логова также используются для определения случайных локаций, как описано в основном разделе правил игры.



Городские товары

Карты Городских товаров не тасуются. Вместо этого они формируют стопку карт, лежащих лицом вверх. Эти карты могут быть куплены героями, посетившими Кузницу в городе. Число в правом верхнем углу карты является стоимостью в уликах, необходимых герою для покупки.



Проклятие оборотня

(Только в Продвинутой игре)

Проклятие Оборотня используется только в Продвинутой игре и приведены далее.



Чтение карт

Текст большинства карт в игре должен зачитываться вслух при вытягивании карты. Есть только два исключения из этого правила – карты Событий и карты Логова.

Вытянутые карты Событий и карты Логова держатся в секрете.
Текст всех остальных карт должен зачитываться вслух.

Если карты Логова используются для определения Случайного Местоположения, их нужно показать, а затем сбросить.

Герои и злодеи

Листы персонажей

Каждый из героев представлен листом персонажа, который содержит показатели его навыков, уникальные способности и другую информацию.



Карточки злодеев

Четыре злодея терроризируют Шэдоубрук. Каждый из них представлен большой карточкой злодея, содержащей данные о его Силе, Здравье и уникальных способностях. У всех злодеев есть главная способность, а также несколько продвинутых способностей. Продвинутое способности злодеев используются только в Продвинутой игре.



Таблицы миньонов злодея

Каждый злодей совершает нападения на героя с помощью собственного войска миньонов, а также навлекая на него разные неприятности. Они перечислены в отдельной таблице миньонов злодея с указанием результата, выпавшего на кубике игрока. Таблицы миньонов двухсторонние: для Базовой игры (зеленая) на одной стороне, и для Продвинутой игры (красная) на другой.

Игровое поле

Игровое поле – карта небольшого города Шэдоубрук и окружающей его местности. Поле разделено на несколько локаций, по которым герои могут перемещаться во время игры.

Существуют четыре типа локаций на игровом поле:

Угловые Локации

(Поместье, Ветряная Мельница, Древний Лес, Заброшенная Крепость)

В каждом углу игрового поля есть локация, которую герои могут посещать и исследовать. Каждая из угловых локаций имеет свою собственную тематику. Это определенные события, происходящие с героем в этих местах. Проверки навыков, нападение монстров определенного вида и получение бонусов.

Городские Локации

(Ратуша, Кузница, Церковь, Кабинет доктора, Офис судьи)

Город Шэдоубрук разделен на несколько локаций. Каждая из них позволяет герою брать карту событий в момент исследования этой локации, а также использовать особенность этой локации.

Опасные Локации

(Поля, Топь, Крытый Мост, Перекресток)

Опасные локации – места, располагающиеся вдоль дорог. Когда герой исследует такую локацию, он бросает D6. При броске на 3, 4, 5 или 6 герой берет карту события: он нашел некоторые полезные подсказки к своему расследованию. Однако, при броске на 1 или 2 герой должен вытянуть и прочитать карту Тайны, поскольку он обнаруживает что-то зловещее.

Дороги

Дороги – не имеющие названия локации в виде троп по кругу игрового поля, которые соединяют другие локации. Если герой заканчивает свой ход на дороге, то исследования НЕ происходит, так как дороги не имеют никаких игровых особенностей, а также нет колоды карт, связанной с ними.

Исследование

Как упомянуто выше, жетоны улики являются игровой валютой. Они представляют собой информацию, которую герой собирает в процессе охоты на злодея, а также готовность горожан доверять герою и помогать ему. Во время игры герои собирают жетоны улики с помощью игровых карт или непосредственно с игрового поля.



Улики используются для того, чтобы купить городские товары в Кузнице, обучиться навыкам в Церкви или в Офисе Судьи, излечить раны, заняться расследованием секретов городских старейшин, купить карту логова, начать решающую схватку со злодеем, а так же для многого другого. Герой может потерять их, если терпит неудачу в некоторых проверках или испытаниях, а также если герой будет нокаутирован в битве (это отражает сомнения горожан в его силах).

Трек Тени

Трек Тени показывает увеличение власти злодея над городом и его окрестностями. По мере того как метка **Трека Тени** перемещается ближе к Тьме, злодей получает больше власти в городе, но героям становится легче его найти. Когда значение на **Треке Тени** достигает **0**, на город опускается Тьма. Злодей побеждает и игра заканчивается.



Важно отметить, что изменения на Треке Тени не являются аналогом перемещения жетона хода. На нем НЕ происходит изменений каждый ход. Перемещения по Треку Тени происходят ТОЛЬКО когда какое-то игровое событие прямо этого требует.

Трек Тени разделен на пять стадий. Каждая стадия имеет четыре деления и разграничивается вертикальной белой линией.



Деления на последних двух стадиях **красного цвета**. На этих стадиях злодей наиболее активен.

Цена карты логова

Один из самых важных аспектов **Трека Тени** в том, что текущее положение на треке определяет сложность отслеживания злодея до его логова (чем сильнее он становится, тем легче проследить его по следу злодея). На каждой стадии **Трека Тени** указана цена карты логова в уликах для героя, желающего купить ее.

Навыки

У героев есть четыре навыка: «Дух» (Spirit), «Хитрость» (Cunning), «Бой» (Combat) и «Честь» (Honor).

Эти навыки используются во время игры для прохождения проверки и боя с врагами.

Дух (Синий) – это сверхъестественные способности персонажа. Его уровень определяет успешность борьбы с призраками, магией и потусторонними событиями.

Хитрость (Зеленый) – Хитрость влияет на успешность решения головоломок и загадок, а также уровень понимания технологий и наук.

Бой (Красный) – Бой определяет эффективность героя сражаться даже без использования оружия. Он также представляет основную силу персонажа.

Честь (Желтый) – это храбрость персонажа и его готовность принести героическую жертву, чтобы защитить других. Это также мудрость, житейская находчивость и опыт.

Прохождение проверок навыков

Во время игры герою не раз придется проходить испытания, используя показатели своих навыков. В этих проверках задействован определенный навык, а также они указывают число, которое Вы должны получить, чтобы проверка считалась успешно пройденной. Чтобы сделать проверку, бросьте число кубиков равное соответствующему навыку. Если хотя бы один из брошенных кубиков больше или равен указанному числу, проверка считается успешной.

Например, чтобы пройти проверку «Духа» 5+, Вы бросаете число кубиков равное вашему показателю «Духа». Если результат хотя бы одного из них 5 или выше, проверка пройдена успешно. Иначе проверка считается проваленной.

Обычно проверки навыков используются для получения жетонов улики с помощью карт, которые Вы берете при исследовании угловых локаций. Например, карта «**Висящие Черепа**», найденная в Древнем Лесу, гласит: Пройдите проверку «Духа» 4+ и получите 1 улику за каждый успешный бросок. Герой, взявший эту карту, бросает количество кубиков равное его «Духу»,



при этом он должен получить 4, 5 или 6 на любом из кубиков, чтобы бросок считался успешным. В этом случае герой получает 1 улику за каждый бросок на 4, 5 или 6. Также важно отметить, что за неудачную проверку нет никакого штрафа.

Некоторые проверки заставляют использовать два или более навыков одновременно (например, проверка «Духа» и «Хитрости» 4+). То есть для прохождения проверки просто сложите эти навыки и бросьте число кубиков, равное сумме двух указанных параметров. Таким образом герой с «Духом» 4 и «Хитростью» 2, при прохождении объединенной проверки «Духа» и «Хитрости», бросает 6 игровых кубиков.

Вещи и Союзники

В процессе игры герои будут находить на своем пути карты с ключевым словом Вещь или Союзник. **Вещи** – это оружие и экипировка, а **Союзники** – это местные горожане, присоединившиеся к герою в борьбе за спасение Шэдоубрука.

Эти карты дают бонусы параметрам навыков героев и часто имеют специальные способности, которые также можно применять. Взяв карту вещи или союзника, игрок кладет ее лицом вверх рядом с листом персонажа. Пока у героя есть вещь или союзник, он может использовать текст данной игровой карты и ее бонусы для любого из перечисленных в ней навыков. Вещи и союзники героя никогда не держатся в секрете, и любой игрок всегда может их просмотреть.

Герой может использовать ЛЮБОЕ количество вещей и союзников одновременно, добавляя бонусы к своим навыкам и/или используя способности, указанные в тексте данных карт.

Городские товары

Городские товары – определенные карты вещей, которые могут быть куплены у кузнеца в городе за улики. Стоимость вещи указана в верхнем правом углу карты. Стопка городских товаров доступна любому герою, но ограничена числом отдельно доступных карт. Например, в стопке городских товаров есть только одна карта «**Мушкет**». Если какой-то герой купит ее, то уже никто больше не сможет купить «**Мушкет**» пока он не будет сброшен обратно в стопку.

Ограничение на ношение вещей

Как указано выше, герой может использовать любое число вещей и союзников одновременно, однако Вы ограничены числом вещей/союзников, которое герой может нести.

Герой может нести только по одной вещи или союзнику (т.е. одну единственную карту) от каждой из четырех угловых локаций одновременно. Он может также носить только до трех городских товаров одновременно.

Таким образом, обычный предел на ношение вещей будет ограничен до семи карт. Иногда герой получает способность носить больше карт одновременно или карту, на которую не влияет ограничение на ношение вещей. В таком случае герой может носить больше карт, чем обычно.

У карт Угловых Локаций есть свой символ в левом верхнем углу, обозначающий колоду, из которой они были взяты. Также такие карты имеют цветную окантовку, которая помогает легче запомнить, какие карты у Вас уже есть, а какие Вы все еще можете получить. Например, карты из колоды Зброшенной Крепости имеют символ Крепости в верхнем углу и **красный кант**.

Если у героя появляется больше карт, чем он может нести (например, две карты из колоды Зброшенной Крепости), он должен сбросить лишние карты.



Исцеление ран

Во время исцеления героя, миньона или злодея удалите соответствующее количество жетонов ран с карты данного Персонажа.



Базовая игра

Базовая игра предназначена для ознакомления игроков с базовой механикой игры и дает возможность быстро освоиться в игре, не увязая в таких потенциально сложных моментах правил, как специальные способности злодеев, миньонов или секреты городских старейшин. Нижеследующая секция правил Базовой игры охватывает все, что игроки должны знать для начала игры.

Несмотря на то, что существует два стиля игры (соревновательный и совместный), этот раздел описывает именно соревновательный вариант, поскольку он является стилем игры по умолчанию. В конце секции правил Базовой игры есть информация для партий Базовой игры в совместном варианте.

Вы можете перейти сразу к варианту **Продвинутой игры** (особенно, если Вы и Ваша группа опытные игроки). Однако мы настоятельно рекомендуем Вам сыграть по правилам **Базовой игры** хотя бы один раз, чтобы получить общее представление об игровом процессе, положенном в основу игровой механики. **Базовая игра** дает 90% игрового опыта и немного упрощена, но только для того, чтобы облегчить вхождение в игру.

Подготовка к игре

При подготовке к Базовой игре сначала нужно удалить несколько компонентов, которые используются только в Продвинутой игре:

– Отложите карты Проклятия Оборотня (они используются только в Продвинутой игре во время борьбы со злодеем **Оборотнем**).

– Просмотрите карты секретов и удалите из колоды следующие из них:

- На Охоте (2 шт.)
- Народный герой (2 шт.)
- Темный секрет (2 шт.)
- Самоотверженный Мученик
- Герой поневоле

Эти немного более сложные секреты следует вывести из игры и использовать только в Продвинутой игре, когда игроки будут уже хорошо ознакомлены с игровой механикой.

Размещение игрового поля

Разверните игровое поле и разместите его в центре большого стола. Поместите Фрек Фени около карты и положите зеленую метку Трека Тени на делении, отмеченном цифрой 20.

Расование и размещение карточных колод

Разделите все колоды и тщательно их перемешайте. Разместите четыре колоды Локаций (Поместье, Ветряная Мельница, Древний Лес и Зброшенная Крепость) рядом с игровым полем возле соответствующих мест. Положите оставшиеся колоды карт (События, Тайны, Логово и Секреты) также возле игрового поля.

Очень важно тщательно перетасовать каждую колоду карт перед каждой игрой.

Размещение городских старейшин

Поместите шесть карт городских старейшин в ряд вдоль верхнего края игрового поля «хорошей» стороной вверх. Считается, что эти городские старейшины находятся в городе. Возьмите одну карту секретов для каждого городского старейшины (не раскрывая ее) и подложите ее лицом вниз под карту старейшины. Таким образом, каждый городской старейшина должен иметь одну карту секретов, которую еще не видел ни один из игроков.

Выбор злодея

Перетасуйте листы злодеев и случайным образом возьмите одного из них, который и будет терроризировать город. Также, если все игроки согласны, Вы можете вместе выбрать злодея, с которым Вам предстоит бороться. Определив злодея, возьмите соответствующую ему таблицу миньонов. Отложите оставшихся злодеев и их таблицы миньонов в сторону – они не будут использоваться в этой игре.



Положите выбранный лист злодея и соответствующую ему таблицу миньонов злодея лицом вверх.

Помните, что в **Базовой игре** используется только одна основная способность злодея. Перечисленные ниже Продвинутое Способности будут использоваться только в **Продвинутой игре**.

Выбор и размещение героев

Перетасуйте стопку листов героев. Затем каждый игрок случайно берет одного героя из стопки. Оставшиеся листы героев откладываются в сторону, так как они не будут использоваться в данной игре. Положите выбранный Вами лист героя лицом вверх и возьмите его игровую фигурку из коробки.

Все герои начинают игру в **Фатуше** в центре Игрового поля, если на листе героя не указано иного (в базовой игре только Генрих Картрайт, Бродяга начинает игру не в **Фатуше**).

Подготовка жетонов и кубиков

Положите все жетоны улик в запас для общего доступа. Также положите все жетоны ран и остальные жетоны возле игрового поля в пределах досягаемости игроков. Распределите игровые кубики между игроками.

Каждый герой начинает игру с 2

жетонами улик

Каждый герой начинает игру с 2 жетонами улик, взятыми из запаса.

Бросок кубика для определения

Первого Игрока

Все игроки должны теперь бросить кубик, чтобы определить, кто будет *Первым Игроком*. Игрок, чей результат броска самый высокий (одинаковые результаты перебрасываются), берет жетон Первого Игрока и кладет его на лист своего героя.

Теперь вы готовы начать игру.

Игровой раунд

Игра **Печать Зла** состоит из серии раундов и длится до тех пор, пока злодей не будет побежден, или метка **Трека Тени** не переместится во **Тьму** (значение **0** на **Треке Тени** считается **Тьмой**). Каждый игровой раунд делится на три шага:

1. **Ход героя Первого Игрока**
2. **Ходы остальных героев (по часовой стрелке вокруг стола)**
3. **Фаза Тайны**

Игрок, у которого в настоящее время находится жетон Первого Игрока (**Первый Игрок**), всегда первым делает свой ход героя: перемещается, сражается и совершает действия. Как только ход героя Первого Игрока завершается, очередь переходит к следующему игроку слева. Каждый игрок делает свой ход по часовой стрелке вокруг стола. После того, как все игроки закончили свой ход, начинается фаза **Тайны**, в которой злодей активизируется, чтобы сделать что-то дурное в виде карты **Тайны**. В конце фазы **Тайны** жетон Первого Игрока передается следующему игроку слева и начинается новый игровой раунд.

Ход героя

Ход каждого героя состоит из следующих трех фаз, происходящих в таком порядке:

1. **Движение**
2. **Битва с врагами в своей локации**
3. **Совершение действий**

Движение

Когда наступает очередь героя двигаться, он бросает **D6** и может переместиться по полю в пределах выброшенного значения. Герои могут свободно двигаться мимо друг друга и даже занимать одно и то же пространство на игровом поле. Единственный момент, который заставляет героя остановиться при движении, это вход героя в локацию с миньоном, который уже находится в игре (обратите внимание, что другой герой **НЕ** считается врагом даже в соревновательной игре).

Если во время броска передвижения Вы выкидываете **1** на кубике движения, Вы можете сразу же вытянуть карту **Событий**.

Эта карта события – бонус за ваше низкое значение кубика движения и представляет собой ситуацию, как будто герой больше времени тратит на то, чтобы оглядеться вокруг и изучить окружающую обстановку.

Промедление

Герой может не перемещаться во время своего хода и просто остаться в локации. Это опасно, так как стоящий в одном месте слишком долго герой может привлечь нежелательное внимание сил зла.

Если герой не перемещается в свой ход, это называется *промедлением*. Герой бросает D6. Если результат броска равен 1, на Вас нападают! Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей миньонов злодея (обратите внимание, что не все результаты в таблице миньонов злодея представляют собой какого-либо миньона. Иногда результатом броска будет злое событие, уникальное для данного злодея).

Бросок на Промедление отличается от фактического броска героя на движение и совершается только после того, как герой уже сделал бросок на движение и решил остаться на месте.

Темы угловых локаций

Каждая из четырех угловых локаций имеет свои особенности, связанные с картами соответствующих колод. Это может помочь игрокам определиться с местом совершения расследования. Две локации внизу (Заброшенная Крепость и Древний Лес) наиболее опасны. Там на Вас вероятнее всего нападут, но возможность получить более ценную награду там тоже выше.

- **Поместье** – «Дух», секреты и «Книги».
- **Ветряная Мельница** – «Хитрость», одновременные проверки и вещи.
- **Древний Лес** – «Дух», «Бой» и магия.
- **Заброшенная Крепость** – «Хитрость», «Честь» и опасности.

Битва с врагами в вашей локации

Если во время своего хода герой перемещается в локацию с врагом (жетон миньона уже находится на игровом поле), его движение заканчивается, и он должен сразиться с миньоном до того, как перейти к фазе Действий. Битва описывается более подробно ниже. Обратите внимание, что она также возможна (а, зачастую, именно так и бывает) в других фазах вашего хода или даже во время фазы Тайны. Этот шаг предназначен только для той битвы, которая происходит в процессе вашего перемещения в пространство, которое уже занято миньоном.

Совершение действий

После завершения битвы с врагами в своей локации, герою можно совершить действия. Совершение действий – главная составляющая хода героя и во время расследования локации, и в случае охоты на злодея.

Действия могут быть совершены в любой последовательности, при этом каждое действие может быть совершено многократно (но некоторые из них можно совершать только один раз в ход). Большинство действий опционально и совершается по вашему выбору. Единственное действие, которое является обязательным к исполнению, – это исследование локации, в которой Вы находитесь.

Далее следует список действий, которые герой может совершить во время своей фазы Действий. Они также перечислены в Памятках для удобства.

Исследование локации

(Обязательное, максимум один раз в ход)

Единственное Действие, которое герой ОБЯЗАН совершать каждый ход, – это исследование локации, в котором он находится в настоящий момент. В отличие от большинства других действий, Вы можете исследовать локацию лишь один раз в ход. Исследование локации происходит следующим образом:

Угловые локации – это четыре локации в углах карты, имеющие собственные колоды карт. При их исследовании возьмите одну карту с верха соответствующей колоды и прочтите вслух. Если карта вещь или союзник, Вы нашли что-то (или кого-то) и это поможет Вам в охоте. Положите карту возле листа вашего героя. Если это миньон, он нападает на вас: в этом случае происходит битва по обычным правилам. Если это какая-либо другая карта, следуйте тексту, напечатанному на ней.

Другие поименованные локации – любые локации, имеющие собственные названия на игровом поле. При исследовании одной из них следуйте игровому тексту, написанному на данной локации. Вы заметите, что большинство городских локаций также имеют одну или несколько специальных способностей, которыми можно воспользоваться во время исследования данной локации (например, в Кабинете Доктора Вы можете вылечиться и/или снять проклятие в дополнение к взятой карте Событий). Эти специальные способности городских локаций не обязательны к использованию.

Дорога – у дорог нет игрового текста или соответствующей им колоды карт, поэтому исследовать их не нужно.

Сбор жетонов улик с игрового поля

(Ограничение – один раз за ход)

Если герой заканчивает движение в локации игрового поля, на которой есть жетоны улик, он может собрать их в качестве **действия**.

Излечение раны

(Стоимость: 3 улики)

Герой может потратить 3 улики, чтобы излечить одну из своих ран (удалите жетон раны с листа персонажа). Это гораздо дороже, чем исцеление в Кабинете Доктора, но удобнее - не нужно возвращаться в город.

Просмотр секретов городских старейшин

(Стоимость: 2 улики)

Герой может потратить 2 улики, чтобы посмотреть все карты секретов одного из городских старейшин. Просмотрев их, Вы узнаете, можно ли надеяться на помощь данного старейшины в решающей схватке со злодеем, или он готов предать вас! Важно не показывать карты секретов другим игрокам и держать полученную информацию при себе, чтобы использовать ее позднее.

Покупка карты Логова

(Стоимость: указана на текущей стадии Трека Тени)

Герои могут купить карту логова за стоимость улик, указанную на текущей стадии **Трека Тени**. Отдав соответствующее число жетонов, герой берет верхнюю карту из колоды Логова. Он может смотреть на собственную карту логова, но должен держать ее в тайне от других игроков.

Герой может иметь только одну карту Логова. Если у Вас уже есть карта логова, при получении новой карты Вы должны оставить только одну из них.

Начало решающей схватки

(Стоимость: Указана на карте логова)

Как только герой понимает, что готов победить злодея (или чувствует, что это может сделать кто-то другой), он может использовать свою карту Логова, чтобы начать решающую схватку. Для этого герою с картой логова нужно прийти в соответствующую локацию, и, вместо исследования локации, заплатить стоимость расследования, обозначенную на карте, чтобы начать **решающую схватку**. **Решающая схватка** более подробно описывается позднее.



Фаза Тайны

Каждый ход во время фазы Тайны злодей пытается навредить героям и горожанам **Шэдоубрука**, приводя свои коварные планы в действие с помощью карт Тайн. Каждый ход в фазу Тайны совершаются следующие шаги в указанном порядке:

1. Начало фазы Тайны

Выполняются события, происходящие в начале фазы Тайны. Текущий Первый Игрок выбирает порядок их выполнения.

2. Восстановление нокаутированных героев

Любые герои, которые были **нокаутированы**, возвращаются в игру. Обратите внимание, что они полностью излечиваются.

3. Лечение злодея

Злодей излечивает ДЗ своих ран (если они у него есть). Обратите внимание, что злодей получает раны только во время **решающей схватки**. То есть злодей вылечивается только если состоялась хотя бы одна **решающая схватка**, а он не был побежден.

4. Взятие карты Тайны

Текущий Первый Игрок берет карту Тайны и громко зачитывает текст на ней. Эффект Карт Тайн представляет собой воплощение замыслов злодея. Злодей может напасть на одного из городских старейшин или выпустить на свободу своего миньона. Карты Тайн никогда не держатся в секрете и должны зачитываться вслух. Некоторые карты Тайн содержат отметку **«Остается в игре»**. Как было указано ранее, такие карты кладутся лицом вверх и продолжают действовать на игровой процесс пока не будут сброшены.

5. Передача жетона Первого Игрока

В конце фазы Тайны жетон Первого Игрока передается следующему игроку слева, после чего начинается новый игровой раунд.



Городские старейшины

Старейшины **Шэдоубрука** – столпы общества, управляющие городом. Каждый из них имеет собственное темное прошлое и свои секреты. Поскольку герои для горожан люди посторонние, они должны потратить время на расследование тайн городских старейшин, чтобы понять, кому можно доверять, а кто уже попал под власть зла.

Двойственность Персонажа

Карты Городских Старейшин двусторонние: с **«хорошей»** стороны (**синяя окантовка**) и **«злой»** стороной (**черная окантовка**). В начале игры все городские старейшины кладутся хорошей стороной вверх (предполагается, что они находятся в городе). Однако во время игры герои могут обнаружить, что некоторые старейшины на самом деле злые! В этом случае такой старейшина переворачивается злой стороной вверх.

Секреты

Каждый городской старейшина начинает игру с одной картой секрета, на которой написано о его темном прошлом. Это может быть Маленький секрет, который несущественен для Вашего расследования, однако это может быть и чем-то намного худшим. Возможно, Вы обнаружите, что у старейшины есть Внутренняя Сила, которая может пригодиться Вам в решающей схватке. Хотя городские старейшины начинают только с одним секретом, они могут получить дополнительные карты секретов во время игры. Все накапливаемые таким образом карты называются секретами городских старейшин.

Хорошая сторона

На хорошей стороне карты Городского Старейшины указаны три параметра основных навыков – «Духа», «Хитрости» и «Чести». В Базовой игре на них ссылаются некоторые карты (обычно карты Тайн). У основания карты указана специальная способность. Это способность, которую получает герой, когда берет старейшину с собой в решающую схватку в составе своего Охотничьего Отряда (об этом читайте ниже).

Злые старейшины

Если карта Городского Старейшины переворачивается стороной с черной окантовкой, он становится злым старейшиной. Все его карты Секретов сбрасываются, а сам Старейшина помещается рядом с листом злодея. Злые старейшины дают злодею +1 к «Бою» и имеют одну рану.

Смерть городского старейшины

Вполне возможно, что во время игры городского старейшину убьют (ведь повсюду рыщут приспешники зла). Если городской старейшина убит, поверните его карту на 90 градусов. Такой старейшина продолжает хранить секреты, которые все еще можно расследовать, но он больше не может вступать в решающую схватку (так как он мертв). Секреты убитых старейшин сохраняются потому, что они еще могут оказаться злыми, и выяснится, что они «сфальсифицировали» свою собственную смерть и все еще способны присоединиться к злодею.

Если старейшине грозит смерть, любой игрок может сыграть карты, чтобы предотвратить ранение и спасти его.

Если городской старейшина умирает, передвиньте метку **Трека Чести** на 2 шага ближе к Тьме.

Охотничий Отряд

Важность городских старейшин также заключается в том, что, когда герой идет в **решающую схватку** со злодеем, ему позволяет сформировать охотничий отряд из одного или двух городских старейшин, которые присоединяются к нему в битве против сил зла. Вы не можете выбрать мертвых старейшин или тех, кто уже присоединился к злодею.

Охотничий отряд более подробно описывается в секции правил о **решающей схватке**.

Разыгрыш карт Событий и продолжительность их эффекта

Карты Событий очень важны поскольку они обладают быстрыми эффектами, которые могут помочь вам или препятствовать другим героям. Если Вы берете карту Событий в руку, она должна держаться в секрете от других игроков (если на ней нет отметки «Играть Немедленно»).

У Вас может быть **ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО** карт Событий в руке.

На картах Событий точно указано, когда они должны быть сыграны. Те, на которых отмечено «Играть Немедленно», должны игратся как только они были вытянуты. Остальные карты Событий всегда могут использоваться позднее, чтобы добавить дополнительный кубик для проверки навыка, сделать повторный бросок кубиков и т. д.

Единственное исключение – карта Событий не может быть отменена после того, как она уже добавила бросок игрового кубика или вызвала его переброс. Если в определенный игровой момент возникает спор о том, кто должен разыграть свою карту Событий первым, приоритет всегда отдается игроку, занимающим определенное местоположение в порядке хода (начиная с Первого Игрока и далее по часовой стрелке вокруг стола).

Отмена эффекта карт

Часто карта позволяет Вам отменить другую сыгранную карту или карту, находящуюся в игре. Как отмечалось ранее, карта Событий не может быть отменена после того, как она уже повлияла на результат броска кубика или заставила перебросить кубик. Карты Тайн всегда могут быть отменены. Если карта Логова отменена, любая решающая схватка, которая была начата ею, также отменяется.



Битва

Битва состоит из серии раундов. Исходы битвы могут быть следующими: враг побежден, герой в нокауте, или герой принял решение спастись бегством. Во время каждого раунда битвы и герой, и враг получают возможность атаковать друг друга прежде, чем будут применены результаты атак. Таким образом, битва происходит как бы одновременно.

Ход раунда Битвы

- Герой бросает кубики битвы
- Враг бросает кубики битвы
- Применение результатов атаки

Кубики битвы

Герои бросают количество кубиков битвы равное их «**Бою**». Эти броски считаются **проверкой Боя**. Миньоны бросают количество кубиков битвы, указанное на карте, которая положила их в игру, или в таблице миньонов злодея.

Если не сказано иного, бросок кубика битвы считается успешным при результате 5 или 6. За каждый успешный бросок кубика битвы Вы наносите своему противнику один удар.

Бросать кубики битвы за врагов, с которыми Вы сражаетесь, должны другие игроки. Игроки каждый раз могут быть разными, или Вы можете просто всегда назначать определенного игрока для бросков за врагов данного героя. Не имеет значения, кто бросает такие кубики битвы, если только это не сам игрок, чей герой сражается с данным врагом.

Применение результатов

Как только герой и враг бросили кубики битвы, наступает момент применения результатов. За каждый успешный удар наносится одна рана. Положите жетон раны рядом с миньоном или на карту персонажа за каждый удар по каждому из них.

Если миньон получает количество жетонов ран равное или большее, чем число ран указанное на нем, он побежден. Если у героя жетоны ран заполняют все секции ранений, он считается нокаутированным. Обратите внимание, что результаты раунда битвы применяются одновременно, так что возможна ситуация, при которой оба соперника будут побеждены / нокаутированы в одном и том же раунде битвы. Если и герой, и миньон все еще способны к продолжению битвы, начинается следующий раунд битвы.

В случае победы над миньоном герой получает награду, указанную в таблице миньона или его карте (даже если сам герой был нокаутирован).

Бегство из битвы

В начале каждого раунда битвы **после первого** герой может продолжить сражение или бежать из него. Если битва продолжается, переходите к ее следующему раунду как обычно. Если герой выбирает бегство, он сразу перемещается на любую соседнюю локацию, на которой нет врага, и его ход заканчивается. Если нет смежной локации для бегства (возможно, есть враг в каждой смежной локации), герой не может спастись и должен биться до конца.

Непобежденные миньоны

Иногда битва заканчивается, а миньон остается непобежденным (обычно это происходит, если герой нокаутирован или спасается бегством). Если жетон миньона положили на игровом поле, он остается в данной локации и полностью излечивается от любых ран, которые он получил во время битвы. Если миньон представлен картой, она просто сбрасывается.

Промежуток между раундами битвы

В начале битвы, также как перед каждым последующим ее раундом, у игроков есть возможность сыграть карты или использовать свои способности. В этом промежутке могут быть сыграны карты и способности, которые НЕЛЬЗЯ использовать во время битвы. Это важно, так как при применении многих способностей (таких как, например, **лечение**) специально указывается «только не во время раунда битвы».

Использование карт и способностей

Игроки могут использовать карты Событий и способностей в любой момент во время битвы. Это те карты и способности, которые связаны с броском кубиков битвы – они добавляют количество этих кубиков или перебрасывают их до применения результатов. Например, если игрок использует карту События, которая дает его герою +2 к «**Бою**», этот герой бросает 2 дополнительных кубика битвы.

Сражение со злодеем

Иногда эффект карты Тайны или результат броска по таблице миньонов злодея заставляет героя участвовать в одном раунде битвы со злодеем. Эта битва НЕ считается **решающей схваткой** и, следовательно, злодей не получает ранений. В таких случаях единственный раунд битвы должен быть закончен между героем и злодеем как описано выше (злодей бросает кубики битвы равные его «**Бою**»).

В такой битве герой будет получать **1 улику** за каждый удар по злодею (вместо нанесения ему ран).
Решающая схватка в подробностях описана позднее.

Нокаут героев

Когда герой получает последнюю рану (заполняет жетонами ран каждую из своих секций ран), он считается нокаутированным. Положите фигурку героя в локацию **Патуша** и опрокиньте ее.

Герой в нокауте должен сразу бросить Д6 и по результату броска потерять в общей сложности столько же жетонов улик, карт вещей и/или карт союзников.
После этого удалите все жетоны ран с героя.

Нокаутированный герой не участвует в игровых действиях. Он не собирает улики, не может быть атакован и т.д. Однако игрок нокаутированного героя все еще может играть карты Событий как обычно.

Нокаутированные герои приходят в себя и возвращаются в игру во время шага 2 фазы Тайны. Необходимо отметить, что если нокаут происходит во время обычного хода, Вы приходите в себя уже во время фазы Тайны этого хода. Если нокаут случился во время фазы Тайны, Вы не сможете прийти в себя до следующей фазы Тайны и, таким образом, пропускаете ваш следующий ход героя.

Миньоны и таблицы миньонов злодея

У каждого злодея есть собственная команда уникальных миньонов, перечисленных в таблице, и специальные события, также указанные в ней. Если игра требует от Вас бросить кубик по таблице миньонов данного злодея, бросьте Д6 и сверьтесь с таблицей. В Базовой игре удостоверьтесь, что таблица миньонов злодея лежит лицом вверх стороной Базовой игры (с зеленым текстом и числами). Имейте в виду, что не все результаты в таблице вызывают миньона. Зачастую результатом будет специальное событие, связанное с охотой на данного злодея. Эти события из таблицы миньонов злодея могут быть отменены каким-либо эффектом, отменяющим обычное событие.

Миньоны

Миньоны – это существа и последователи злодея. Они бывают двух разных видов: в форме карт в колодах различных угловых локаций или в виде жетонов, входящих в игру в результате действия таблицы миньонов злодея.



Карта – миньон существует только в течение одной битвы. В конце этой битвы (побежден миньон или нет) она сбрасывается. Жетон миньона работает по-другому – он кладется на поле согласно соответствующей инструкции и остается там, пока не будет побежден.

Жетоны миньонов

Число жетонов миньонов ограничено их количеством в коробке игры (обратите внимание, что жетоны двусторонние). Если игра заставляет Вас положить определенного миньона на поле, а доступных жетонов больше нет в запасе, вместо этого передвиньте метку **Трека Тени** на 1 шаг ближе к Тьме. Жетоны миньонов имеют ограничение на размещение – 1 штука на каждую локацию поля.

Если миньон передвигается или помещается в локацию, где уже находится другой миньон, то жетон уже находящегося там миньона должен быть перемещен на следующую смежную локацию по самому короткому маршруту к **Патуше**. Это может привести к перемещению нескольких миньонов подряд, если на поле уже имеется много миньонов. Если миньон уже находится в **Патуше**, и снова должен быть перемещен, вместо этого удалите его с игрового поля и передвиньте метку **Трека Тени** на 1 шаг ближе к Тьме.

Если миньон появляется в локации с героем или передвигается туда, этот герой должен сразу же сразиться с ним.

Если в локации находится больше одного героя, миньон будет сражаться с героем, имеющим самую высокую **«Честь»** (если показатель **«Честь»** у нескольких героев одинаковый, Первый Игрок выбирает того, кто должен сражаться). Если герой сбегает из битвы с миньоном (передвигаясь в соседнюю локацию), а в локации с миньоном есть другой герой, теперь этот герой будет сражаться с данным миньоном.

Герой и миньон не могут находиться одновременно в одной и той же локации на игровом поле, не сражаясь друг с другом.

Определение Случайной Локации

Если требуется определить **случайную локацию**, откройте и сбросьте верхнюю карту из колоды Логова. Указанное на ней местоположение и будет считаться случайной локацией. Когда карты Логова заканчиваются, необходимо перетасовать стопку сброса и создать новую колоду.

Закончились карты в колоде

Всякий раз, когда какая-то колода карт заканчивается, перемешайте ее стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду. Иногда карты могут быть «удалены из игры». Соответственно, эти редкие карты после своего розыгрыша больше не используются в течение игры и НЕ замешиваются с остальной частью колоды при ее обновлении.



Кратчайший путь к Патуше

Иногда карта или правило говорят о «кратчайшем пути к Патуше». Он определяется количеством локаций между **целью** и локацией Патуши по любым возможным путям движения. Тот путь, который содержит наименьшее количество локаций, считается «кратчайшим».

Единственная локация на поле с двумя равноудаленными маршрутами до Патуши – локация **Полей**, которая по этой причине отмечена пронумерованными стрелками. Стрелка с цифрами 1, 2, 3 ведет к **Поместью**, а стрелка с цифрами 4, 5, 6 – к **Ветряной Мельнице**. Если Вам необходимо, будучи на локации **Полей**, найти кратчайший путь к Патуше, бросьте Д6 и используйте эти пронумерованные стрелки для определения направления движения.

Удаление карт из игры

Иногда к карте предъявляется требование «Удаления из Игры». В этом случае карта откладывается в сторону и больше не принимает участия в данной партии.

Решающая схватка со злодеем

Единственный способ уничтожить злодея и победить в игре это найти его логово и начать **решающую схватку**. Если у Вас есть карта Логова и Вы передвинулись в соответствующую локацию на поле, то Вы можете начать **решающую схватку** вместо исследования локации (обратите внимание, что если Вы уже играли исследование локации в этот ход, Вы должны будете ждать до Вашего следующего хода, чтобы начать **решающую схватку**).

Начав решающую схватку, выполните указанные шаги в указанном ниже порядке:

1. Раскрытие карты Логова и оплата ее стоимости
2. Сбор охотничьего отряда
3. Раскрытие секретов
4. Обвинения
5. Раунды битвы решающей схватки

1. Раскрытие карты Логова и оплата ее стоимости

Чтобы начать решающую схватку, покажите свою карту Логова, заплатите указанную на ней стоимость в жетонах улик и начните решающую схватку. У каждой карты Логова есть также специальная способность, эффект которой автоматически срабатывает, когда Вы начинаете решающую схватку с этой картой.

2. Сбор охотничьего отряда

В начале решающей схватки герой может выбрать в свою команду до двух городских старейшин, которые собираются вместе с ним в **охотничий отряд**. Вы можете выбрать любого из городских старейшин, который все еще жив и не стал злым старейшиной. Для этого важно расследовать секреты старейшин заранее.

Поместите карты выбранных городских старейшин рядом с листом вашего персонажа. Во время решающей схватки Вы получаете специальные способности городских старейшин, входящих в ваш охотничий отряд, поэтому выбирайте их тщательно.

3. Раскрытие секретов

Как только Вы выбрали, кто из старейшин пойдет с вами, наступает момент истины. Раскройте карты Секретов каждого городского старейшины из вашего охотничьего отряда и зачитайте их вслух.

Внезапно может оказаться, что некоторые из них станут злыми старейшинами. Злые старейшины сбрасывают все свои карты Секретов и присоединяются к злодею.

4. Обвинения

Еще одно преимущество в заблаговременном расследовании секретов городских старейшин состоит в том, что, когда игрок начинает решающую схватку, каждый другой игрок может выдвинуть по одному обвинению городским старейшинам, стремясь превратить их при этом в злых старейшин!

Чтобы выдвинуть обвинение, игрок выбирает городского старейшину, который, как он думает, является злым (Вам будет проще это сделать, если Вы смотрели на их карты секретов ранее в течение игры) и платит стоимость расследования секретов данного старейшины (обычно это 2 улики). Раскройте карты Секретов выбранного старейшины. Если раскрытые секреты превращают его в злого старейшину, присоедините его к злодею. Если обвинение ложно, и городской старейшина не становится злым, то игрок, выдвинувший обвинение, теряет ВСЕ свои оставшиеся улики. Карты Секретов ложно обвиненного старейшины остаются лежать лицом вверх под ним.

5. Раунды битвы решающей схватки

Раунды битвы **решающей схватки** происходят практически также, как раунды стандартной битвы за исключением того, что Вы боретесь с самым опасным врагом в игре – самим **Злодеем!** И герой, и злодей бросают кубики битвы как в обычной битве с миньонами. Раны наносятся за каждый успешный бросок. Злодей бросает количество кубиков битвы равное его «**Бою**». Перед каждым новым раундом битвы решающей схватки у героя есть возможность сыграть карты, которые нельзя использовать «во время раунда битвы» (например, некоторые карты лечения).

Отличия решающей схватки от обычной битвы следующие:

Нападение на Охотничий Отряд

Нападающий злодей должен бросать один кубик битвы против каждого городского старейшины в составе **охотничьего отряда**, а затем оставшиеся кубики битвы против героя. Чтобы убить городского старейшину (за исключением лорда Хэнбрука) достаточно единственной раны. Эти раны могут быть предотвращены обычными способами.

Злой старейшина как цель атаки

Герой, бросая кубики битвы, может выбрать целями нападения самого злодея и любых злых старейшин, которые выступают на его стороне.

Герой распределяет свои кубики битвы **перед броском**. У каждого злого старейшины есть только одна секция ран, поэтому достаточно нанесения одной раны, чтобы их убить. Убитый злой старейшина не дает бонусов злодею. Любые дополнительные раны, предназначенные для уже убитого злого старейшины, не могут быть перераспределены.

Если злодей получает последнюю рану, но у него все еще есть живые злые старейшины, эти раны будут всегда наноситься сначала злым старейшинам.

Отмена Вегетиво из решающей схватки

Герой может сбежать из решающей схватки так же, как из обычной битвы. Игра в этом случае продолжается как обычно. Обратите внимание, что, в отличие от миньона, злодей излечивает раны не сразу, а постепенно, в течение каждой последующей фазы Тайны. Это также происходит, если решающая схватка отменяется в результате какого-либо эффекта.

Отправить старейшину обратно в город

В начале каждого раунда битвы решающей схватки **после первого**, у Вас есть возможность отправить любого из городских старейшин вашего охотничьего отряда назад в город, где он будет в относительной безопасности. Выберите старейшину и положите его обратно на свое место у края поля. Если старейшина ушел, Вы не можете вернуть его обратно в решающую схватку. Соответственно, Вы больше не получаете бонусов от его специальной способности. В конце решающей схватки все выжившие городские старейшины из охотничьего отряда автоматически возвращаются в город.

Победитель игры

Игрок, который первым уничтожит злодея в решающей схватке, обезопасив город **Шедоубрук**, побеждает в игре. Обратите внимание, что можно выиграть игру даже если ваш герой получит нокаут одновременно с уничтожением злодея (нанесение ран происходит одновременно). Считается, что злодей получает смертельную рану, а Вас после боя выхаживают горожане. Но также можно считать, что герой принес себя в жертву ради победы над злом. В любом случае силы добра торжествуют и Вы побеждаете в игре.

Теперь Вы готовы сыграть первые несколько партий.

(Если Вы хотите играть в Базовую игру совместно, Вам следует прочитать секцию правил ниже).

Совместная Игра

Хотя стиль игры по умолчанию **соревновательный**, в **Печать Зла** можно играть также и **совместно**, когда все игроки объединяются вместе против злодея (самой игры). Этот совместный стиль игры использует все правила из секции Базовой игры с несколькими дополнительными изменениями, изложенными ниже. Обратите внимание, что многие карты (в особенности События) вы теперь можете сыграть на любого героя, а не только на самого себя.

Обмен картами

Новое действие, которое может совершить любой герой во время своего хода, - это обмен вещами или союзниками с другими героями, находящимися в его локации. Нет никакого ограничения на число карт вещей/союзников, которые Вы можете отдать или получить в свой ход, но Вы должны всегда следить за лимитом на ношение вещей. Кроме того, когда герой должен сбросить вещь/союзника из-за превышения своего лимита на ношение, он может вместо этого отдать эту вещь любому другому герою, находящемуся в его локации. Это можно сделать в любой момент любой фазы хода. Обратите внимание, что Вы можете обмениваться только картами вещей и союзников, НЕ картами событий, жетонами улики и т.д.

Трек Фени в совместной игре

В совместной игре Вы должны перевернуть **Трек Фени** и использовать сторону, отмеченную как Совместная Игра. Этот **Трек Фени** имеет только одно отличие от стандартного. На Треке есть определенные деления с символами. Когда метка **Трека Фени** перемещается на одно из таких делений, злодей получает бонус, указанный на данном делении (**+2 Раны** или **+1 Бой**). Положите соответствующий жетон на лист злодея. Эти символы всегда находятся в начале новой стадии **Трека Фени** и показывают, что злодей становится все сильнее и получает все больше власти на городом.

Если метка **Трека Фени** пошла в обратную сторону, назад от стадии Тьмы, и пересекла один из этих символов бонуса, удалите данный бонус со злодея.



Добавляет жетон «+2 Раны» Добавляет жетон «+1 Бой»

Таблица Фазы Тайны

Чтобы сделать игру немного более напряженной для героев, каждый ход во время фазы Тайны злодей будет оказывать дополнительное влияние на игровой процесс с помощью таблицы фазы Тайны. Перед тем как взять и прочитать карту Тайны, бросьте D6 и сверьтесь с данной таблицей:

D6	Результат
1	И приходит Тьма! – передвиньте метку Трека Фени на 2 шага ближе к Тьме. Герои могут получить 5 ран , разделив их между собой, чтобы предотвратить данное событие.
2	Ползущие Фени – передвиньте метку Трека Фени на 1 шаг ближе к Тьме. Герои могут получить 3 раны , разделив их между собой, чтобы предотвратить это событие.
3-4	Нападение миньона! – бросьте D6, определите случайную локацию и сверьтесь с таблицей миньонов злодея.
5-6	Разбросанные улики – определите случайную локацию и поместите там 2 улики .

Для удобства эта таблица также размещена на последней странице книги правил.

Секреты городских старейшин

Стоимость расследования секретов городских старейшин увеличивается и теперь равна числу играющих героев (вместо обычной стоимости в **2 улики**). Например, если в игре четыре героя, то, чтобы расследовать секреты городского старейшины, одному из героев необходимо заплатить **4 улики**.

Если игрок смотрит карты Секретов городских старейшин, он показывает их всем игрокам. Это НЕ относится к картам или способностям, которые специально указывают «не раскрывая».

Если городской старейшина убит, переместите метку **Трека Фени** как обычно, а затем раскройте все секреты данного старейшины. Все злые секреты, которые у него есть, начинают действовать, и старейшина не погибает, а превращается в злого старейшину.

Уровень сложности злодея

Злодей, с которым будут бороться герои в совместной игре, намного более жесток. Он имеет увеличенный параметр ран и намного быстрее излечивает их, если не побежден в решающей схватке. Умножьте базовый параметр ран злодея на общее количество героев. Таким образом, сложность злодея регулируется количеством героев. Например, если в игре четыре героя, а у злодея базовое количество ран равно 5, злодей будет иметь 20 ран ($4 \times 5 = 20$). Важно отметить, что ТОЛЬКО базовые раны злодея умножаются подобным образом. Любые бонусные раны, которые получает злодей, будут просто добавляться к его общему количеству ран.

Также каждый ход во время фазы Тайны, вместо излечения D3 ран, злодей излечивает D6 ран.

Покупка карты Логова

В совместной игре героям нужна только одна карта логова для всей группы. Любой герой может купить карту Логова. Он кладет ее лицом вверх.

Решающая схватка в режиме совместной игры

В режиме совместной игры есть несколько изменений в процессе решающей схватки.

Начало решающей схватки

Любой герой, находящийся в локации, указанной на карте Логова, может начать решающую схватку во время своей фазы Действия. Любые другие герои на поле могут также заплатить стоимость, указанную на карте логова, и переместиться в локацию решающей схватки, чтобы присоединиться к ней. Герои, решившие не платить эту стоимость (или неспособные ее заплатить), не принимают участия в решающей схватке.

Сбор охотничьего отряда

Игроки могут обсуждать, каких городских старейшин взять с собой в качестве членов охотничьего отряда, но окончательное решение принимает действующий Первый Игрок. Вы можете взять с собой только двух городских старейшин, даже если в решающей схватке участвует несколько героев.

Затем каждый городской старейшина в охотничьем отряде закрепляется за определенным героем (максимум 1 старейшина на героя). Специальная способность городского старейшины относится только к герою, за которым данный старейшина закреплен. Если в данной локации есть жетон ополчения, он также должен быть закреплен за определенным героем, при этом его нельзя закрепить за героем, у которого уже есть городской старейшина.



Раунды битвы решающей схватки

Раунды битвы решающей схватки для совместной игры те же, однако каждый присутствующий герой по порядку (начиная с героя, который начал решающую схватку) действует в свой собственный раунд битвы. Каждый герой сражается в свой ход: бросает кубики битвы одновременно со злодеем и сравнивает результаты. Обратите внимание, что злодей совершает полную боевую атаку на каждого принимающего участие в битве героя. Злодей может целиться в конкретных городских старейшин из охотничьего отряда, только нападая на героя, за которым они закреплены (ополчение не может быть отдельной целью).

Из-за увеличенного числа ран злодея, совместные решающие схватки обычно длятся немного дольше решающих схваток соревновательного варианта игры, при этом Вы должны будете использовать больше 5 жетонов ран, чтобы отслеживать повреждения злодея.

Перегруппировка и бегство

В начале каждого раунда битвы **решающей схватки** (включая первый) присутствующие герои могут перегруппироваться - обменяться вещами и союзниками или переназначить городских старейшин/ополчение из охотничьего отряда. Здесь также можно использовать любое лечение, поскольку это время между раундами битвы. Кроме того, в промежутке между раундами битвы любой герой может спастись бегством. Если героев не остается (все сбежали или были нокаутированы), решающая схватка заканчивается.

Победа и Проигрыш

В Совместной игре герои одерживают победу или терпят поражение как группа. Цель героев - победить злодея - остается прежней. Злодей, однако, имеет более высокие шансы получить власть над городом. Если метка **Трека Тени** достигает Тьмы, наступает конец игры, и герои проигрывают. Игра также заканчивается в случае поражения всех героев - когда одновременно все герои оказываются в нокауте.

Продвинутая игра

Мы настоятельно рекомендуем Вам сыграть хотя бы одну партию по правилам Базовой игры перед тем, как играть в Продвинутую Игру. Базовая игра охватывает 90% правил, в то время как Продвинутая Игра добавляет элементы, которые немного более сложны в понимании и которым легче следовать, если у Вас уже есть устойчивое представление обо всем игровом процессе в целом.

Большая часть того, что делает Продвинутую игру более сложной, – это не какие-то дополнительные правила, а добавление нескольких более сложных карт Секретов, Продвинутых способностей злодея и сторона Продвинутой игры Таблицы миньонов злодея. Секция правил для Продвинутой игры представляет собой серию дополнительных отдельных элементов, которые Вы можете включать в игру, если Вам хочется играть в более сложные варианты игровых партий.

Сбор жетонов улики на игровом поле

В Базовой игре герои могут собирать улики, которые находятся в их локации на поле в качестве действия. В Продвинутой Игре это делается не совсем так же легко и зависит от навыков вашего героя.

Чтобы собрать улики, герой должен пройти проверку «Духа» или «Хитрости» на 5+. За каждый успешный бросок данный герой может поднять **1 улику** в своей локации.

Продвинутые способности злодея

Нет дополнительных правил, связанных с продвинутыми способностями - они просто добавляют чуть больше информации, которую необходимо помнить о злодее.

Проклятие Оборотня

В Продвинутой игре появляется один новый аспект, связанный со злодеем **Оборотнем**, который может превратить героя, посредством специальной Способности, накладывающей Проклятие, в такого же Оборотня. Когда герой **нокаутирован** **Оборотнем** в битве (или в решающей схватке), он автоматически берет карту Проклятия Оборотня. Это проклятие приводит к медленному превращению героя в оборотня!

Особенности проклятия можно прочитать на карте «**Проклятие оборотня**».



Как только действие проклятия завершается, и герой становится героем-Оборотнем, он продолжает отыгрывать свои ходы по обычным правилам, однако превращается в Оборотня во время каждой фазы Тайны, что вынуждает его нападать на других героев. Проклятие может быть вылечено в городской локации «**Кабинет Доктора**» за плату в виде улики. Это проклятие может быть вылечено даже после того, как герой полностью стал героем-Оборотнем.

Таблица миньонов злодея Продвинутой игры

У каждой Таблицы миньонов злодея есть сторона Базовой игры и сторона Продвинутой игры. На стороне Продвинутой игры указано больше возможных результатов, и некоторые результаты описаны более подробно.

Круглые жетоны миньонов

Продвинутая таблица миньонов у Обороня и Фугала также добавляет новый тип жетонов миньонов - Крысы и Вороны. Они круглой формы и отличаются от других, так как следуют иным правилам (эти правила подробно описаны в соответствующей таблице). Основное отличие этих круглых жетонов миньонов заключается в том, что они не прекращают движения героя, не вступают в битвы в обычном смысле этого понятия, а также не перемешают других миньонов. Они могут находиться в одной и той же локации с другим миньоном, но не с миньоном своего типа.

Если больше одного круглого жетона миньона оказывается в одной локации, удалите все прочие такие жетоны кроме одного и передвиньте метку **Фрега Феней** на 1 шаг ближе к Тьме за каждого удаленного миньона. Это происходит, когда миньонов обязывают перемешаться по окрестностям игрового поля эффектом определенной карты, такой как **«Марш Темных сил»**, и при этом возникает необходимость положить их при движении в одну локацию.



Использование всех секретов

Если Вы достаточно хорошо разобрались, каким образом городские старейшины влияют на игру, и расследовали подавляющее большинство их секретов, можно добавить все оставшиеся карты секретов в соответствующую колоду во время расстановки игровых элементов. Эти продвинутые секреты позволяют повысить уровень взаимодействия с городскими старейшинами, добавляют большую значимость их роли в игре.

Немедленное Вскрытие

На некоторых секретах указывается «Вскрыйте немедленно». Это очень похоже на правило **«Играть Немедленно»**, только применяется всякий раз, когда игрок расследует городских старейшин и смотрит их секреты. При этом подобные карты Секретов должны немедленно вскрываться и зачитываться вслух. Эти секреты обычно обязывают положить жетон городского старейшины на поле или временно присоединить к герою. Немедленное вскрытие подобных карт можно не совершать, если герой использует специальную карту или способность, которая гласит «Без раскрытия», хотя Вы можете показать такую карту и в этом случае, если сами пожелаете.

Командная игра

Дополнительный стиль игры – Командная игра. Это комбинация Соревновательного и Совместного стилей, когда несколько небольших команд в два, три или четыре героя каждая соревнуются друг с другом в первенстве победы над злодеем. Этот вариант игры хорошо подходит для большого количества игроков. У каждой команды должно быть равное число героев. Если число игроков не может быть разделено равномерно по 2, 3 или 4 человека, команда с меньшим количеством игроков должна просто использовать дополнительного героя для выравнивания количества управляемых каждой командой героев поровну.

Комбинация элементов каждого типа игры

Командная игра использует все правила соревновательной игры с несколькими исключениями. Как и в совместной игре, герои в одной и той же команде играют вместе против других команд. Товарищи по команде могут обмениваться вещами и союзниками друг с другом, находясь в одной локации, как описывается в разделе правил, посвященном совместной игре. Кроме того, покупка карт Логова, уровень сложности злодея и битвы в решающей схватке со злодеем также протекают согласно правилам совместной игры, но эти правила распространяются на игроков в пределах одной команды. Например, если у Вас имеется три героя в каждой команде, злодей будет иметь параметр своих ран в три раза больший, нежели по умолчанию. Обратите внимание, что злодей излечивает D6 ран во время каждой фазы Тайны, как и при совместной игре.

Первый игрок

Жетон Первого Игрока переходит всей команде, а не отдельному игроку. Если нужно передать жетон Первого Игрока, он передается следующей команде слева. Таким образом, он становится жетоном Первой Команды.

Одновременная игра

Одно из самых больших преимуществ Командной игры заключается в том, что все герои в Команде могут делать свои ходы одновременно. Каждый герой должен переместиться в фазе Движения, сразиться с врагом, затем совершить свои действия. Единственное ограничение на последовательность ходов заключается в том, что каждый герой обязан закончить все свои действия прежде, чем следующий герой начнет свои. Вы можете, однако, выбирать в каком порядке герои будут совершать свои действия. Это поможет значительно ускорить игровой процесс.

Победа в игре

Первая из команд, победившая злодея в решающей схватке, выигрывает игру.

Дополнительные правила

Если Вы хотите добавить игре больше сложности и атмосферности, Вы можете использовать нижеследующую таблицу решающей схватки (если все игроки согласны с этим). Она может использоваться как в соревновательной, так и в совместной игре.

В начале каждого раунда битвы решающей схватки после первого бросьте 2 кубика D6 и сверьтесь с указанной ниже таблицей. Результаты этой таблицы могут быть отменены, как если бы они были обычными событиями или картами Тайн.

Таблица решающей схватки (Дополнительно)

2D6	Результат
2	Дерзкое противостояние – выберите одного героя из участвующих в решающей схватке. Он должен пройти проверку «Чести» 6+. В случае провала каждый герой из участвующих в решающей схватке должен получить 1 рану или решающая схватка отменяется.
3	Ногоня в экипаже – возьмите новую карту Логова и переместите решающую схватку в эту новую локацию. Любые герои, которые хотят продолжить сражение, должны заплатить стоимость новой карты логова и переместиться в соответствующую локацию на игровом поле. Любой, кто не хочет / не может заплатить, остается на месте. Теперь Вы должны использовать специальную способность с новой карты логова.
4-5	Неодолимый враг – злодей излечивает D6 ран (или D3 ран в соревновательной игре).
6	Хитрая проблема – в этом раунде герои должны использовать «Хитрость» вместо «Боя».
7	Власть зла – злодей излечивает D3 ран (или 1 рану в соревновательной игре).
8	Сверхъестественная сила – в этом раунде битвы герои должны использовать «Дух» вместо «Боя».
9-10	Фьма освобожденная – злодей наносит D3 ран команде героев (или 1 рану в соревновательной игре). Раны могут быть разделены между участниками решающей схватки.
11	Удар с плеча – каждый участвующий в решающей схватке герой должен сбросить одну вещь <u>или</u> одного союзника.
12	Хорошая драка – злодей и КАЖДЫЙ из героев излечивает D6 ран (при этом нокаутированные герои могут восстановиться). В совместной игре любой герой, не принимающий участия в решающей схватке, может без уплаты улик присоединиться к схватке.

Для удобства эта таблица также изображена на задней обложке книги правил.

Профили героев

Карл, солдат



Карл, ветеран Войны за Независимость, собственными глазами видел все ужасы войны. Во время службы на континенте он наблюдал вещи, которые выходят за рамки обычного. Изучив оккультные науки и имея опыт закаленного в боях бойца, он стал охотником, посвятившим свою жизнь выслеживанию и уничтожению тварей ночи.

Генрих Картрайт, бродяга



Генрих из тех людей, которые всегда оказываются не в том месте и не в то время. Он пришел в Шэдоубрук сегодня днем, скитаясь от города к городу и будучи везде чужим. Его борода никогда не знала расчески, а одежда иголки, но он научился обходиться тем, что есть под рукой. За свою долгую жизнь Генрих Картрайт видел множество смертей и сталкивался с несказанными ужасами, которые ходят по земле. Сталкивался... и побеждал.

Анна-Мария, школьная учительница



Анна-Мария в Шэдоубруке совсем недавно. Она прибыла на смену последнему директору школы, который внезапно исчез при таинственных обстоятельствах. У нее твердая рука, пылкий дух и глубокая вера в то, что лишь знания обладают той силой, которая способна изменить мир к лучшему.

Катарина, разбойница



Разбойница и воровка Катарина бродит по ночным дорогам. Ее мастерство владения мечом и меткость стрельбы из верного пистолета и арбалета исключительны, а понятия о чести и вовсе удивительны. Мило улыбаясь, она грабит только жадных богачей, стяжающих несправедные деньги.

Инспектор Кук



Инспектор Джонатан Кук прибыл из крупного города по соседству с Шэдоубруком, чтобы выследить и поймать тех, кто наводит ужас на это поселение. Он полагается исключительно на науку и факты, будучи уверенным в том, что все в мире можно объяснить с точки зрения логики. Для него величайшими врагами истины являются страх и суеверия.

Виктор Дэнфорт, писатель-драматург



Виктор Дэнфорт, всемирно известный и талантливый актер, а также большой хвастун неустанно ищет в жизни приключений и романтических событий. Он изучил все тонкости своего ремесла, чтобы скрыть то, кем он является на самом деле – трусом, который боится собственной тени.

Томас, курьер



С малых лет Томас любил путешествовать. Будучи по натуре одиночкой, он зарабатывает на жизнь курьерским делом. Одноглазый со шрамами во все лицо Томас всегда заботится только о себе. Прибыв в Шэдоубрук со срочной посылкой, он вдруг попал в самый центр водоворота мистических и смертельных событий.

Изабелла фон Фук, дворянка



Изабелла, супруга одного из богатейших чиновников в бывших колониях, всегда была изнеженной, но нелюдими персоной. Она привыкла играть в политику и получать желаемое, не гнушаясь прибегать к предательству и обману в случае необходимости. Не так давно она овдовела и теперь странствует по миру в карете со своими слугами и багажом в поисках приключений.

Часто задаваемые вопросы и Пояснения

В. Если у Вас есть вещь, которая позволяет использовать «Хитрость» или «Дух» вместо «Боя» в битве, где особенность миньона требует, чтобы Вы использовали иной показатель вместо «Боя» (особенность Призрачных Солдат, например), что происходит?

О. Такие вещи, как «Научные Инструменты», могут использоваться ТОЛЬКО если Вы будете использовать «Бой» в битве. Против Призрачных Солдат, например, герой будет всегда использовать свой «Дух».

В. Некоторые вещи, такие как «Святая Вода», могут быть сброшены, чтобы автоматически победить миньона. Можно ли это сделать перед первым раундом битвы?

О. Да. Вы можете сбросить такую вещь в любое время. Если сбросить ее перед раундом битвы, миньон считается побежденным без бросков кубиков битвы.

В. Если частью Вашего Охотничьего Отряда является Софи, Акушерка, в какой момент времени она может использовать свою Специальную Способность? Что, если у Софи есть секрет Трусливый?

О. Как только секреты городского старейшины вскрываются, способность Софи становится активной. Если у нее есть секрет «Трусливый», ее специальная способность все еще может использоваться для отмены карт Тайны, которые находятся в игре. Это делается перед первым раундом битвы, когда Вы делаете бросок на бегство.

В. Если лорд Хэнбрук получает единственную рану в решающей схватке, а затем возвращается в город, он излечивается или сохраняет рану?

О. Он Излечивает рану. Вы можете также излечить лорда Хэнбрука между раундами битвы решающей схватки с помощью чего-либо, что способно вылечить раны героя.

В. Может ли доктор Мэннинг или леди Хэнбрук предотвратить раны, полученные другими городскими старейшинами в Охотничьем Отряде?

О. Нет. Они могут предотвратить только раны, полученные героем.

В. Может ли Факел использоваться для того, чтобы сделать повторный бросок на количество ран, получаемое городским старейшиной из Охотничьего Отряда?

О. Да. Он предназначен также и для ран городских старейшин в Вашем Охотничьем Отряде.

В. Может ли миньон Гнездо Крыс передвигаться?

О. Да. Крысы перемещают свое логово на новое место.

В. Может ли герой с Проклятием Оборотня совершать атаку в первой Фазе Тайны – той, в которой он превращается в героя – Оборотня?

О. Да.

В. Если я пытаюсь начать решающую схватку, но мою карту логова Отменили, я все еще могу Исследовать локацию?

О. Да.

В. Гончая-баргест перемещается на 2 клетки в начале Фазы Тайны, чтобы достигнуть ближайшего героя. Что происходит, если это перемещение происходит мимо другого миньона? Этот миньон перемещается?

О. Нет. Гончая-баргест может передвинуться мимо любого миньона, чтобы достичь героя. Если Гончая-баргест перемещается на 2 клетки к герою и заканчивает свое движение в локации с другим миньоном, тогда этот миньон перемещается.

В. Что, если две Гончие-баргеста могут достичь одного и того же героя? Герой сражается с обоими?

О. Гончие-баргеста перемещаются по одному (порядок перемещения выбирается текущим Первым Игроком). Герой должен будет сразиться с первой Гончей перед движением второй.

В. Карты Событий, которые добавляют бонус к Вашему навыку («Духа», «Боя» и т.д.), содержат символ навыка на себе, но не указание «Остается в Игре». Эти карты остаются в игре?

О. Нет. Эти карты дают Вам жетон усиления данного навыка, а затем сбрасываются. Символ на карте предназначается только для графической иллюстрации бонуса.

В. В какой момент времени играется карта Событий «Слухи и Сплетни» при Обвинении городских старейшин в начале решающей схватки?

О. Карту «Слухи и Сплетни» можно играть, прерывая обвинение, что позволит Вам посмотреть и сбросить/заменить потенциально злой секрет после того, как Обвинения было выдвинуто, но прежде, чем секреты были раскрыты.

В. Если злодей получает жетоны здоровья во время решающей схватки от жетонов усиления здоровья или злого старейшины (например, «Урожай душ» у Призрачного Всадника), когда этот эффект вступает в силу?

О. Эффект срабатывает в конце текущего раунда битвы, после того, как результаты бросков кубиков битвы будут применены. Если злодей побежден в том же самом раунде, когда он получает данный бонус, конец игры наступает прежде, чем будет применен сам бонус.

Check out the official Flying Frog Wiki for the latest FAQ and additional material:

www.flyingfrogwiki.com

Карты

Game Design - Jason C. Hill
Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill
Music Composition - Mary Beth Magallanes
Photography - Jack Scott Hill
Post Production Artwork - Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine
Rules - Jason C. Hill
Miniature Concept Artwork - James Ma
Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Joel Hills, Chris Kemnow, Aaron Martin, David A. Nolin, Brian Scroggs, Christopher Shull, Jennifer Skahen, and many others.

Cast

Heroes:

Katarina, The Outlaw -
Josie Nutter

Heinrich Cartwright, The Drifter -
Matthew Morgaine

Inspector Cooke -
Drew Cady

Victor Danforth -
Christopher W. Shull

Thomas, The Courier -
Michel S. Lowrance

Karl, The Soldier -
Patrick Meehan

Isabella Von Took -
Kelli Zmiarovich

**Anne Marie,
The School Teacher** -
Anne Marie Henderson

Town Elders:

Lord Hanbrook - Frank Peterson

Lady Hanbrook - Nancy E. Frye

Doctor Manning - David A. Nolin

Sophie, The Midwife - Bailey Fischer

Reverend Harding - Aaron Sutherland

Magistrate Kroft - Josh Lytle

Villains:

The Vampire - Jonathan "Sto" Perrins

Spectral Horseman - Lora Nelson

Scarecrow/Werewolf - Jason C. Hill

Перевод и редакция :

Владимир Филиппов "Geomorpholog" (карты)
Игорь Майоров "Радослав" (остальное)

Вёрстка :

Алексей Пушкин "vas 13736".

Вычитка и корректировка:

Яков Михальченко "GamerXXX"

Спасибо «Shinner» за базовый перевод.



besera.ru

Contact Info / Web Info
WWW.FLYINGFROG.NET

A Touch of Evil™, The Supernatural Game, Copyright 2004-2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved. First Edition 2008. Shot on location in Washington State. Manufactured in China. *Something Wicked™* this way comes.

Сводка Фазы Файны

1. Начало фазы Файны
2. Восстановление нокаутированных героев
3. Леченіе злодея
4. Взятие карты Файны
5. Передача жетона Первого Игрока

Шаги Решающей схватки

Начав решающую схватку, выполните указанные шаги в изложенном ниже порядке:

1. Раскрытие карты Логова и оплата ее стоимости
2. Сбор охотничьего отряда
3. Раскрытие секретов
4. Обвинения
5. Раунды битвы решающей схватки

Совместная Игра

Таблица Фазы Файны

D6	Результат
1	И приходит Тьма! – передвиньте метку Трека Тени на 2 шага ближе к Тьме. Герои могут получить 5 ран , разделив их между собой, чтобы предотвратить данное событие.
2	Ползущие Тени – передвиньте метку Трека Тени на 1 шаг ближе к Тьме. Герои могут получить 3 раны , разделив их между собой, чтобы предотвратить это событие.
3-4	Нападение миньона! – бросьте D6, определите случайную локацию и сверьтесь с таблицей миньонов злодея.
5-6	Разбросанные улики – определите случайную локацию и поместите там 2 улики .

Таблица решающей схватки (Дополнительно)

2D6	Результат
2	Дерзкое противостояние – выберите одного героя из участвующих в решающей схватке. Он должен пройти проверку «Чести» 6+. В случае провала каждый герой из участвующих в решающей схватке должен получить 1 рану или решающая схватка отменяется.
3	Логова в экипаже – возьмите новую карту Логова и переместите решающую схватку в эту новую локацию. Любые герои, которые хотят продолжить сражение, должны заплатить стоимость новой карты логова и переместиться в соответствующую локацию на игровом поле. Любой, кто не хочет / не может заплатить, остается на месте. Теперь Вы должны использовать специальную способность с новой карты логова.
4-5	Неодолимый враг – злодей излечивает D6 ран (или D3 ран в соревновательной игре).
6	Хитрая проблема – в этом раунде герои должны использовать «Хитрость» вместо «Боя».
7	Власть зла – злодей излечивает D3 ран (или 1 рану в соревновательной игре).
8	Сверхъестественная сила – в этом раунде битвы герои должны использовать «Дух» вместо «Боя».
9-10	Тьма освобожденная – злодей наносит D3 ран команде героев (или 1 рану в соревновательной игре). Раны могут быть разделены между участниками решающей схватки.
11	Удар с плеча – каждый участвующий в решающей схватке герой должен сбросить одну вещь <u>или</u> одного союзника.
12	Хорошая драка – злодей и КАЖДЫЙ из героев излечивает D6 ран (при этом нокаутированные герои могут восстановиться). В совместной игре любой герой, не принимающий участия в решающей схватке, может без уплаты улик присоединиться к схватке.



**FLYING FROG™
PRODUCTIONS**

Книга Правил

A TOUCH OF EVIL

SOMETHING WICKED™

EXPANSION



FLYING FROG®
PRODUCTIONS

A Game Expansion for
A Touch of Evil®

Печать зла Что-то страшное

By
Jason C. Hill

Ужас в Шедоубрукке растет, и тьма распространяется по окрестностям города. Странные существа бродят по дорогам во тьме ночи, и мрачные песнопения слышны из-под гулков соборов монастыря. Люди в масках прячутся в пещерах, манипулируя ситуацией и готовясь забрать ритуал, начатый столетия назад. Но пришло не только зло. Новые путешественники прибыли, чтобы укротить силы Тьмы и укрепить решимость горожан. Но, быть может, они уже опоздали? Над таинственным озером Эха стелется холодный темный туман, и призраки встают из могил, ощущая, как грядет что-то злобное... Что-то древнее... Что-то страшное!



Число игроков

Теперь, с добавлением новых персонажей, число игроков может быть равно числу доступных героев. Однако, если игроков больше 5, рекомендуется играть в режиме Совместной или Командной игры.

Новые миниатюры

Дополнение «Что-то страшное» включает в себя 4 новых уникальных фигурки серого цвета, каждая из которых соответствует своему листу Героя.

Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 1 поле расширения для базовой игры
- 4 уникальных фигурки Героев
- 20 карт колоды Монастыря
- 20 карт колоды Забытого Острова
- 20 карт колоды Трактира
- 12 карт Предметов Монастыря
- 4 карты Поместья
- 4 карты Ветряной Мельницы
- 4 карты Древнего Леса
- 4 карты Заброшенной Крепости
- 9 карт Логова
- 8 карт Событий
- 12 карт Тайны
- 1 карта Городских товаров
- 4 карты «Каменного Проклятия»
- 2 двусторонние карты «Одержимый \ Орден Багровой Руки»
- 4 листа Героев
- 4 листа Злодеев
- 4 таблицы миньонов Злодеев
- 1 справочная карта эффектов территории
- 3 цветных листа жетонов



Элиза, охотница на ведьм



Брат Маркус



Валерия Вечная



Капитан Хокинс

Новые Жетоны

Жетон Решимости



Эти жетоны иногда кладутся на Городских Старейшин, показывая, что их решимость сражаться возросла. Их также можно использовать, чтобы предотвратить смерть Старейшины, или в Решающей Схватке для получения дополнительных кубиков битвы.

Жетон каменной статуи

Во время охоты на Гаргулью герои или старейшины могут превратиться в камень. В этом случае на поле выкладывается Жетон Каменной Статуи, который обозначает место, где это произошло.



Жетоны бомб

Эти жетоны применяются для отслеживания количества бомб, которые оставил герой на некоторых предметах.

Дополнительные жетоны

Ополчения и Улик



Дополнение «Что – то страшное» включает дополнительные жетоны Ополчения и Улик. Они в точности такие же, как и в базовой игре.

Жетоны

«Болото/Затопление»

Во время охоты на Болотного Дьявола некоторые локации на карте могут превратиться в болота, а иногда и вовсе оказаться полностью затопленными, исчезнув навсегда. Эти жетоны двусторонние и выкладываются на поле для указания того, что локация превратилась в болото или вовсе ушла в небытие.



Круг Призыва/Метка Пустоты

Во время охоты на Невыразимый Ужас, его культисты будут часто чертить Круги Призыва в некоторых локациях, чтобы расширить свое влияние и ускорить приход своего повелителя в этот мир. Со временем темные ритуалы, проводимые здесь, будут открывать порталы в Пустоту, разрывая ткань реальности и позволяя всевозможным зловещим существам проникать сюда. Эти метки двусторонние и помещаются на поле той или иной стороной в зависимости от ситуации.



Новые жетоны Миньонов

Новые жетоны миньонов обозначают подконтрольных Злодею различных отдельных существ или целые стаи. Каждый Злодей использует миньонов, которые указаны в его таблице миньонов.



Один из таких миньонов с именем Хранитель Земель (первый уникальный миньон) имеет восьмиугольный жетон. Вся информация о нем содержится в таблице миньонов



Баньши.

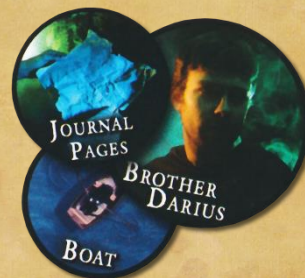
Метки Злодеев

Для каждого нового злодея в дополнении «Что – то страшное» есть своя метка. Эти метки необязательны для использования в игре, но их можно применять для обозначения нападения злодея во время игры. Такие же метки есть для Некроманта (Набор Героев 1) и для Делионской Дриады (ее лист и таблицу миньонов злодея можно бесплатно скачать на официальном сайте игры).



Прочие жетоны

В игровой набор было также добавлено несколько других жетонов. Они не нужны для основной игры, но могут использоваться в рамках домашних правил, для создания собственных злодеев или в будущих дополнениях.



Новые Карты



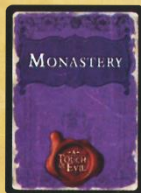
Существующие колоды

Для всех существующих локаций есть новые карты со значком SW (**Something Wicked**), которые необходимо добавить ко всем соответствующим колодам.

Колоды новых локаций

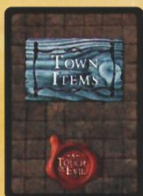
(Трактир, Монастырь, Забытый Остров)

На карте Озера Эха есть три новые угловые локации. Каждая со своей колодой карт, которые нужно брать при исследовании локации. Эти карты отличаются собственным уникальным символом в правом верхнем углу, а также цветом рубашки.



Новый предмет на продажу в городе

В стопку городских вещей добавлен новый предмет, который можно купить в Кузнице.



Товары Монастыря

Эти товары можно купить в Монастыре у Озера Эха точно так же, как Городские товары приобретаются в Кузнице. Карты товаров располагаются лицом вверх, формируя стопку, а не колоду, так что их не нужно перемешивать.



Каменное проклятие

Эта карта используется только при охоте на Фаргулью. Ее свойства детально описаны позднее.

Одержимый \ Орден Багровой Руки

В игре «Что-то страшное» герой может стать одержимым или подвергнуться нападению культивистов Ордена Багровой Руки в зависимости от того, на какого злодея идет охота. Эта двусторонняя карта применяется, когда герой становится Одержимым, или на него нападают соответствующие миньоны.



Справочная таблица эффектов

В набор включена карта с описанием особых эффектов меток, на которых изображен символ Болота или Затопления (их можно встретить при охоте на Болотного Дьявола) на одной стороне и Круга Призыва или Пустоты (они появляются при охоте на Невыразимого Ужаса) на другой.

Новые герои и

злодеи

В дополнении «Что-то страшное» появляются четыре новых героя, а также четыре новых злодея со своими карточками и таблицами миньонов злодея.

Измененные шары Фазы Тайны

Фаза Тайны

Из-за появления новых Злодеев и Миньонов в дополнении Фаза Тайны претерпела некоторые изменения.

Новая таблица Фазы Тайны

- 1. Перемещение миньонов** – В этой фазе передвигаются все миньоны, которые должны совершить перемещение в начале Фазы Тайны.
- 2. Начало Фазы Тайны** – Здесь происходят все прочие события, которые должны произойти в начале Фазы Тайны.
- 3. Нокаутированные герои поднимаются**
- 4. Злодей исцеляет раны**
- 5. Совершается бросок по таблице Фазы Тайны для совместной игры**
- 6. Взятие карт Тайны**
- 7. Передача жетона Первого Игрока**

Игровое Поле дополнения

Карта Озера Эха

В новом дополнении появляется карта **Озера Эха**, которая размещается рядом с уже существующей картой города **Шэдоубрук**, удваивая размеры игровой площади. Новая карта содержит собственные Угловые Локации (каждая со своей колодой карт), новые Опасные Локации и новые дороги.

Новые Угловые Локации

На карте **Озера Эха** есть следующие Угловые Локации:

Трактир

Здание трактира, расположенное чуть вдали от дороги, возвышается на покрытом туманами холме, с которого открывается вид на **Озеро Эха**. Это место служит приютом для усталых путников, а также гнездом отчаяния и ужаса. Паутина коридоров и Бесчисленные комнаты создают впечатление, что внутри трактир намного больше, чем снаружи. Сюда приходит много постояльцев. Кто-то задерживается всего на ночь, а кто-то намного дольше...

Карты колоды Трактира основаны на проверках **«Хитрости»**, союзниках и особых комнатах.

Посещение Трактира –

Локация Трактира имеет собственную колоду, из которой необходимо брать карты при исследовании локации. Также эта локация имеет собственный текст, написанный на игровом поле. Когда герой исследует Трактир, то, **перед** взятием карты, он может исцелить Рану или получить **2 улики**.

Монастырь

В отдаленном уголке окрестностей **Озера Эха** постепенно расположилось довольно обширное строение из камня и дерева... Монастырь. Там живет братство благочестивых монахов, и в этом месте, построенном еще в незапамятные времена, можно предаться молитвам и самосозерцанию.

Монахи всегда готовы помочь нуждающимся путникам, давая кров и пищу, однако многие из тех, кто перешагнул ворота монастыря, больше никогда не вернулись, а из окон верхних этажей трактира порой слышны мрачные распевы темных ритуалов.

Колода Монастыря основана на проверках **«Духа»**, здоровья и карте Ордена Багровой Руки.

Промедление на локации Монастыря –

В случае, если ваш герой атакован во время промедления на этой локации, **НЕ ДЕЛАЙТЕ** бросок по таблице миньонов злодея. Вместо этого герой сражается с Орденом Багровой Руки (смотрите соответствующую карту).

Тайный проход –

Как указано на игровом поле, между Монастырем и Поместьем в **Шэдоубруке** существует тайный проход, по которому могут путешествовать герои. Герой может отказаться от движения в свой ход, заплатить **1 улику** и переместиться в Поместье или Монастырь (в зависимости от его местоположения). Герой может, как обычно, сделать бросок на движение и после этого решить, что ему делать (это дает возможность получить карту События при броске на 1).



Товары Монастыря –

После исследования Монастыря взятием соответствующей карты, герой может также купить вещи из стопки товаров Монастыря. Этот процесс аналогичен покупке Городских товаров у кузнеца в **Шэдоубруке**. Товары Монастыря считаются Городскими, с той лишь разницей, что приобрести их можно только в Монастыре. Также обратите внимание, что одна из этих карт, Проводник, – это карта Союзника, которая, тем не менее, подчиняется правилу других карт вещей.

Забывтый Остров

В сердце земель вокруг Озера Эха лежит покрытый холодным саваном туманов Забывтый Остров. Об этом уединенном месте, заросшем дикими травами, жители окрестных деревень давно забыли. На острове царит злобное колдовство и смерть, а те, кто знает о нем, не смеют произносить его истинное имя и избегают приближаться к нему, опасаясь ужасного проклятия.

Колода Забывтого Острова основана на картах опасностей, Проклятий и могущественных Предметов.

Путешествие к Забывтому Острову –

Единственный способ попасть на Забывтый Остров – это переправиться через озеро с Северного или Южного Причалов. Как указано на карте, перемещаясь туда, герой затрачивает 2 очка движения с причала на Остров или обратно.

Кратчайший путь к Ратуше –

Аналогично локации Поля в Шэдоубруке, Забывтый Остров является точкой отсчета при определении кратчайшего пути к Ратуше. Для определения этого пути, бросьте д6 и, если выпало 1-3, следуйте к Северному Причалу, а если 4-6, то к Южному. Несмотря на то, что с технической точки зрения данные локации не являются равноудаленными, случайность результата броска нивелирует этот момент.

Побег с Острова –

Если находящийся на Забывтом Острове герой решает сбежать из боя, он должен сначала бросить д6. При броске на 4, 5 или 6 считается, что герой успешно сбежал с острова и находится на одном из Причалов (определите причал броском на кратчайший путь). При броске на 1, 2 или 3 герой должен провести еще один раунд битвы, прежде чем попробовать сбежать снова.

Новые опасные локации

На карте Озера Эха расположены три опасные локации. Трясина, Северный Причал и Южный Причал. Они содержат тот же текст, что и аналогичные опасные локации Шэдоубрука, с той лишь разницей, что в начале игры на них нужно положить по 2 улики.

Переправа через озеро –

Герой, находящийся в любом из причалов, может переправиться на Забывтый Остров или на другой причал. Как указано на игровом поле, при таком перемещении герой тратит 2 очка движения для переправы с причала на Остров или обратно или 3 очка движения для переправы на другой причал.

Ограничение на ношение предметов

Герой может, как и раньше, нести по одной карте из каждой Угловой Локации. Таким образом, поскольку в игре добавляются три новые локации, общее число переносимых вещей увеличивается до 10 (7 карт локаций и 3 карты городских вещей). Обратите внимание, что вещи Монастыря также считаются городскими.

Перемещение между игровыми полями

Перекресток в Шэдоубруке – это связующее звено между двумя игровыми полями. Герой, находящийся там, может переместиться в локацию поля Озера Эха как в обычную игровую локацию. То же правило применяется к миньонам и подсчету кратчайшего пути к Ратуше. Таким образом, эти две локации считаются соседними.

Также обратите внимание, что в Монастыре существует Тайный Проход (указанный на карте), который можно использовать для перемещения в Помесье Шэдоубрука.

Нокаутированные герои в окрестностях Озера Эха

Если герой получает нокаут на игровом поле Озера Эха, он перемещается в Монастырь, а не в Ратушу. Дальнейшие действия происходят по обычным правилам.



Новые Возможности

Орден Багровой Руки

Культисты этого тайного общества собираются в Монастыре, который является их штаб-квартирой. Истинный масштаб дел этой организации, равно как и ее численность, держатся в строжайшем секрете. Об этих людях говорят всегда только шепотом и никогда с незнакомцами. Глухими ночами облаченные в маски культисты проводят свои темные ритуалы, а щупальца их влияния обвивают всех, кто облачен хоть какой-то властью. Они не останавливаются ни перед чем в достижении своих целей, раздавая обещания власти и богатства, прибегая к шантажу и даже колдовству. А если все это не возымело эффекта, в игру вступают профессиональные убийцы в черных плащах, которые быстро устраняют несговорчивых.

Иногда герой будет подвергаться нападениям культистов Ордена Багровой Руки. Это может произойти в результате эффекта какой-либо карты или Промедления в Монастыре. В этом случае положите жетон миньона на локацию с героем. Культисты Ордена считаются обычными миньонами и, если их не победили, остаются в игре. Их характеристики Вы можете увидеть на соответствующей справочной карте.

Влияние Ордена

Каждый может оказаться тайным членом этого культа, ибо он проник во все слои общества. Некоторые карты дополнения «Что-то страшное» называются «Влияние Ордена». Эти карты, будучи сыграны, остаются в игре и оказывают влияние на Городских Старейшин. Это, впрочем, не означает, что старейшина становится «злым». Старейшина с такой картой продолжает действовать по обычным правилам и может быть включен в Охотничий Отряд. Если он становится злым или умирает, карта «Влияние Ордена» сбрасывается.

Метка Решимости



Тьма и зло вокруг Шедоубрука сгущаются, но некоторые из старейшин могут обнаружить в себе новые силы для противостояния опасностям и спасения города. Для обозначения этого вводятся метки Решимости. Их кладут на карту выбранного старейшины как часть эффекта какой-либо карты. Обычно игрок имеет право выбрать, какой старейшина должен получить эту метку.



Если в какой-то момент старейшина с одной или более метками Решимости должен быть убит, вместо этого удалите с его карты одну из этих меток, показывая, что он избежал смерти. Однако, если старейшина становится злым или должен погибнуть в результате эффекта, который по правилам нельзя предотвратить, то все метки решимости удаляются с него.

Также во время Решающей Схватки игрок может удалить одну метку Решимости со старейшины (в составе охотничьего отряда или присоединенного к себе Народного Героя) и получить +2 кубика битвы на время одного раунда битвы. Эту возможность можно использовать несколько раз.

Ключи

Ключи – это новый вид предметов, доступный в дополнении «Что-то страшное», и в каждой колоде Угловой Локации есть как минимум одна карта Ключа. Если игроку попадает такая карта, он должен также взять карту Логова, чтобы определить, в какой локации этот ключ нужно применить. Эта карта Логова используется только для этого ключа и «присоединяется» к нему.

Обет

Это новый вид карт, доступный герою. Как любая вещь или союзник, обет влияет на героя, не являясь, однако, ни тем, ни другим. Герой может иметь при себе только одну карту обета. Если герой находит другую карту обета, он должен ее сбросить. Обетами нельзя обмениваться с другими героями, и они не влияют на ограничение по ношению предметов.

Одержимость

Время от времени герой может стать одержимым. Если это произошло, он берет карту «Одержимый» и кладет ее на свою карточку персонажа. Одержимость, как и любое проклятие, можно снять в Кабинете Доктора Шэдубрукка.

Возрождение старейшин

Существует несколько способов вернуть старейшин к жизни (например, применив карту «Переливание крови»). Если бывший мертвым старейшина возвращается в город, положите его карту среди других старейшин. Это событие не влияет на метку Фрека Фея. Если погибший старейшина присоединялся к злодею или был удален из игры, то возродить его нельзя.

Подготовка дополнения к игре

Новое игровое поле Озера Эха должно прилегать вплотную к игровому полю города Шэдубрук, а все карты расположены так, чтобы их могли брать все игроки. Приведенный ниже рисунок показывает один из возможных вариантов расположения.



Новые Дополнительные Правила

Слашком много секретов

(Рекомендуется)

Если у старейшины накапливается 3 или больше секретов, они вскрываются. Все бонусы, которые по правилам предназначены игроку, раскрывшему секрет, достаются Первому Игроку.

Обмен вещами и союзниками в соревновательной игре

(Рекомендуется)

В качестве действия игроки, находящиеся на одной локации, могут обмениваться вещами или союзниками по обоюдному согласию. Уликами обмениваться нельзя.

Игра без дополнительного игрового поля

Для ускорения игрового процесса игроки могут не использовать игровое поле **Озера Эха**. Удалять какие-либо карты из игры нет необходимости, просто не берите карты отсутствующих угловых локаций и товаров Монастыря.

Карты Логова для отсутствующих локаций теперь считаются «дикими картами». Определяя случайную локацию, игрок, взявший такую карту, выбирает любую именованную локацию на поле. Если такая карта выпала при определении Логова, то взявший ее игрок может начать Решающую Схватку на любой именованной локации игрового поля, но, чтобы начать ее, он должен заплатить двойную цену в уликах. Особое свойство карты Логова при этом остается в силе. Если цена уже была удвоена (например, в результате способности **Аурала «Хорошая маскировка»**), утрите ее.

Продвинутая таблица фазы тайны для совместной игры

(Рекомендуется)

Чтобы несколько повысить сложность при совместной игре, бросьте 2 D6 и сверьтесь с продвинутой таблицей фазы тайны на обороте этой книги правил. Обратите внимание, что, как и в случае с обычной таблицей, ее результаты могут быть отменены любой картой или способностью, которая отменяет карту События или Тайны.

Тьма сгущается

Если Вы хотите повысить сложность игры, примените это свойство на злодее. В начале каждой фазы Тайны сделайте бросок по таблице миньонов злодея и разыграйте результат. Если это будет миньон или Нападение Злодея, определите для него Случайную Локацию.

Сдержат наступление тьмы

(Только для совместной игры)

Если в какой-то момент игра (или борьба с каким-то определенным злодеем) Вам покажется слишком сложной, Вы можете применить это дополнительное правило. В начале каждой Фазы Тайны, если метка **Трека Тени** находится на **красном** делении, игроки могут передвинуть ее на 1 шаг назад, для чего каждый из них должен заплатить по **2 улики**. Если кто-то из игроков не может этого сделать, метка остается на месте (можно применить 1 раз за ход).

Зло набирает силу

Это правило можно применить на любого злодея, но имейте в виду, что оно может серьезно усложнить Вам жизнь! Убивая старейшину или нокаутируя героя, злодей, в добавление ко всем прочим бонусам, высасывает из них часть жизненных сил, всякий раз получая **+2 раны** (+1 рану за каждого героя в совместной игре). Это происходит даже если старейшина удаляется из игры (например, во время охоты на **Гаргулью**).



Правила Одной Игры

Игра «Печать Зла» также прекрасно подходит для одиночной игры. В этом режиме игра протекает быстро и увлекательно с минимальными изменениями в механике.

Сначала Вы должны определиться, играете ли Вы одним героем или командой из нескольких искателей приключений. Для одного героя игра может показаться очень сложной, однако и впечатления будут более яркими, а история захватывающей.

Команда героев

Если Вы играете командой героев, то должны определить ее численность. Как правило, для одиночной игры достаточно от 2 до 4 персонажей. В этом случае правила будут те же, что применяются для Совместной игры с одним лишь изменением. Поскольку Вы единственный игрок, то карты Событий, приходящие к Вам в руки, могут быть разыграны на любого героя.

Также во время игры 2 героями Вы можете игнорировать правило, гласящее, что злодей автоматически побеждает, если все герои оказываются нокаутированы.

Поскольку Вам одному будет несколько проще координировать все действия и события в игре, Вы можете использовать некоторые из Особых Правил, описанных выше, чтобы несколько усложнить игровой процесс. Вам определенно следует использовать Продвинутое Таблицу Фазы Тайны на задней обложке этой книги, а также правило «Слишком много секретов», приведенное ранее.

Одинокий герой

Попытка отыскать и уничтожить жуткого сверхъестественного злодея в одиночку, мягко говоря, рискованна. Однако, если Вы готовы на этот подвиг, то читайте этот параграф далее на свой страх и риск.

Играя одним героем, используйте правила Соревновательной игры с некоторыми изменениями.

Если Вы смотрите секреты городских старейшин, раскройте их, если только Вы не используете для этого карту, текст которой прямо говорит «не раскрывая».

Если ваш герой оказался в нокауте во время Фазы Тайны, он поднимается по ее завершению и ему не нужно терять ход (что очень неприятно при одиночной игре).

Также можете выбрать один из уровней сложности, приведенных ниже:

Обычный – Без дополнительных трудностей.

Охотник – Используйте Трек Фени для Совместной игры.

Искусный охотник – Используйте Трек Фени для Совместной игры и Продвинутое Таблицу Фазы Тайны.

Безумие – Используйте Трек Фени для Совместной игры, Продвинутое Таблицу Фазы Тайны и Особую Таблицу Решающей Схватки из базовой книги правил игры.

Апокалипсис – То же, что в режиме «Безумие». Кроме того, вы проигрываете, если были нокаутированы 3 раза.



Описания Новых Злодеев и Разъяснения

Болотный дьявол



Это чудовище из глубин нападает по ночам, оставляя за собой след из слизи и вонь болотной трясины. Повинуясь его мощи, реки и болота поднимаются, затопляя все вокруг и грозя поглотить город.

Метка Болота и Затопления

Болото

Находясь в локации сметкой Болота, герой получает штраф (-1 кубик Битвы).

Если на локацию с меткой Болота кладется еще одна такая же метка, замените их одной меткой Затопления, вокруг которой во все прилегающие локации положите по метке Болота.

Обратите внимание, что Перекресток считается соседним с локацией с надписью "К перекрестку" на карте Озера Эха, а Забытый Остров считается соседним с локациями Северный и Южный Причал.

Затопление

Локация полностью ушла под воду. Все ее особенности перестают действовать и ее колода карт (включая стопку сброса) полностью удаляется из игры.

Затопленная локация также считается Болотом (-1 кубик Битвы) и имеет следующую особенность при исследовании. Бросьте d6 :

На 3 + – возьмите карту События.
На 1 или 2 – возьмите карту Тайны.

След из слизи

Способность Болотного Дьявола След из Слизей оставляет на поле след из улик, ведущий к ближайшей локации с меткой болота. Герои, находящиеся на локации с этими уликами, могут подобрать их по обычным правилам.

Невыразимый Жгас



Собат'Кур, тысячелетиями томившийся в Великой Пустоте меж мирами, наконец готов снова воплотиться в этом мире. Его последователи из Ордена Багровой Руки приближали этот день уже много сотен лет.

Круг Призыва и метка Великой Пустоты

Круг Призыва

Если вы исследуете локацию, на которой есть Круг Призыва, сначала бросьте d6. При броске на 3+ возьмите карту События. При броске на 1 или 2 тяните карту Тайны. Затем исследуйте локацию как обычно.

Когда на локацию с Кругом Призыва кладется еще один Круг, замените их одной меткой Великой Пустоты. Если на этой локации уже есть метка Великой Пустоты, вместо этого передвиньте метку Фрека Фени на 1 шаг ближе к Тьме.

Великая Пустота

Перед тем как исследовать локацию с этой меткой, сначала возьмите карту Тайны. Находясь на локации с этой меткой, герой может, в качестве действия, исследовать Великую Пустоту. Пройдите проверку «Духа», «Хитрости» или «Чести» 6+. Получите по 5 улик за каждый успешный результат. В ином случае получите d6 ударов.

Стустки Великой Пустоты это туннели в пространстве и времени. Их можно использовать для быстрого перемещения по игровому полю, что, впрочем, опасно. Если на двух отдаленных локациях лежат метки Пустоты, герои могут перемещаться между ними, как если бы эти локации были рядом. Если герой решает так поступить, бросьте d6. При броске на 1 герой атакован и должен провести 1 раунд битвы со злодеем, который находится в Великой Пустоте. Вместо получения ран злодеем в этих битвах, герой получает по 1 улике за каждый удар по злодею. Это сражение не считается решающей схваткой. При определении кратчайшего пути до Фапуца миньоны также используют метки Великой Пустоты для перемещения.



Баньши



Туманными ночами ледящий вой несется над землей, наводя ужас. То Баньши, спускаясь с небес, пожирает души своих онемевших жертв. Смотритель, недавно нанятый на службу в Поместье, рассказывает страшные истории о своей наводненной призраками родине, Англии, порою говоря загадками.

Может, он просто свихнулся и пророчит скорый Судный День... а, может, он хранит нечто большее, чем поместье?



Смотритель

Это первый уникальный миньон с соответствующим восьмиугольным жетоном. Его способности подробно описаны в таблице миньонов Баньши. Ниже изложены основные его навыки.

Уникальный

Смотритель может быть только один. Если при броске на определение миньона он уже есть на карте, просто передвиньте его в новую локацию. Если Вам требуется выставить несколько миньонов одновременно, выложите в качестве остальных миньонов Могильных Теней.

Только один раунд битвы

Герои должны использовать «Хитрость» вместо «Боя» во время этой битвы. За каждый удар по Смотрителю герой получает по **2 улики**.

За каждый удар по себе герой, в добавление к полученной ране, должен также сбросить **2 улики** или союзника.

После боя со Смотрителем бросьте D6. При выпавшей 6 получите дополнительно **5 улик** и удалите Смотрителя из игры. В противном случае передвиньте Смотрителя в новую случайную локацию (если выпала та же самая локация, тяните карту логова снова).

Гаргуля



Это древнее и злобное существо способно превращать в камень всех, кого коснется. Но что еще хуже, оно может контролировать своих окаменевших жертв, создавая из них армию, послушную ее воле. Падая с небес, Гаргуля набрасывается на своих жертв, неся каменную смерть каждому, кто дерзнет выйти из дома с наступлением темноты.

Иницирующая атака

Один раз за атаку Гаргуля может перебросить все броски кубиков с промахами до каких-либо других эффектов, влияющих на переброс кубиков.

Каменное проклятие

Этот вид атаки Гаргули не оказывает дополнительного эффекта на городских старейшин в составе охотничьего отряда (считается обычным ударом, независимо от выпавшего результата).



Обратите внимание, что Каменное Проклятие это единственный способ полностью уничтожить героя в игре. Как указано на карте, когда герой погибает в результате окаменения, игрок должен взять карточку нового героя, а на игровом поле поставить «Статую». Если доступных карточек героя нет, то игрок, разместив статую, выходит тем же самым героем, что играл ранее, но с нуля.

Исправления карт

В переводе базы игры мы сразу же учли нижеперечисленные исправления, поэтому этот список приводится исключительно для ознакомления с данными изменениями и получения разъяснений по некоторым непонятным вопросам.

Исправления и разъяснения карт

Воздушевляющая речь (Событие)

Первая половина этой карты теперь включает строчку «удалите эту карту из игры». Обратите внимание, что эта карта не удаляется из игры, если просто скидывается, или если используется для отмены карты с ключевым словом «истерия».

Слуга зла (Тайна)

Для лучшего понимания первый абзац этой карты теперь содержит следующий текст: «Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей миньонов злодея. Если результат – миньон или атака злодея, примените тот результат в случайной локации».

Дороги небезопасны (Тайна)

Для лучшего понимания первый абзац этой карты теперь содержит следующий текст: «Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей миньонов злодея. Если результат – миньон или атака злодея, игрок, вытянувший эту карту, применяет тот результат в любую свободную локацию».

Нападение (все угловые локации)

Для лучшего понимания текст этой карты теперь содержит только следующий текст: «Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей миньонов злодея».

Бескорыстный мученик (Секрет)

Как только игрок узнал у какого старейшины есть этот секрет, он может вскрыть его в любое время, чтобы использовать эффект этой карты.

Знает слишком много (Секрет)

Эта карту нужно удалить из игры после своего эффекта. Таким образом, если старейшина в будущем будет как-либо возрожден, этот секрет не будет влиять на игровой процесс.

Народный герой (Секрет)

В совместной игре прикрепленного этим секретом городского старейшину можно обменять или передать другому герою в одной локации с вами в качестве действия или в начале раунда битвы решающей схватки. Это правило также действует между командой при командной игре. Такому старейшине Злодей не может нанести ран отдельно от охотничьего отряда во время решающей схватки, так как старейшина не является частью отряда.

Исправления и разъяснения злодея и миньонов

Злодей Вампир

Облако тумана (способность)

Когда Вампир использует эту способность, если он должен получить 1 или более ранений, киньте кубик за каждое ранение. При броске на 5 или 6 игнорируйте это ранение. Этот бросок делается отдельно от броска битвы героя.

Летучие мыши (Таблица миньонов злодея)

Текст этого миньона теперь включает строчку «Затем сбросьте жетон этого миньона».

Волк (Таблица миньонов злодея)

Текст этого миньона теперь включает строчку «Сражаются только 1 раунд битвы, затем сбрасываются».

Часто задаваемые вопросы и Пояснения

В. Если Элиза предотвращает себе рану, получает ли она бонус за способность «Зилот»?

О. Да, получает.

В. Что происходит, если уникальный миньон (например, Смотритель) перемещается в Ратушу и снимается с игрового поля, перемещая метку Фрека Феня?

О. Такой миньон удаляется с поля как обычно (но не из игры!). Он может снова войти в игру согласно обычным правилам (например, при броске по таблице миньонов злодея и т. д.).

В. Если на Судью Крофта сыграна карта «Влияние Ордена» и все Ополчение теперь «злое», можно ли применять умение Капитана Хокинса?

О. Да, Капитан Хокинс может создавать отряды ополчения, но все равно будет подвергаться их атакам («Простите, сэр, но у нас приказ судьи...»).

В. Если герой заходит в клетку с меткой Круга Призыва \Пустоты\Болота\Затопления и хочет начать Решающую Схватку, действует ли на него эффект этой местности?

О. Нет, так как это Решающая Схватка, а не исследование локации.

В. Можно ли получить 2 улики или Исцелиться, если останавливаешься в Трактире или покупаешь вещи в Кузнице или Монастыре?

О. Нет, потому что это не исследование локации.

В. Могу ли я по своему желанию во время атаки бросить меньше кубиков битвы, чем я способен?

О. Да. Однако минимальное число кубиков должно быть равно вашему навыку Боя (или того навыка, который вы используете). Вы также можете бросить кубики битвы, а потом, увидев результат, добавить к нему дополнительные кубики от Вешей, Союзников и карт Событий.

Check out the official Flying Frog Wiki for the latest FAQ and additional material:

www.flyingfrogwiki.com

Профили Героев

Элиза, охотница на ведьм



Организация под названием «Святынище Мебиуса Малуса» недавно отправила Элизу в **Шэдоубрук** с единственной целью – целиком и полностью уничтожить все сверхъестественное. Приказом Ордена ей были дарованы все полномочия инквизитора с указаниями использовать любые необходимые средства для выполнения миссии.

Каждый, кто встанет на ее пути, должен рассматриваться как... расходный материал.

Капитан Хокинс



Посвятив свою жизнь военной службе, капитан Меривезер Хокинс много повидал во время Войны за Независимость, а также во время множества народных восстаний после нее. Капитан континентальной армии Хокинс имеет множество наград и известен как опытный командир, а также вдумчивый и рассудительный человек. Услышав о каком-то «сверхъестественном» существе, что терроризирует местных жителей, он отправился в **Шэдоубрук**, чтобы положить конец нелепым слухам и навести там хоть какое-то подобие порядка... силой, если будет нужно.

Брат Маркус



Путешествуя по деревням, брат Маркус уходит все дальше и дальше от дома. В своем паломничестве он попадал во многие опасности, но ни одна из них не была столь же смертельной, как эта. Имея из оружия лишь веру и стойкость духа, брат Маркус наконец нашел то, что искал так долго – свое предназначение в этом мире.

Валерия, бессмертная



Прекрасная и смертоносная Валерия скитается по миру уже много тысячелетий, будучи одним из последних вампиров древней эпохи. Некогда она была принцессой легендарного королевства Фарокс, но теперь, как последний представитель исчезнувшей цивилизации, путешествует инкогнито. Ее память хранит опыт сотен поколений.



Карты

Game Design - Jason C. Hill
Graphic Design and Layout -
Jack Scott Hill

Music Composition -
Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork -
Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Game Board Illustration -
Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork -
Kelsey Martin

Miniature Sculptures - Gael Goumon

Costuming - Liz Spain
Jason C. Hill
Jack Scott Hill

Playtesters -
Joel Hills, Chris Kemnow, Joel
Flamme, Liz Spain, Austin Lamb,
Matt Auen, Christopher Shull, Katie
Shull, Bob Stone, David A. Nolin,
Jennifer Skahen, and many others.

Cast

Heroes:

Eliza, The Witch Hunter -
Liz Spain

Captain Hawkins -
Tadd Foote

Brother Marcus -
Cullen Faugno

Valeria, The Eternal -
Shereen Alibnai

Lucy Hanbrook -
Amanda Kom

The Scarlet Shadow -
Jason C. Hill

Harlow Morgan,
The Inventor -
Joel Flamme

Adrianna, Foreign Traveler -
April Quedado

Katarina, The Outlaw -
Josie Nutter

Heinrich Cartwright,
The Drifter -
Matthew Morgaine

Inspector Cooke -
Drew Cady

Victor Danforth -
Christopher W. Shull

Thomas, The Courier -
Michel S. Lowrance

Karl, The Soldier -
Patrick Meehan

Isabella Von Took -
Kelli Zmiarovich

Anne Marie,
The School Teacher -
Anne Marie Henderson



Перевод и редакция :

Владимир Филиппов "Geomorpholog" (карты)
Игорь Майоров "Радослав" (остальное)

вёрстка :

Алексей Пушкин "vas 13736".

Вычитка и корректировка:

Яков Михальченко "GamerXXX"



Townsppeople and Minions:

Abigail Sturn - Tiegan Walker
Brother Darius - Austin Lamb
Brother Janus - Joel Hills
The Coachman - Jack W. Hill Jr.
Sebastian Skinner - Merric Shank
Militia Soldier - Chris Kemnow
Captain of the Watch -
Thomas R. Coonradt
The Crimson Hand - Austin Lamb
Joel Hills
Jason C. Hill
The Host - Royden Lepp

Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Baxter, Joel
Hills, Charles Cooper, Liz Spain,
Matt Spain, Dex O'Hara, Joel
Flamme, Tom 'Coony' Coonradt,
Matthew Dudley, Lora Nelson,
Chris Kemnow, A Masquerade
Costumes, BoardGameGeek.
com, and all of the fans who
have helped support the release
of *A Touch of Evil*[®] and *Last
Night on Earth*[®].

Contact Info / Web Info

www.flyingfrog.net

Official Wiki / FAQ

www.flyingfrogwiki.com

A Touch of Evil[®]: *Something
Wicked*[™], Copyright 2009

Flying Frog Productions,
LLC. All Rights Reserved.

First Edition 2009. Shot on
location in Washington State.

Manufactured in China. The Suffian
Crypt has been opened. Do you know
the Secret of Cador?

Продвинутая таблица Фазы Тайны для совместной игры

Подробнее смотрите раздел Особых правил на странице 9.

2D6

Результат

2 Внезапное нападение! – Вы случайно наткнулись на логово Злодея! Отступить некуда... он знает, что вы здесь. Возьмите карту Логова и переместите в эту локацию всех героев. Начинается Решающая Схватка со злодеем. В ней принимают участие все герои. Охотничьего отряда из старейшин формировать нельзя, и герои не могут применять свои способности во время первого раунда. Свойство карты Логова действует на время этой битвы. Если это событие произошло во время соревновательной игры, то все это выполняет Первый Игрок.

3 Проклятая деревня – Каждый герой, начиная с Первого Игрока, последовательно берет и разыгрывает по карте Тайны. Это событие заменяет собой обычное вытягивание карты Тайны в этом ходу.

4 Дождь и обман – Бросьте D6. Каждый старейшина, «Честь» которого меньше или равна выпавшему значению, получает одну карту Секрета. Если у старейшины накапливается 3 карты секретов, раскройте их.

5 Сошествие тьмы – Метка Фрека Феи передвигается на D3 делений ближе к Тьме. Герои могут получить 5 ранений, распределив их между собой, чтобы это предотвратить. Число ран, получаемых героями в этом случае, не может быть больше их показателя Ран.

6 Поход темных сил – Каждый миньон на игровом поле передвигается на 2 локации по кратчайшему пути к Ратуше. Если на поле нет миньонов, сделайте бросок по таблице миньонов злодея (перебросьте, если выпало событие) и положите жетон этого миньона в 2 случайные локации.

7 Волна зла – Сделайте бросок по таблице миньонов злодея и разыграйте результат. Если это будет миньон или нападение злодея, определите случайную локацию.

8 Убийство... убийство! – Определите случайную локацию и положите туда **3 улики**. Передвиньте метку Фрека Феи на 1 шаг ближе к Тьме. По отношению к свойствам злодея считайте этот результат за разыгранную карту тайны «Убийство!».

9 Невероятная буря – Над городом разразилась буря сверхъестественной силы. Сбросьте находящуюся в игре карту Тайны с ключевым словом «Погода». Сделайте бросок по таблице миньонов злодея (перебросьте, если не выпало событие), чтобы определить, что несет эта буря. Если это будет нападение злодея, определите случайную локацию и добавьте ему на время этой атаки +3 «Боя».

10 Засада в ночи – Каждый герой бросает D6 и добавляет к результату свою «Хитрость». Героя, получившего наименьший результат (в случае ничьи перебросьте), атакует один из миньонов злодея. Сделайте бросок по таблице миньонов злодея (перебросьте, если выпало событие или миньон, не имеющий кубиков битвы) и положите жетон этого миньона в локацию с героем. Во время первого раунда битвы герой не может использовать свои Вещи, Союзников и способности, а миньон бросает в два раза больше кубиков битвы.

11 Одержим безумием – Каждый герой бросает D6 и добавляет к результату свою «Честь». Герой, получивший наименьший результат (в случае ничьи перебросьте), проводит 1 раунд битвы с героем, получившим наивысший результат. Герои получают по **1 улике** за каждый удар, нанесенный друг другу. Герои могут бросать меньшее число кубиков, чем способны, однако минимальное число кубиков должно быть равно их базовому навыку «Боя».

12 Темное знамение – Один из старейшин, которого считали погибшим, пошатываясь, входит в городские ворота. Первый Игрок выбирает одного из мертвых старейшин (не злых) и возвращает его в игру. Сбросьте все его карты секретов и положите вслепую 2 новые. Также сбросьте верхнюю карту с каждой колоды локаций, передвиньте метку Фрека Феи на 1 шаг ближе к Тьме и выдайте каждому герою по **1 улике**. Если мертвых старейшин в городе нет, Первый Игрок дает одному из них жетон Решимости.

FLYING FROG[®]
PRODUCTIONS

© 2009 Flying Frog Productions, LLC. All rights reserved.

Книга Правил

The **COAST** A TOUCH OF EVIL[®]
EXPANSION

FLYING FROG[®]
PRODUCTIONS

A Game Expansion for
A Touch of Evil[®]

Печать зла Побережье

By
Jason C. Hill

Тяжелый густой туман, ползущий с моря, окутывает прибрежную деревушку Тайдуотер сабаном мрака и отчаяния. Жители этого места несут на себе тяжелое проклятие за былые грехи, а теперь туман обитает не только люди. Обрученные вечным голодом порождения зла бродят по улицам темными ночами. Те, кого забрало море, не знают покоя, и поговаривают, что утопшие вернулись, чтобы отомстить. Иногда сквозь пелену тумана пробивается звон колокола на маяке, а ему вторит чей-то назидательный рев. Но не так давно здесь появилась путешественница. Эти герои готовы отразить нападения злобных духов и сразиться с любым существом из темных глубин. Быть может именно им суждено сбросить саны зла в ледяные воды, что вечно бьются о безжалостные скалы Побережья!



Число игроков

Теперь, с добавлением новых персонажей, число игроков может быть равно числу доступных героев. Однако, если игроков больше 5, рекомендуется играть в режиме Совместной или Командной игры.

Новые миниатюры

Дополнение «Побережье» включает в себя 4 новых уникальных фигурки серого цвета, каждая из которых соответствует своему листу Героя.

Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 1 поле расширения для базовой игры
- 4 уникальных фигурки Героев
- 20 карт колоды Пещеры Контрабандистов
- 20 карт колоды Разбитого Корабля
- 20 карт колоды Маяка
- 12 карт товаров Прибрежного Поселка
- 12 карт Встреч в Тайдуотере
- 7 карт Бродячих Призраков
- 9 карт Секретов
- 3 карты городских старейшин Тайдуотера
- 4 карты Поместья
- 4 карты Ветряной Мельницы
- 4 карты Древнего Леса
- 4 карты Заброшенной Крепости
- 12 карт Логова
- 12 карт Событий
- 22 карты Тайны
- 1 карта Товаров Города
- 1 карта Утопленника
- 4 карточки Героев
- 4 карточки Злодеев
- 4 дополнительных таблицы миньонов Злодеев
- 1 справочная карточка способностей Кракена \ Бродячего Призрака
- 1 дополнительная таблица способностей Потерянного Корабля
- 2 цветных листа с жетонами

Мария Де Ла Роза,
контрабандист



Аргот Блэкуэлл,
мастер-охотник



Лилиана,
потерянная душа



Доктор Эдвардс



Новые Жетоны

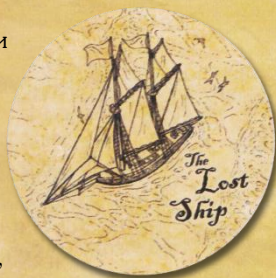


Метки Бродячих Призраков

Иногда в одной из локаций на игровом поле будет появляться бродячий призрак. В этом случае на локацию выкладывается соответствующая метка. Такой призрак не перемещается, а остается на месте, нападая на проходящих через локацию героев.

Потерянный корабль

Таинственный корабль без экипажа время от времени появляется в локации Ледяных Вод, дрейфует вдоль Побережья и снова исчезает в тумане. Пока эта метка находится на игровом поле, герои могут попытаться исследовать этот корабль. Это сулит большие опасности, но и награда может быть также велика.



Жетоны бессоницы



Если герои охотятся на Тракху, то им предстоит бороться не только с ее миньонами, но и с желанием уснуть, так как именно во снах этот злодей и нападает.

Проклятое золото

Во время охоты на Корабль-Призрак героям придется прочесать местность в поисках сокровищ, зарытых пиратами-призраками при жизни.



Дополнительные жетоны улик



Эти жетоны улик ничем не отличаются от обычных, и добавлены для увеличения их общего числа.

Старейшины Файдютера

В Файдютере живут трое старейшин, каждый из которых имеет собственный жетон, представляющий его на игровом поле.



Кракен

Это свирепое существо из морских глубин таится в прибрежных волнах. Оно утаскивает в пучину неосторожных путников, обвивая их своими массивными щупальцами.



Семеро Шмоншах

Каждый из этих жетонов представляет одну из одноименных карт Бродячих Призраков и часто используется одновременно с ней, показывая, в какой локации появился этот призрак.

Жетоны новых миньонов

Эти жетоны представляют новых монстров, которыми управляет злодей.



Один из таких миньонов, Мертвый Капитан, является уникальным и представлен восьмиугольным жетоном. Подробная информация о нем содержится в таблице миньонов Корабля-Призрака.



Жетоны Злодеев

Каждому из злодеев «Побережья» присвоен собственный жетон. Также вы можете найти жетоны для Жнеца (Набор Героев 2) и Сумеречной Ведьмы (ее карточку можно скачать с официального сайта).



Эти жетоны не обязательны для игрового процесса, но могут использоваться, когда злодей нападает.

Прочие жетоны

Эти жетоны не нужны в основной игре, но могут понадобиться в разработке собственных правил, а также в новых дополнениях.



Новые Карты

Существующие колоды

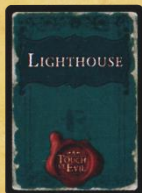


В «Побережье» представлены новые карты почти для всех существующих колод базовой игры, которые необходимо добавить ко всем соответствующим колодам.

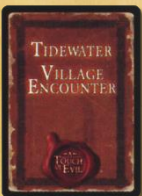
Колоды новых локаций

(Пещера Контрабандистов, Разбитый Корабль, Маяк)

На карте Побережья есть четыре новые угловые локации. Каждая со своей колодой карт, которые нужно брать при исследовании. Эти карты отличаются собственным уникальным символом в правом верхнем углу, а также цветом рубашки.



Встречи в поселке Файдюотер



Исследуя локации поселка Файдюотер, герой берет карту Встречи. У этой колоды нет сброса, поэтому взятую оттуда карту замешайте обратно в колоду.

Товары Прибрежного Поселка

Подобно стопке Товаров Шедоубрука, которые можно купить у кузнеца, эти товары приобретаются на Городской Площади Побережья. Эти карты лежат лицом вверх и их не нужно перемешивать.



Старейшины Файдюотера



Эти новые карты старейшин следует выложить по краю игрового поля рядом с другими старейшинами.

Бродячие призраки

Этот набор миньонов-призраков также не имеет стопки сброса. Когда Бродячий Призрак вступает в игру, перемешайте эту колоду и возьмите из него одну случайную карту.



Затопленники

Герои могут подвергаться нападению мертвецов, выходящих из моря. Эта карта описывает их способности.



Справочная карточка способностей

Кракена\Бродячих Призраков

На этой карточке описаны способности Кракена и Бродячих Призраков, которые те применяют во время сражения.

Новые герои и злодеи

В дополнении «Побережье» содержится четыре новые карточки героев, а также злодеев, на которых придется вести охоту.



Переработанная Таблица Фазы Тайны

Фазы Тайны

Стадии фазы Тайны были подвергнуты изменениям (впервые эта таблица была представлена в книге правил дополнения «Что-то страшное»).

Новая таблица Фазы Тайны

- 1. Перемещение миньонов** – В этой фазе передвигаются все миньоны, которые должны совершить перемещение в начале Фазы Тайны.
- 2. Начало Фазы Тайны** – Здесь происходят все прочие события, которые должны произойти в начале Фазы Тайны.
- 3. Нокаутированные герои поднимаются**
- 4. Злодей исцеляет раны**
- 5. Совершается бросок по таблице Фазы Тайны для совместной игры**
- 6. Взятые карты Тайны**
- 7. Передача жетона Первого Игрока**

Новое Игровое Поле

Игровое поле «Побережья»

В этом дополнении представлено новое игровое поле с линией берега. Это поле подставляется к существующему полю **Шэдоубрук**, вдвое увеличивая игровое пространство. Если у вас имеется дополнение «Что-то страшное», вы можете играть сразу с тремя полями, которые будут соединяться сетью дорог, идущих из **Шэдоубрука** через **Озеро Эха** на **Побережье**. Игровое поле добавляет новые угловые локации (каждая со своей собственной колодой карт), новое поселение **Файдомтер** и новые Опасные Локации, а также несколько новых способов попасть из одного места в другое.

Новые Угловые Локации

На карте **Побережья** есть следующие Угловые Локации:

Грот Контрабандистов

Этот полузатопленный лабиринт в скалистой горе испокон веков служил пиратам и контрабандистам убежищем и тайником. Но теперь тут таятся не только древние сокровища. Под гулками сводами этих древних пещер обитают зловещие призраки и ужасные существа.

Грот Контрабандистов связан с картами **Духа**, **Здоровья** и опасностями лабиринта.

Тайный проход —

Как указано на игровом поле, между Гротом Контрабандистов и Зброшенной Крепостью в **Шэдоубруке** существует тайный проход, по которому герои могут путешествовать. Герой может отказаться от движения в свой ход, заплатить **1 улику** и переместиться в Грот Контрабандистов или Зброшенную Крепость (в зависимости от его местоположения).

Герой может, как обычно, сделать бросок на движение и после этого решить, что ему делать (это дает возможность получить карту События при броске на 1).

Разбитый Корабль

Недалеко от берега на острых рифах лежит массивный остов древнего испанского галеона. Его изорванные паруса трепещут на ветру, а в каютах и трюме обитают призраки и жуткие чудища из морских глубин. Этот разбитый корабль хранит многие сокровища, которые могут быть не менее опасны, чем существа, что их стерегут.

Разбитый Корабль связан с картами Чести, опасными, но мощными предметами, а также мерзкими обитателями морских глубин.

Маяк

На вершине горы, к югу от **Файдомтера**, стоит маяк, своим светом предупреждающий проходящие мимо корабли об опасных скалах. Старый хранитель маяка живет особняком. Он всегда рад гостям, которые, впрочем, редко когда покидают его дом, а гудению сирены в ночи постоянно вторит леденящий душу протяжный рев среди бушующих волн.

Карты Маяка связаны с **Хитростью**, **Духом** и **Кракеном**.

Водные пути

На игровое поле **Побережья** нанесено несколько пунктирных линий. Это так называемые Водные Пути, по которым герой перемещается на лодке из одной области в другую.

Каждый из Водных Путей имеет стоимость (указана на поле), которая обозначает, сколько очков движения должен потратить герой для перемещения. Как правило, эта стоимость составляет 2 очка движения, однако, для того, чтобы попасть с **Пляжа** до **Ледяных Вод**, нужно потратить 3 очка.

Перемещение по Водным Путям считается обычным передвижением. Локации, соединенные Водным Путем, считаются соседними при побеге из битвы или перемещении миньонов.



Поселение Файдюотер

В этом дополнении к игре вы познакомитесь с новым поселением, проклятой рыбацкой деревней Файдюотер. В ней четыре локации: Городская Площадь, Казармы, Пристань и Пляж. Попадая на эти локации, игрок должен сначала взять карту Встречи в деревне, после чего может разыграть особенность этой локации.

Встречи в поселке Файдюотер –

Эти карты представляют собой стопку, а не колоду (так как у нее нет сброса). Когда герою необходимо взять такую карту, он перемешивает стопку и берет одну из них.

Некоторые из карт Встреч – это Предметы или Союзники (например, «Журнал основателя»). Такие карты подчиняются правилам Товаров Прибрежного Города. Будучи сброшенной, такая карта возвращается обратно в свою стопку.

Товары Прибрежного Поселка –

На Городской Площади Файдюотера (как указано на карте) герои могут приобрести новые товары. Эти предметы подчиняются правилам для карт Городских Товаров и влияют на ограничение по ношению предметов (не более 3х карт Городских Товаров).

Поселочная Площадь и Ратуша –

Центром игрового поля Побережья является Городская Площадь.

Все события, связанные с Ратушей и происходящие на игровом поле Побережья, следует соотносить с Городской Площадью.

Например, миньоны на игровом поле Побережья будут двигаться к Городской Площади Файдюотера, а не к Ратуше Шэдубрука. Нокаутированный на Побережье герой также очнется на Городской Площади, а не в Ратуше.

Новые опасные локации

На Побережье есть две новые опасные локации: Каменный Мост и Ледяные Воды. Обе они имеют тот же текст, что и опасные локации на карте Шэдубрука, но на Ледяные Воды необходимо положить 3 улики во время подготовки к игре.



Ледяные Воды –

Это такая же локация, как и все прочие. Считается, однако, что герой, который находится там, сидит в маленькой лодочке, окутанной туманом, вдали от берега.

Стрелки случайного перемещения

На игровом поле Побережья есть две локации, отмеченные стрелками Случайного Перемещения (аналогично локации «Поля» в Шэдубруке). Это Разбитый Корабль и Ледяные Воды. Эти стрелки используются всякий раз, когда миньон идет из этих локаций по «кратчайшему пути» к Городской Площади, чтобы определить этот путь.

Также они используются, когда герой убегает из битвы на этих локациях, чтобы определить, куда он отступает.

Обратите внимание, что, убегая из битвы на локацию Забытый Остров (дополнение «Что-то страшное»), герой сначала должен определить, МОЖЕТ ли он сбежать вообще. В случае с локациями Разбитый Корабль и Ледяные Воды этого делать не нужно.

Ограничение на ношение вещей

Герой, как и раньше, может нести по одной карте из каждой колоды локаций. Однако Товары Прибрежного Поселка считаются как Городские Товары, которых у героя не может быть больше трех.

Перемещение между игровыми полями

Локация «Перекресток» Шэдоубрука и прилегающая к ней локация дороги Побережья считаются соседними во всех отношениях.

Если в игре присутствует поле дополнения «Что-то страшное», то локация, на которой написано «К побережью», считается соседней с прилегающей к ней локацией дороги Побережья.

Также имейте в виду, что между Гротом Контрабандистов Побережья и Заброшенной Крепостью Шэдоубрука есть постоянный Тайный Проход, по которому можно перемещаться между этими локациями.

Подготовка дополнения к игре

Новое игровое поле следует разместить прилегающим к полю Шэдоубрука. Представленный ниже рисунок показывает возможный вариант. Обратите внимание, что, если вы играете с дополнением «Что-то страшное», игровые поля должны располагаться в следующем порядке: Шэдоубрук, Озеро Эха, Побережье.



Новые Возможности

Старейшины Файдютера



В Файдютере есть три старейшины. Это мэр Карвер, вдова Джессика и Начальник пристани.

Каждый из этих старейшин, в отличие от других, начинает игру с 2 секретами.

В некоторых случаях вам нужно будет выбрать старейшину с самым низким показателем какого-либо навыка («Дух», «Честь» и т. д.). Если в игре присутствует несколько таких старейшин, сделайте выбор, бросив кубик. Если же эффект затрагивает какого-либо старейшину с навыком, равным или меньшим определенному значению, то он касается всех старейшин, подходящих под это условие.

Карты старейшин Файдютера нужно расположить вдоль игрового поля вместе с другими старейшинами (связывать их с полем Побережья необязательно).

Утопленники

Те, кого забрало море, обречены на вечные скитания.

Иногда, вследствие эффекта какой-либо карты, на героя будут нападать Утопленники. В этом случае положите на локацию с героем жетон Утопленника, с которым он должен сразиться. Характеристики этого миньона указаны на отдельной карте.

Тупик

Иногда дороги могут стать непроходимыми. В этом случае положите на поле метку, обозначающую тупик (возьмите жетон Ополчения и переверните его черной стороной вверх). Обратите внимание, что метки тупика можно размещать только на пустых локациях дороги. Ни герой, ни миньон не могут проходить сквозь такую локацию.

Каждый раз, когда метка Трека Тени переходит в новую стадию, удалите все метки тупика с поля.

Если метка тупика размещается в результате эффекта карты, которая заставляет, в то же время, передвинуть метку Трека Тени, выложенная метка тупика НЕ сбрасывается.

Ключи

Это новый вид предметов. Если вы нашли ключ, возьмите в открытую карту Логова и положите ее вместе с картой ключа, чтобы обозначить, на какой локации можно разыграть его эффект. Эта карта Логова относится только к карте того ключа.

Потерянный корабль

Это новый элемент в игре, который может неожиданно появиться на игровом поле и столь же внезапно исчезнуть. Когда эффект карты требует размещения Потерянного Корабля, возьмите его жетон и положите на локацию Ледяных Вод. Теперь свойства этой локации временно не действуют. Вместо этого герой исследует Потерянный Корабль.

Пока Корабль находится на поле, герой, который должен исследовать локацию Ледяных Вод, делает бросок по карте событий Потерянного Корабля (она есть на отдельной карточке и на обороте этой книги правил). Результат этого броска 2d6 может быть модифицирован, если показатель соответствующего навыка героя достаточно высок. Исследование Потерянного Корабля это очень опасное предприятие, но и награда может быть велика.

Если Потерянный Корабль удаляется с игрового поля, герой, не успевший покинуть локацию Ледяных Вод, находится в смертельной опасности, так как уходящий корабль может утащить его за собой в туман.

Если герой во время удаления жетона Потерянного Корабля находится на локации Ледяных Вод, он должен пройти проверку «Честь» 4+ и спастись с корабля, иначе он окажется в нокауте.





Кракен

Это порождение глубин – опасный противник. Если Кракен напал на героя, борьба будет жестокой и отчаянной. Правила битвы с этим чудовищем изложены на специальной карточке. Важно отметить, что у Кракена нет показателя Ран, так что герой получает улики за каждый удар по нему.

В конце каждого боевого раунда (если герой не оказался в нокауте), сделайте бросок по карточке Кракена. Герой может добавить +1 к результату этого броска, если этот раунд для него был результативным.

Обратите внимание, что Кракен – это не злодей.

Отрицательные модификаторы навыков

Некоторые карты **Побережья** добавляют навыкам героя негативный модификатор. Эти карты отличаются **красным** контуром шара навыка и отрицательным числом (например, карта Тайны «**Метка Дьявола**»). Эти модификаторы действуют только пока герой несет эту карту.

Бродячие Призраки и метка Бродячих Призраков

Бродячие Призраки – это очень опасные миньоны, наводящие ужас на **Файдоутер** и его окрестности. Эти карты представляют из себя стопку, а не колоду (сброс у нее отсутствует). Если вам требуется определить Бродячего Призрака, возьмите случайную карту из этой стопки. Каждый игрок может в любое время просмотреть эту стопку.

Метка Бродячего Призрака –

Эти метки обозначают локацию, в которой обитает призрак (ограничение – 1 метка на локацию).

Когда герой входит в локацию с меткой Бродячего Призрака (даже если это промежуточная часть его маршрута), он должен кинуть d6. Результат броска 1 или 2 означает нападение Призрака.

Если призрак нападает, ход игрока заканчивается, и он должен взять карту Бродячего Призрака, с которым будет сражаться.

Если Призрак побежден, уберите его жетон с поля. Если игрок не одержал победу, замените метку Бродячего Призрака именным жетоном того Призрака, с которым игрок сражался. Таким образом, в следующем бою на этой локации нужно будет достать уже конкретную карту, а не случайную. Если карта Бродячего Призрака с этим именем выпала игроку на другой локации, просто перенесите именной жетон туда, а на этом месте положите жетон Бродячего Призрака.

Важно отметить, что жетон Бродячих Призраков (а также все жетоны им соответствующие) НЕ являются жетонами миньонов и НЕ блокируют перемещение героев. Обратите также внимание, что, если такой Призрак нападает в результате какой-либо разыгранной карты, он всегда удаляется с поля в конце битвы.

Охота на призраков –

В качестве действия герой, находящийся на локации с меткой Бродячего Призрака, может пройти проверку «**Духа**» или «**Хитрости**» 5+, чтобы попытаться найти этого призрака. В случае успеха он может взять случайную карту Бродячего Призрака и сразиться с ним.



Новые Дополнительные Правила

Слишком много секретов

(Рекомендуется)

Если у старейшины накапливается 3 или больше секретов, они вскрываются. Все бонусы, которые по правилам предназначены игроку, раскрывшему секрет, достаются Первому Игроку.

Обмен вещами и союзниками в соревновательной игре

(Рекомендуется)

В качестве действия игроки, находящиеся на одной локации, могут обмениваться вещами или союзниками по обоюдному согласию. Уликами обмениваться нельзя.

Игра без дополнительного игрового поля

Для ускорения игрового процесса игроки могут не использовать игровое поле **Побережья**. Удалять какие-либо карты из игры нет необходимости, просто не

берите карты отсутствующих угловых локаций и товаров Прибрежного Города.

Карты Логова для отсутствующих локаций теперь считаются «дикими картами». Определяя случайную локацию, игрок, взявший такую карту, выбирает любую именованную локацию на поле. Если такая карта выпала при определении Логова, то взявший ее игрок может начать Решающую Схватку на любой именованной локации игрового поля, но, чтобы начать ее, он должен заплатить двойную цену в уликах. Особое свойство карты Логова при этом остается в силе. Если цена уже была удвоена (например, в результате способности **Аугала «Хорошая маскировка»**), утройте ее.

Продвинутая таблица фазы тайны для совместной игры

(Рекомендуется)

Чтобы несколько повысить сложность при совместной игре, бросьте 2d6 и сверьтесь с таблицей Потерянного Корабля на обороте этой книги правил, вместо обычной таблицы фазы тайны для совместной игры. Обратите внимание, что, как и в случае с обычной таблицей, ее результаты могут быть отменены любой картой или способностью, которая отменяет карту События или Тайны.



Легенда о Семи Утопших

«Да, это история о призраках. Если у тебя найдется духу дослушать ее до конца, неси табуретку и садись...»

Говорят, это случилось около тридцати лет назад, именно в этот день. Файдуотер до той поры всегда был цветущим местом. Его называли жемужиной побережья. Рыба ловилась в изобилии, урожай был богатым, а торговля никогда не прекращалась. В аккурат до той самой ночи, когда с моря пришел густой темный зеленоватый туман и окутал все вокруг своим зловонным смрадом. Пшеница на полях засохла, а рыба ушла из тех мест. Да, в Файдуотере настали тяжелые времена. Люди умирали от голода прямо на улицах, а тех, кто пытался покинуть это место, поражала ужасная болезнь. Похоже, на деревню упало проклятие. Торговцы тоже проходили стороной, ибо не хотели разделить эту участь.

Затем пришел незнакомец. Он называл себя мистер Скретч. Сладким голосом он заговорил о том, что знает, как исцелить деревню. Отчаявшиеся жители собрались на площади и слушали его. Конечно, они сделают все, только бы избежать своей нынешней судьбы. «Вам это вряд ли понравится...», начал незнакомец, но люди все так же внимали ему. «Есть только один способ снять проклятие. Вы должны отдать морю семерых людей. Семерых во искупление семи грехов. Семерых для семи морей». Селяне застыли, потрясенные услышанным. Старейшины начали советоваться меж собой, решая, как поступить, но люди закричали: «Да! Все что угодно, лишь бы снять проклятие!»

– Ну что ж, сказал мистер Скретч, – Вы должны выбрать семерых, которых нужно будет принести в жертву... И чтобы все сработало, как надо, сделать это следует сегодня же.

Толпа загомонила. Люди принялись обсуждать, кого придется убить. Но тут раздался голос священника, который призвал всех к порядку.

– Если мы решили так поступить, нужно соблюдать порядок. Каждый напишет свое имя на камне и положит его в эту корзину. И пусть Господь решит, кто из нас отдаст свою жизнь, чтобы спасти остальных.

И вот, все камни были надписаны, и пришло время выпянуть первый из них. Но вмешался мистер Скретч.

– Еще один момент. Чтобы все сработало... правильно сработало и проклятие упало, нужно первым делом принести в жертву...ее.

И он указал куда-то в сторону. Люди повернулись туда и замерли, увидев маленькую девочку. По толпе прокатился вздох, и люди потеряли дар речи.

– Послушайте...- начал было священник, но было слишком поздно. Разъяренная толпа схватила ребенка и бросила в бурлящее море.

Ужаснувшись, священник увидел мать девочки, которая молча стояла в стороне, отвернув взгляд. Люди вернулись назад. Теперь нужно было определить только шесть имен. Никто не заметил, как мистер Скретч, ухмыляясь, понемногу пятился назад, исчезая из виду. Его планы начали осуществляться.

Теперь назад пути не было. Священник начал брать камни из корзины и зачитывать имена. Первой была мать маленькой девочки. Когда толпа тащила ее к воде, она нарушила молчание и закричала, тщетно пытаясь вырваться. Следующим был мужчина небольшого роста, почти карлик, – в деревне он был изгоем. Потом женщина, которую священник полагал еретичкой и старый паромщик, давно сошедший с ума. Все они ушли на дно под ледяные волны моря в мешке с камнями. Когда священник взял новый камень и прочитал на нем имя, тот внезапно выпал из его руки и покотился по земле. Какая-то женщина из толпы подобрала камень и увидела, что имя, написанное на нем, было не тем, что огласил священник.

– Ложь!- завопила она, – Он врет нам!

Толпа мгновенно взъярилась. Имена на других камнях тоже принадлежали не тем людям, что были отданы морю.

– Но... я хотел как лучше, - кричал преподобный.

– Те люди, на которых я указал, – их никто не станет жалеть.

Однако, толпа не желала больше его слушать. Пастора схватили и потащили к причалу. Упав на помост, он повернул голову к толпе. Избитый, истекающий кровью, он проговорил с ненавистью: «Вы ответите за это! Мы все поплатимся за содеянное! Нам ни в коем случае нельзя было соглашаться на такое! Даже если проклятие спадет, мы все погибнем за то, что совершили сегодня!»

– Он прав! – закричал один человек, выступив из толпы.

– Еще не поздно прекратить! Не нужно больше смертей!

Но толпу было не остановить. К нему подбежали двое, набросили на голову мешок, заставив замолчать, и столкнули с помоста в гибельную пучину. Так были принесены в жертву семеро.

Сделав свое черное дело, люди молча разошлись по домам, обдумывая, что произошло сегодня.

На следующий день стало понятно, что проклятие, вроде бы, ушло. Лучи солнца снова сияли сквозь облака, сети были полны рыбы, и молодые ростки пшеницы показались из некогда бесплодной земли.

Деревня возродилась... возродилась через жертвоприношение. Но люди уже не были прежними. Они стали угрюмыми, молчаливыми и сторонились чужаков из боязни, что их страшная тайна выйдет наружу.

Это было тридцать лет назад, и говорят, что туманными ночами, которые нередки в этих местах, духи тех, кто был отдан морю, Семеро Утопших, возвращаются в Файдуотер, чтобы унести с собой на ледяное дно души тех, кто их предал. По очереди. Также, как и они когда-то были унесены.

О, да, проклятие Файдуотера ушло. Но лишь потому, что его сменило другое, стократ худшее. Люди обрекли себя на горькую судьбу, которую теперь может разделить каждый, кто выйдет из дома в туманную ночь. Ибо теперь здесь довлеет новое проклятие... Проклятие Семерых Утопших!

Описание Новых Злодеев и Разъяснения

Сирена



Эта прекрасная соблазнительница из морских глубин на самом деле жестокое и свирепое создание. Многие моряки нашли гибель в морской пучине, поддавшись ее чарам. Повинуясь ее воле, рулевые направляли корабли прямо на камни, а люди прыгали с бортов в бурлящее море.

Сирена – древнее существо, которому не нужны ни власть, ни богатства. Она лишь упивается страданиями своих жертв, плоть которых терзают ее дети – когтистые гарпии.

Неудержимое Влечение

Эта способность заставляет Ополчение и Старейшин каждый ход двигаться в сторону Ледяных Вод. Это правило действует только для тех Старейшин, чей жетон лежит на игровом поле.

Русалки

В начале каждой Фазы Тайны каждый герой на локации, соединенной с Водным Путем, должен пройти проверку «Чести», чтобы попытаться избежать манящей песни русалок. Локация считается соседней с Водным Путем, если через нее проходит хотя бы одна пунктирная линия.

Песня смерти

Сразу после розыгрыша карты «Убийство!» каждый герой должен переместиться по кратчайшему пути к соответствующей локации, как будто бы его влечет чарующая песнь Сирены. Если к той локации ведет несколько кратчайших путей, герой может выбрать один из них.

Песня подчинения

Эта песня заставляет одного или нескольких Старейшин пройти проверку «Чести» или присоединиться к Сирене в качестве Злого Старейшины. Эту проверку осуществляет Первый Игрок.

Корабль-Призрак



Корабль мертвых с командой мертвецов, чей капитан – злобный призрак, Бороздит ледяные воды, обстреливая побережья из своих смертоносных пушек. Туманными ночами мертвые пираты выходят на берег, подвергая окрестности грабежу и унося несчастных путников с собой в ад!

Капитан-Призрак

Это уникальный миньон, представленный восьмиугольным жетоном. Его способности подробно описаны в таблице миньонов Корабля-Призрака. Несмотря на то, что он призрак, героям не требуется использовать только лишь навык «Духа» в сражении с ним.



Корабль-Призрак сам по себе не имеет навыка Битвы и потому использует кубики битвы Капитана-Призрака, а также его способность «Где мое золото?». Все бонусы к навыку Битвы, которые получает этот злодей (при розыгрыше карт Тайны, перемещении метки Трека Фени и т. д.), применяются также и к Капитану-Призраку даже при сражении, которое не является Решающей Схваткой.

Артобстрел

В результате этого события на локацию Ледяных Вод также выкладывается жетон Корабля-Призрака. Подробную информацию можно найти в соответствующей таблице миньонов злодея.

Проклятое золото

Карты Логова Корабля-Призрака всегда стоят 3 улики независимо от положения метки Трека Фени. Проклятое золото, которое герои собирают в течение игры, дает им больше сил в борьбе против Капитана-Призрака и его корабля. Герои могут обмениваться этим золотом друг с другом как предметами, но не теряют его при нокауте. В режиме совместной игры герои могут использовать карты Логова в поисках проклятого золота, но только тот герой, который начинает Решающую Схватку, должен иметь его при себе.

Ткачиха Снов



Ткачиха Снов – это ужас, бездушная тьма и тысячи жутких видений. В нашем мире она слепа, но свою силу это создание черпает из страха, который наводит на свои жертвы за мгновение до того, как пожрать их души в попытке утолить свой вечный голод. Отныне заснуть означает попасть во владения Королевы Кошмаров, которая поглощает все, что стоит у нее на пути.

Нападение во сне

В начале каждой Фазы Тайны герои, пытаясь бороться со сном, получают жетон бессонницы. Затем каждый герой должен сделать бросок кубиков против общего числа жетонов бессонницы, которые есть у него. Если бросок неудачен, герой проваливается в сон и подвергается нападению Ткачихи Снов, которая спускается на крыльях самых жутких кошмаров. Битва с Ткачихой Снова считается "Нападением во сне" ТОЛЬКО когда герой проваливает бросок против числа жетонов бессонницы. (Решающая схватка или любое другое нападение злодея не считается "Нападением во сне").

Королева ночных кошмаров

Во время события «Нападение во сне» герой сталкивается со своими самыми жуткими потаенными страхами. В этом бою герой должен использовать навык с самым низким значением.

В ожидании утра

Каждый раз, когда метка Трека Феи переходит в новую стадию, каждый герой может сбросить до 2 жетонов Бессонницы.

Песочные люди и Фварс-из-тени

Миньоны Ткачихи увеличивают свои силы соразмерно числу жетонов Бессонницы, которые есть у героя, с которым они сражаются. Песочные Люди изо всех сил пытаются заставить героя уснуть, добавляя эти жетоны с каждым наносимым ему ранением, а Звери-из-тени охотятся на героев, пока те измучены. Такое нападение заставит тебя проснуться... если, конечно, ты еще жив.

Семеро Утопших



Это целая стая злобных духов, наводящая ужас на проклятую деревню

Файдуотер и ее окрестности. Они вернулись из морских глубин и теперь стремятся отомстить тем, кто их предал. Семеро Утопших жаждут человеческих душ и заберут с собой любого вставшего у них на пути.

Бродячие Призраки и Злодей

Семеро Утопших – это группа уникальных призраков, которые вместе представляют собой Злодея. На протяжении игры герои будут сражаться с ними как с Бродячими Призраками, пока, наконец, не встретятся в Решающей Схватке со всеми сразу. Для простоты восприятия этот злодей имеет собственный показатель «Боя», Ран и свои способности, которые не относятся к отдельным картам Бродячих Призраков.

Жуткая орда

В начале каждого раунда битвы со Злодеем герой должен сделать бросок кубика и уточнить, какой навык он должен применять в этом раунде. Этот навык должен использоваться вне зависимости от предметов и способностей героя.

Проклятие Семерых Утопших

Эта способность указывает брать только те карты Бродячих Призраков, которые не являются Семерыми Утопшими.



Однако, в дополнении «Побережье», все Бродячие Призраки это Семеро Утопших. Данное указание сделано с прицелом на дальнейшие дополнения, когда появятся другие Бродячие Призраки. Всего в игре 12 жетонов Бродячих Призраков. Если все они в данный момент лежат на игровом поле, и необходимо выложить еще один, в этом случае передвиньте метку Трека Феи на 1 шаг ближе к Тьме.

Напрасно ты пришел сюда!

Результат броска 5 или 6 по таблице миньонов Семерых Утопших отмечен как Событие\Миньон. В таблице нет миньонов как таковых, так что в этом случае нужно положить жетон Бродячего Призрака. Также, если эффект карты требует выложить на игровое поле миньона, положите в соответствующем месте жетон Бродячего Призрака.

Профили Героев

Аргот Блэкуэлл, мастер - ловчий



Аргот – искусный воин, хранитель тайных знаний и охотник на тварей тьмы. Он хорошо знает о жестокой реальности потустороннего мира. Давным-давно, будучи еще совсем ребенком и живя в далекой Европе, его семью растерзали оборотни. Маленького Аргота спас вовремя пришедший на помощь охотник, который потом выследил и единолично уничтожил всю стаю, что пряталась в горах. Поклявшись до конца жизни истреблять мерзких порождений ночи,

Аргот оттачивал свои навыки сорок лет, изучая повадки чудовищ и способы их убийства.

Мария де ла Роза, контрабандист



Можно сказать, что Мария Монтойя Валенсия де ла Роза была рождена в море. Будучи родом из древней и благородной фамилии, связанной, однако, с пиратами и авантюристами, Мария стала контрабандисткой уже в девять лет, во времена американской Войны за Независимость, и помогала колониям в их отчаянной борьбе. Теперь, снискав известность, она посвятила свою жизнь поискам сокровищ. Ее полностью захватывает

азарт погони и блеск драгоценностей. Поиски древней семейной реликвии привели Марию к скалистым берегам деревушки Файдюмер, где, по слухам, обитают призраки.

Лилиана, потерянная душа



Несмотря на юный возраст, Лилиана давно уже постарела душой. Ее жизнь рухнула в одночасье, когда ужасное чудовище вырезало всю ее деревню. Поклявшись отомстить, Лилиана теперь выслеживает монстра, который уничтожил всех ее родных и близких. Ее стремление к свершению мести вот уже много лет дает ей силы преследовать врага. Несколько раз она почти настигала злодея, но он постоянно ускользал от нее. Однако поиски, наконец, привели

Лилиану в небольшой город Шэдоубрук. Больше никто не погибнет от рук этой твари!

Доктор Эдвардс



Мистер Эдвардс, доктор из близлежащего города, приехал в Шэдоубрук, получив письмо от старого друга, Джонатана Кука. "Срочно приезжай!" - писал он. "Требуются твои профессиональные навыки и знания в области сверхъестественного". Доктор спешно собрался и выехал, даже не представляя, какие ужасные и темные опасности поджидают его. Некогда инспектор спас ему жизнь во время недавних событий в Бостоне, и очень скоро доктор вернет ему этот долг.

«Побережье» Вопросы и Пояснения

В. Могут ли кончиться миньоны при действующей карте Тайны «Странная коллекция» (она собрала их всех)?

О. Могут. Если миньона нельзя выставить на поле, передвиньте метку Фрека Фенн на 1 шаг ближе к Тьме.

В. Если на Начальника Пристани сыграна карта Тайны «Влияние Ордена», нужно ли платить улики за передвижение по Водным Путям вне своего передвижения?

О. Нет. Нужно платить только во время обычного движения по Водному Пути.

В. Можно ли сбросить карту «Одинокий дух» после нокаута?

О. Нет, если вы нокаутированы не в Церкви.

В. Можно ли сбросить карту «Одинокий дух» без специальных условий?

О. Да, вы можете сбросить ее в Церкви в качестве действия.

В. Накапливается ли эффект способности Лилианы «Тень прошлого»?

О. Да. Каждый бросок кубика битвы, который наносит удар, позволяет бросить еще один кубик битвы. И так до тех пор, пока удары не кончатся.

В. Обязательно ли бросать дополнительный кубик согласно способности Лилианы?

О. Нет. В данном случае игрок может не бросать его.

В. Играет ли какую-то роль карта «Закопанное золото» во время охоты на Корабль-Призрак?

О. Вообще-то нет. Однако, если хотите, вы можете объявить, что, при удачном броске кубиков, это золото является «проклятым», и герой автоматически берет один соответствующий жетон и подвергается нападению.

В. Во время охоты на «Семерых Утопших» их Бродячие Призраки считаются миньонами или злодеем (для эффекта Святой Воды)?

О. Отдельные Бродячие призраки считаются миньонами.

В. Как работает способность «Мстительный Дух» у Семерых Утопших, если с героем идут трое старейшин? Может ли «Народный Герой» стать целью?

О. Эта способность нацелена на тех старейшин, что могут в принципе быть атакованы Злодеем. Если их больше двух, разделите их атаки поровну с округлением вниз, а все прочие атаки принимает на себя герой.

Карты

Game Design - Jason C. Hill
Graphic Design and Layout -
Jack Scott Hill

Music Composition -
Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork -
Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Game Board Illustration -
Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork -
Matthew
Morgaine

Miniature Sculpts -
Gael Goumon

Playtesters -
Mary Beth Magallanes,
Jeremy Hill, Joel Flamme,
Kelly Toyama, Liz Spain,
Austin Lamb, Chris
Kemnow, Amy Stone,
David A. Nolin,
Jennifer Skahen, and
many others.

Перевод и редакция :
Владимир Филиппов "Geomorpholog" (карты)
Игорь Майоров "Радослав" (остальное)

вёрстка :
Алексей Пушкин "vas 13736".

Вычитка и корректура:
Яков Михальченко "GamerXXX"



Беззвезда.ру

Cast

Heroes:

Argot Blackwell -
Brian Snoddy
Maria De La Rosa - Hannah M. Hsu Larson
Liliana, Lost Soul - Bree Baggett
Doctor Edwards - Jeremy Hill
Jack Fellows - Alex Guillard
Abigail Sturn - Tiegan Walker
Frederic Léon - Steve Vallee
Sara, The Bright Witch - Amanda Essex
Heinrich Cartwright, The Drifter -
Matthew Morgaine
Eliza, The Witch Hunter - Liz Spain
Isabella Von Took - Kelli Zmiarovich

Contact Info / Web Info
www.flyingfrog.net

A Touch of Evil®: The Coast™,
Copyright 2012 Flying Frog
Productions, LLC. All Rights
Reserved. First Edition 2012. Shot
on location in Washington State.
Manufactured in China. The gates are
opening and Shadows will fall.

Check out the official Flying Frog Wiki for
the latest FAQ and additional material:

www.flyingfrogwiki.com

Таблица событий Потерянного Корабля

Когда Потерянный Корабль выставляется на поле, поместите его метку на локации Ледяные Воды (метка заменяет игровой текст на ней). Герой, желающий исследовать Потерянный Корабль, бросает 2d6 и сверяет результат с нижеследующей таблицей.

Герой, чей навык «Духа» 4 или выше, получает -1 к этому броску (до минимума 2). Герой с навыком «Хитрости» 4 или выше получает +1 к этому броску (до максимума 12). Герой, у которого оба этих навыка превышают 3, может по желанию получить -1 или +1 к результату после броска.

2D6

Результат

2 Пьездо зла – Вы случайно наткнулись на логово Злодея! Отступать некуда... он знает, что вы здесь. Начинается Решающая Схватка со злодеем. Если вы играете в режиме Совместной или Командной игры, все другие герои из вашей команды могут переместиться на Потерянный Корабль и присоединиться к битве. Охотничьего отряда из старейшин формировать нельзя, но герои, участвующие в этой битве, могут взять по 2 карты Событий в начале Решающей Схватки.

3 Видения потустороннего – Странные видения грядущего вдруг заполнили ваш разум. Не выдержав, вы покачнулись и оперлись на спинку стула. Возьмите d6 карт Тайны. Одну разыграйте, одну сбросьте, а остальные положите сверху колоды Тайны в любом порядке. Получите по **2 улики** за каждую карту, которую вы вернули в колоду.

4 Мстительный дух – Вы засмотрелись в разбитое зеркало, не заметив, как у вас за спиной появился злобный призрак! Возьмите карту Бродячего Призрака и сразитесь с ним.

5 Вдушающий туман – Внезапно воздух в трюме начал сгущаться, превращаясь в плотный туман. Вы начали задыхаться. Пройдите проверку «Чести» 6+ и получите по **3 улики** за каждый успешный результат. В случае неудачи получите 1 рану и пройдите проверку снова.

6 Здесь кто-то есть – Пройдите проверку «Духа» 3+ и получите по **1 улике** за каждый успешный результат. Если хотя бы на одном из кубиков выпала 6, вы можете взять одну метку «+1 Дух», «+1 Хитрость» или «+1 Честь».

7 Слэки на месте резни – Стены залиты кровью, на палубе осколки стекла, поручни и двери изрублены. Здесь, похоже, произошла настоящая бойня. Получите **d6 улик**. Если при этом броске выпал результат 5 или 6, бросьте кубик по таблице миньонов злодея и разыграйте результат.

8 Интригающее открытие – Пройдите проверку «Хитрости» 3+ и получите по **1 улике** за каждый успешный бросок. Если на одном из кубиков выпала 6, вы можете бесплатно взять 1 карту Городских Товаров из любой соответствующей стопки.

9 Тени во тьме – Краем глаза вы успели заметить движение, но уже слишком поздно. На вас нападают Утопленники.

10 Щупалеца из глубины – С визгом поднявшись из морских волн, гора щупалец проламывается сквозь палубу прямо у вас за спиной. На вас нападает **Кракен**.

11 Дневник капитана – «Море вдруг стало ядовитым. Даже сейчас я слышу, как оно с шипением разьедает корпус корабля. Даже воздух пропитан злом. Запасы провизии сгнили, а вода протухла. Видимо, ОНО знает, что мы почти у цели. Я и несколько человек из экипажа решили пойти в трюм и сразиться с ним. Нельзя позволить ему попасть на берег. Да и бежать нам уже некуда».
Передвиньте метку **Трека Тени** на d3 шагов ближе к Тьме и получите **2d6 улик**.

12 Смертельный груз – У стены лежит, прислонившись к ней, мертвец. Он весь покрыт ранами, которые, по всей видимости, нанес себе сам. На полу кровью написано «Я нашел выход...» Вас охватывает невероятный ужас. Получите 2d6 ранений. Вы можете предотвратить любое количество этих ранений, заплатив по **1 улике** за каждое. Если вы не покаутированы, получите две метки «+1 Дух», и вы можете взять карту Логова. Передвиньте метку **Трека Тени** на 1 шаг ближе к Тьме.

FLYING FROG[®]
PRODUCTIONS

❖ Печать зла ❖

Набор Пероев

Первый

By

Jason C. Hill

В этом новом дополнении к игре «Печать Зла» представлены 4 новых охотника на чудовищ. Адрианна, путешественница, Харлоу Морган, изобретатель, Люси Хэнбрук, а также известный разбойник по прозвищу Алая Фея. В комплект дополнительно входят 10 новых карт Событий и Локаций, а также новый могущественный злодей – Некромант. Обладая властью над неупокоенными, Некромант хочет заполнить улицы Шэдоубрука ордами живых мертвецов, обреченных каждой смерти и разрушения!

Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 4 карточки героев
- 4 уникальных фигурки героев
- 6 карт Событий
- 1 карта Поместья
- 1 карта Древнего Леса
- 1 карта Ветряной Мельницы
- 1 карта Заброшенной Крепости
- 1 карточка Злодея

Обратите внимание, что Некромант использует таблицу миньонов Вампира из базовой игры.

Новые карты

В игру добавляются 10 новых карт: 6 карт Событий и по одной карте для каждой колоды Угловых Локаций Шэдоубрука. Эти карты нужно замешать в соответствующие колоды.



Новые миниатюры

В дополнении «Набор героев I» представлены 4 новых фигурки героев, каждой из которых соответствует своя карточка.



Алая Тень

Адрианна,
путешественница



Харлоу Морган,
изобретатель

Люси Хэнбрук



Профили Героев

Адрианна, путешественница



Будучи родом из дальних заморских земель, Адрианна некогда покинула свой дом, чтобы познать разнообразие этого мира. Путешествуя от одного города к другому, она пришла в Шэдоубрук в час его величайшей нужды. Она слепа, но ее чувства невероятно остры, и она остается ловким и смертоносным бойцом. Ее правый глаз окружает родимое пятно в форме молодой луны. Определенно, Адрианна не так проста, как кажется.

Харлоу Морган, изобретатель



Харлоу Морган гениален во всем. Он изобретатель, ремесленник и дипломат высочайшего класса. Где бы ни побывал Харлоу, отовсюду он возвращается не только с новыми идеями, но еще и с восхитительными историями о головокружительных приключениях, опасностях и любовных интригах. Во время своей недавней поездки в Испанию, Харлоу, как он сам говорит, за один вечер поужинал с королевской семьей, пофлиртовал со знаменитой леди Монтуа, изобрел новый способ исчисления времени и нашел решение Загадки Нарду. Неплохо для одного рабочего дня.

Алая Тень



Алая Тень – это дерзкий разбойник и преступник. Он герой обездоленных и гроза лживых богачей. За свои многочисленные преступления на дорогах его разыскивают в Шэдоубруке (а также, несомненно, и в других городах). Алая Тень скрывает лицо под маской и всегда приходит на помощь, уничтожая тварей тьмы, которые множатся без числа и становятся все злее день ото дня.

Люси Хэнбрук



Всю свою жизнь Люси провела в отрыве от всего остального мира, будучи, по – сути, запертой в пределах Шэдоубрука. Дочь одной из богатейших семей, она несет тяжелую ношу единственной наследницы всего семейного состояния. Юная Люси обожает приключения и более стремится исследовать то, что лежит за границами города, нежели проводить время за зубрежкой правил этикета.

Новые Травма

Герой и аналогичная карта Союзника

Некоторые персонажи, ранее представленные картой Союзника, которую можно было найти в одной из Угловых Локаций, теперь полноценные герои. Примером может служить Люси Хэнбрук, чья карта принадлежит колоде Поместья. Теперь у нее появился шанс сыграть более важную роль в спасении своего города от сверхъестественного злодея.

Вместо того, чтобы удалять ее карту (или допускать ситуацию, чтобы она была одновременно одним из союзников другого героя), используйте правило, описанное правее.

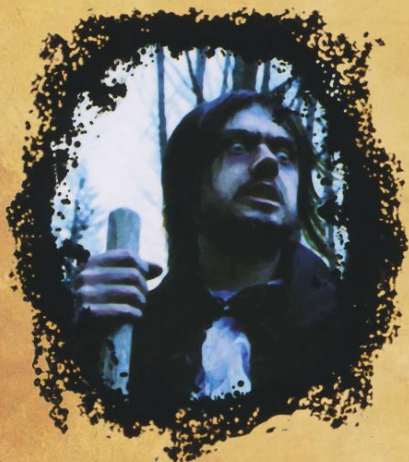
Если обнаружена карта Союзника, чей «героический» аналог присутствует в игре, удалите ее из игры и переместите этого героя туда, где карта была найдена.

Этот подход моделирует ситуацию, в которой героя зовет к себе другой персонаж. В качестве награды оба эти героя получают по **2 D6 улик**.

Если герой берет карту «своего» союзника (например, если герой Люси Хэнбрук берет карту Союзника «Люси Хэнбрук»), то этот герой получает **2 D6 улик** вместо этого. То есть герой использовал свои хорошие знания этой местности, чтобы получить нужную информацию.

Новый Злодей

Некромант



Злобный и безжалостный некромант с помощью магии поднимает из могил легионы мертвецов, чтобы творить свои черные дела. Некогда он был обычным человеком, но потом стал безумным

отшельником, удалившимся от общества, дабы изучать оккультные науки. Поклявшись отомстить тем, кто, как он считал, несправедливо обошелся с ним, некромант жаждет нести разрушения и горе миру живых.

Таблица миньонов

Некромант использует таблицу миньонов Вампира из базовой игры.

Пробуждение мертвых

Некромант обладает полной властью над ожившими мертвецами и не только начинает игру с жетонами Ходячих Мертвецов в 3 Случайных Локациях, но также в начале каждой Фазы Тайны помещает Ходячих Мертвецов в Случайную Локацию. Как и прежде, если жетоны этого миньона кончились, а вам требуется положить их, передвиньте метку **Трека Тени** на 1 шаг ближе к Тьме.

Неудержимое наступление

В начале каждой Фазы Тайны (перед любым другим действием) каждый миньон на поле передвигается на 1 локацию по кратчайшему пути к **Папуше**. Эти миньоны двигаются ДО того, как будет разыграно «Пробуждение мертвых». Соответственно, только что появившиеся миньоны НЕ перемещаются в этот ход.

Часто задаваемые вопросы и Пояснения

В. Адрианна слепа, может ли она использовать огнестрельное оружие?

О. Да, может. О ее прошлом мало что известно, однако очевидно, что она прекрасно обучена применять любое оружие, а ее чувства невероятно остры.

В. Если у Адрианны есть предмет, который позволяет ей атаковать раньше своего соперника (например, «Охотничье ружье»), дает ли он ей дополнительный бонус? Атакует ли она первой также и против таких врагов с «ранней атакой», как Оборотень?

О. Нет. Дополнительный бонус она не получает. Если ваш оппонент также обладает умением «ранней атаки», вы оба атакуете одновременно, как обычно.

В. Может ли Харлоу Морган применять свою способность Изобретение, чтобы взять дополнительную вещь из стопки Городских товаров?

О. Нет – только из стопки сброса. Непроданные Городские товары не считаются стопкой сброса.

В. Нужно ли героям, начинающим игру в Угловой Локации (например, Люси Хэнбрук), делать бросок в случае Промедления, чтобы остаться и исследовать Локацию?

О. Да. Угловая Локация в качестве начальной не дает герою никаких преимуществ в этом случае.

В. Герои, начинающие игру в одной из Угловых Локаций, в случае нокаута перемещаются туда, а не в Ратушу. Но что происходит, если герой нокаутирован на игровом поле дополнения?

О. В этом случае герои перемещаются в ту локацию, которую требует дополнение. Они перемещаются в свою начальную Локацию только когда им требуется переместиться в Ратушу на игровом поле «Шдоубрука».

В. Особенность Алой Тени «Преступник» разыгрывается до исследования локаций? Если проверка провалена, может ли он исследовать локацию?

О. Да, в обоих случаях. Вы должны пройти проверку «Хитрости» из-за особенности «Преступник», если заканчиваете ход на локации города (даже до сражения с миньонами). После проверки ваш ход протекает как обычно независимо от результата, если вы не нокаутированы.

В. Дает ли умение «Шаг в тень» бонус к передвижению (как, например, лошадь)?

О. Да. Это умение просто добавляет возможность продвинуться на 6 локаций или дальше. Точно также, если возможность передвижения чем-то ограничена (например, картой Тайны «Туман») это тоже будет влиять на возможность применения данного умения.

Спасибо

Game Design - Jason C. Hill
Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill
Photography - Jack Scott Hill
Post Production Artwork -
Jack Scott Hill
Jason C. Hill
Rules - Jason C. Hill
Miniature Concept Artwork -
Kelsey Martin
Miniature Sculpts - Gael Goumon
Costuming - Liz Spain
Jason C. Hill
Jack Scott Hill
Playtesters - Joel Hills, Chris Kemnow, Joel
Flamme, Liz Spain, Austin Lamb, Matt
Auen, Christopher Shull, Katie Shull, Bob
Stone, David A. Nolin, Jennifer Skahen,
and many others.



Перевод и редакция :
Игорь Майоров "Радослав"

вёрстка :
Алексей Пушкин "vas 13736".

Вычитка и корректура:
Яков Михальченко "GamerXXX"

esera.ru

A Touch of Evil®: Hero Pack1,
Copyright 2009 Flying Frog
Productions,
LLC. All
Rights Reserved.
First Edition
2009. Shot
on location in
Washington State.
Manufactured
in China. The
Order is revealed,
the Order is
forever. Shi Hai!



WWW.FLYINGFROG.NET

❖ Печать зла ❖

Набор Пероев

Второй

By

Jason C. Hill

В этом новом дополнении вы встретите четверку храбрых охотников за монстрами. Это французский дипломат Фредерик Лаон, ведьма Солнца Сара, капитан Джейк Феллоуз, а также оккультистка Абигайл Штурн. Также вы найдете 10 новых карт Тайны, Событий и Локаций, не говоря о новом злодее. Кошмарный Жнец, повелитель габела и плена, несущий смерть и разложение всему живому. Он отмечает Черной Печатью своих жертв и пожинает их души, лишь на мгновение утоляя свой вечный голод!

Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 4 карточки Героев
- 4 уникальных фигурки героев
- 3 карты Событий
- 3 карты Тайн
- 1 карта Поместья
- 1 карта Древнего Леса
- 1 карта Ветряной Мельницы
- 1 карта Зброшенной Крепости
- 1 карточка Злодея
- 1 таблица миньонов Злодея

Новые карты

В игру добавляются 10 новых карт:

3 карты Событий, 3 карты Тайны, и по одной карте для каждой из 4 угловых локаций **Шедоубрука**. Эти карты нужно замешать в соответствующие колоды.



Новые миниатюры

В дополнении «Набор героев 2» представлены 4 новых фигурки героев, каждой из которых соответствует своя карточка.



Сара,
ведьма Солнца



Джек Феллоуз



Абигайл Штурн



Фредерик Лион

Профили Героев

Сара, ведьма Солнца



Шэдоубрук проникло зло, Сара отправилась на помощь, чтобы спасти несчастный город и его жителей от ужасной судьбы. Но это испытание станет самым трудным в ее жизни.

Сара, искусная в искусстве магии Солнца, всю свою жизнь училась контролировать белые ауры и яркие лучи Ветров Тарро. Она выросла в отдаленной деревушке и, будучи по натуре прирожденным исследователем, посвятила себя сохранению жизни и защите мира от сил Тьмы. Почувствовав, что в

Фредерик Лион



Находясь в составе французского посольства, Фредерик оказался невольным пленником на берегах Нового Света из-за произошедшей в его стране революции. Во Франции статус дворянина теперь чреват риском попасть на гильотину, так что безопаснее продолжать путешествовать за границей в качестве дипломата, пусть даже лишь номинального. Его кошелек с каждым днем становится все тоньше, а охрана все чаще выражает недовольство. Но, прибыв в Шэдоубрук, он вскоре понял, что этот тихий городишко намного опаснее революционеров, что жаждут его головы.

Джек Феллоуз



Но в душе он знает, что за этими рассказами стоят страх и зло, скрывающееся в глубинах под тяжелыми волнами.

Джек – профессиональный моряк и капер. Он свободный человек, прокладывающий себе путь в этом мире, сражаясь за то, что считает справедливым. Он провел в море полжизни и много раз слышал страшные истории, которые матросы рассказывают за кружкой рома холодными туманными ночами.

Абигайл Штурн



Исследования древних текстов оккультного знания привели Абигайл в Шэдоубрук. Здесь она надеется самостоятельно постичь природу сверхъестественного. Остановившись в трактире близ озера Эха, она целыми днями исследует округу, а вечерами изучает свои книги и найденные артефакты, засиживаясь до глубокой ночи. Она не остановится ни перед чем, чтобы расследовать оккультные секреты и откроет любые двери, независимо от того, куда они ведут.

Новые Правила

Герой и аналогичная карта Союзника

Некоторые персонажи, ранее представленные картой Союзника, которую можно было найти в одной из Угловых Локаций, теперь полноценные герои. Примером может служить Абигайл Штурн, чья карта союзника принадлежит колоде Трактира из дополнения «Что-то страшное». Теперь у нее появился шанс сыграть более важную роль в спасении города от сверхъестественного злодея.

Вместо того, чтобы удалять ее карту (или допустить ситуацию, чтобы она была одновременно одним из союзников другого героя), используйте правило, описанное ниже.

Если обнаружена карта Союзника, чей «героический» аналог присутствует в игре, удалите ее из игры и переместите этого героя туда, где та карта была найдена.

Этот подход моделирует ситуацию, в которой героя зовет к себе другой персонаж. В качестве награды оба эти героя получают по **2 Д6 улик**.

Если герой берет карту «своего» союзника (например, если герой Абигайл Штурн берет карту Союзника «Абигайл Штурн» из колоды Трактира), то этот герой получает **2д6 улик**. Считается, что герой использовал свои хорошие знания этой местности, чтобы получить нужную информацию.

Случайный выбор городского старейшины

Чтобы случайно выбрать городского старейшину, возьмите все жетоны присутствующих в игре живых старейшин, положите в чашку, перемешайте и вытяните один.

Новый Злодей

Жнец



Воплощение самой Смерти, темная и могущественная сила. Это бездушное создание из ночных кошмаров бродит по земле, и все, к чему оно прикасается, обращается в тысячелетний прах. Ничто не может остановить

Жнеца в погоне за теми, на ком лежит его Печать. Он вырывает души из тел своих жертв и уносит их в кромешную тьму. Молитесь, чтобы вас не коснулась его ледяная длань.

Мрачные призраки

Это единственный вид миньонов, который есть у Жнеца. Их можно найти в комплекте базовой игры в наборе дополнительных жетонов. Обратите внимание, что вы должны сделать бросок за каждого

призрака в игре, так что за одну Фазу Тайны может быть разыграно несколько карт Тайны.

Собиратель душ

Убивая старейшин, Жнец наращивает свою силу. Каждый старейшина, который должен присоединиться к злодею, бежит из города (удаляется из игры), а метка Фрека Феи передвигается на 2 шага ближе к Тьме, как если бы он был убит (вид убегающего со всех ног старейшины весьма деморализует).

Черная Печать

Жнец отмечает своих жертв перед тем, как их убить. Вы можете использовать любой жетон для обозначения Черной Печати, которая помещается на старейшин (например, большой жетон 5 ранений).

Метки Тлена

Где бы ни шел Жнец, он оставляет за собой следы тлена и смерти. Для его способности Исушение используйте жетоны ранений. Это будет наиболее удачным решением, так как, переходя на героя, они становятся реальными ранениями.

Часто задаваемые вопросы и Пояснения

В. Жнец похож на призрака. Является ли он таковым?

О. Нет.

В. Получает ли Жнец +2 раны за каждого старейшину, который бежит из города?

О. Нет. Только за тех из них, кого он убил.

В. Возможна ли ситуация, когда герой получает 0 ранений от Молнии?

О. Да. Если вы находитесь в той локации, куда она ударяет, и результат вашего броска $d6$ равен 1, вы не получаете ранений.

В. Если у Абигайл Штурн есть книга, которая также имеет ключевое слово «оккультный», получает ли она +1 «Хитрость» и дополнительный жетон здоровья?

О. Да.

В. У Сары, ведьмы Солнца есть способность «Защитная аура». Если бросок на 3+ провален, нужно ли тратить 2 улики?

О. Да. Вы тратите 2 улики, чтобы сделать бросок.

В. Если Сара, ведьма Солнца сражается со злодеем, имеющим оба ключевых слова: и «Магия», и «Демон», получает ли она +4 кубика битвы?

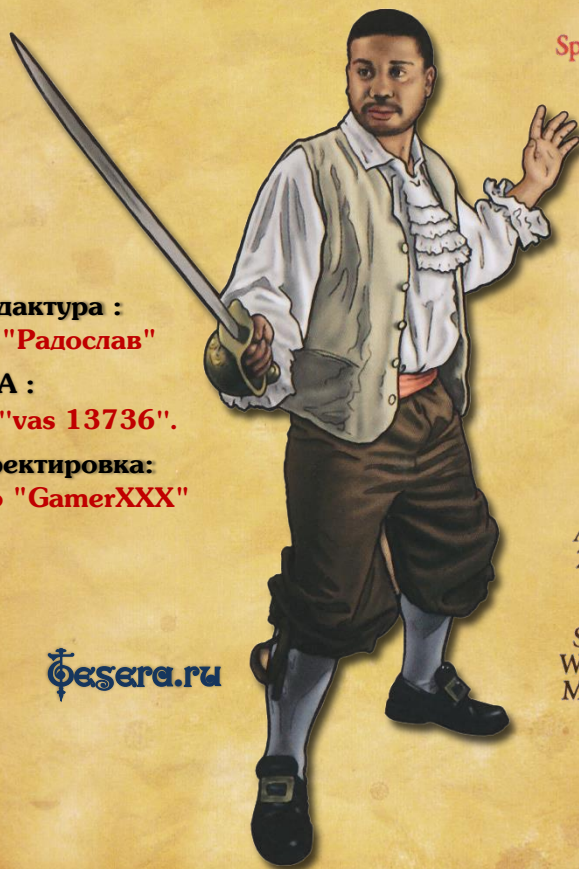
О. Нет. Эффект ее способности «Ведьма» не умножается. Она получает +2 кубика битвы.

В. Влияет ли сопровождающее Фредерика Лиона ополчение на состав Охотничьего Отряда или наличие другого отряда ополчения в его локации?

О. Нет. Сопровождающее его ополчение полностью независимо и является просто дополнительным бонусом.

For up-to-date FAQ, check out: www.flyingfrogwiki.com

Спасибо



Перевод и редакция :
Игорь Майоров "Радослав"

вёрстка :

Алексей Пушкин "vas 13736".

Вычитка и корректура:

Яков Михальченко "GamerXXX"

besera.ru

Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Baxter, Liz Spain, Tom 'Coony' Coonradt, Chris Kemnow, Matthew Morgaine, Joel Flamme, Joel Hills, Charles Cooper, A Masquerade Costumes, BoardGameGeek.com, and all of the fans who have helped support *A Touch of Evil*® and have been patiently waiting for *The Coast*™ and *Hero Pack Two*.

Contact Info / Web Info
www.flyingfrog.net

Official Wiki / FAQ
www.flyingfrogwiki.com

A Touch of Evil®: *Hero Pack 2*, Copyright 2012 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.
First Edition 2012.
Shot on location in Washington State.
Manufactured in China. Never forget *The Lost Colony*™.

FLYING FROG PRODUCTIONS



WWW.FLYINGFROG.NET

TOUCH OF EVIL

THE SUPERNATURAL GAME

С ОЮЗНИКИ

Дополнительный игровой набор

Ночами на улицах Шэдоубрука все чаще появляются жуткие порождения тьмы, а население объединяется, чтобы помочь героям отбросить растущую тень зла. Но влияние Темных Сил растет, а неизвестно, кому теперь можно доверять.

Новые карты

Новые карты в дополнительном игровом наборе **С ОЮЗНИКИ** нужно втасовать в соответствующие колоды **Печати Зла**. Они позволяют игрокам обрести новых товарищей для помощи в битвах. Но бойтесь – с новыми союзниками появились также новые враги и опасности.

Новые Городские товары

В этот дополнительный игровой набор включены также 3 новые карты Городских товаров. Их нужно добавить в соответствующую стопку, чтобы любой герой мог купить их у кузнеца. Обратите внимание, что эти новые карты не совсем карты вещей, а карты союзников. Не считая этого факта, они являются обычными Городскими товарами в любом случае.

- ❖ **Содержимое** ❖
- 1 Листок правил
 - 2 Новые карты Поместья:
 - 1 Делани, служанка
 - 1 Ужас в ночи
 - 2 Новые карты Древнего Леса:
 - 1 Бен, стражник
 - 1 Место пиршества
 - 2 Новые карты Зброшенной Крепости:
 - 1 Красная Тень
 - 1 Призрак в оковах
 - 2 Новые карты Ветряной Мельницы:
 - 1 Карла, жена кузнеца
 - 1 Цепочка-головоломка
 - 1 Новая карта Тайны:
 - 1 Подчинение
 - 2 Новых карты События:
 - 2 Света
 - 3 Новые карты Городских товаров:
 - 2 Солдат ополчения
 - 1 Начальник стражи

Титры

Game Design – Jason C. Hill

Graphic Design, Layout, and
Photography – Jack Scott Hill

Post Production Artwork –
Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Rules – Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork –
Kelsey Martin

Перевод и редакция :
Игорь Майоров
"Радослав"

вёрстка :
Алексей Пушкин
"vas 13736"

Вычитка и
корректировка:
Яков Михальченко
"GamerXXX"

besera.ru

**FLYING FROG
PRODUCTIONS**



WWW.FLYINGFROG.NET

Примечания по картам

Карла, жена кузнеца

Этот союзник позволяет герою платить на 1 улику меньше при покупке любых Городских товаров у Кузнеца в городе. Под это попадают любые карты союзников в Городских товарах (например, Солдат ополчения). Этот эффект не действует на карты Товаров монастыря, которые можно приобрести в Монастыре на поле **Озера Сха** в дополнении «Что-то Странное».

Света

Эта карта позволяет герою взять с собой до двух дополнительных союзников из колоды любых угловых локаций или колоды Городских товаров. Эти 2 дополнительных союзника считаются дополнением к обычному лимиту на ношение вещей (1 карта из каждой угловой локации и до 3 карт из стопки Городских товаров).



**Алая
Тень**

As TOUCH OF EVIL™

THE SUPERNATURAL GAME

Сумасшествие

Дополнительный игровой набор

Ужасы и существа, охотящиеся в ночи, бледнеют по сравнению с окончательной утратой рассудка. Вместе с ростом влияния Злодея в Шеддубруке по городу распространяется Сумасшествие!

Новые карты

Новые карты в дополнительном игровом наборе **Сумасшествие** нужно втасовать в соответствующие колоды **Печати Зла**. Они позволят вам привнести немного сумасшествия в ваши игры.

Примечания по картам

Сумасшествие

Как указано на карте, персонаж с Сумасшествием перемещается в Случайную Локацию вместо обычного перемещения. Это означает, что он не получает никаких плюсов от вещей или способностей, которые дают бонус к передвижению, и не кидает бросок на перемещение (у него не будет возможности взять карту События, кинув кубик на 1 и т. п.).

- «Содержимое»
- 1 Листок правил
 - 2 Новые карты Поместья:
 - 1 Поглощенная в ночи
 - 1 Дульный пистоль
 - 2 Новые карты Древнего Леса:
 - 1 Шепот в лесу
 - 1 Кавалерийская Лошадь
 - 2 Новые карты Заброшенной Крепости:
 - 1 "Не тяни цепи!"
 - 1 Арбалетный пистоль
 - 2 Новые карты Ветряной Мельницы:
 - 1 Зеленая бездна
 - 1 Веревка
 - 3 Новая карта Тайны:
 - 2 Сумасшествие
 - 1 Покров Тьмы
 - 3 Новых карты События:
 - 2 Обвинение
 - 1 Прямо из ниоткуда

Титры

Game Design – Jason C. Hill

Graphic Design, Layout, and Photography – Jack Scott Hill

Post Production Artwork –
Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Rules – Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork –
James Ma

Перевод и редакция :
Игорь Майоров
"Радослав"

вёрстка :
Алексей Пушкин
"vas 13736"

Вычитка и
корректировка:
Яков Михальченко
"GamerXXX"

besera.ru

**FLYING FROG
PRODUCTIONS®**



WWW.FLYINGFROG.NET

Зеленая бездна

Игрок может использовать сколько угодно карт Событий перед проверкой «Духа» 6+. В случае провала игрок скидывает все карты Событий из руки и не получает возможности сыграть какую-либо из них.

Дульный пистоль и Арбалетный пистоль

Обе эти карты считаются за пистоль, о чем и говорит их название. Это означает, что Анна-Мария, школьная учительница **МОЖЕТ** использовать их, несмотря на свою Слабость.

Обвинение

Несмотря на то, что карта имеет то же название, что и способность обвинять Городских Старейшин в злых умыслах, ее розыгрыш не считается относительно вашего максимума обвинений, которые вы можете выдвинуть, когда другой игрок начинает Решающую Схватку.

Веревка

Если у героя есть способность, которая позволяет использовать его «Хитрость» или «Дух» вместо «Боя» в битве, то он **МОЖЕТ** использовать Веревку, чтобы перекинуть все его кубики на проверку «Боя» раз в ход (или раунд Решающей Схватки).



**Катарина,
разбойница**

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All rights reserved.