



т начала мира, созданного Титанами, смерть никогда не была безвозвратной и окончательной. И речь идёт не о встрече с почившей бабушкой, выбранной из фамильного склепа... Этот мир полон необъяснимых вещей.

Взять хотя бы странных существ, застрявших между жизнью и смертью. Упыри, гули и вампиры разгуливают по самым отвратительным зловонным местам, питаются всем, что они принимают за еду: и падалью, и живой добычей. Эта нежить множится, заражая живых существ и обрекая их на вечное скитание между жизнью и смертью.

Встречаются и такие мертвецы, которых вернули к жизни с помощью мощной магии. Некроманты, приспешники низших тёмных богов и некоторые другие порождения тьмы умеют оживлять гниющие трупы и древние скелеты людей, фей и животных. В результате рождается безвольное нечто,

неспособное мыслить самостоятельно. Но нет идеальнее стражей, неутомимей следопытов и бесстрашной бойцов, чем эти создания.

А ещё есть безумцы, которые отвергают естественный порядок вещей и отказываются покинуть материальный мир, отправившись в путешествие к неведомым берегам загробной жизни. Они используют тайные ритуалы, нечестивые жертвоприношения, порошки и талисманы, а также мерзкие снадобья, чтобы изменить свое естественное состояние. Когда-то могущественные смертные, ныне они лишь личи и мумии, променявшие разум и чувства на бесконечную нежизнь.

Наконец, есть те, кто из-за несчастного случая, любви или гнева не могут обрести вечный покой. Их тело может исчезнуть, но их дух всё ещё связан с материальным миром сильными эмоциями и воспоминаниями. Призраки и приведения заперты в своём маленьком мире. Они агрессивны, они в отчаянии, они взывают о помощи. Но готовы уничтожить любого, кто приблизится к ним.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

♦ 3 новые летописи (всего 36 карт)



Оглодавшие
(краткая)



По мановению руки
(длинная)



Старые кости
(длинная)



♦15

♦ Карты хворей



♦20

♦ Карты происшествий
«ПРЯТКИ СО СМЕРТЬЮ»



♦6

♦ Карты миссий
(3 краткие, 3 длинные)



♦8

♦ Фигурки скелетов



♦1

♦ Жетон
«ОТРУБЛЕННАЯ
РУКА»



♦1

♦ Жетон «НЕКСУС»




♦4

♦ Жетоны печатей



КАРТЫ ХВОРЕЙ


В новых летописях и картах происшествий рейнджеры могут стать жертвами хворей – разновидностей сверхъестественного зла. Это болезненное состояние, таинственный недуг, который охватывает тело и душу рейнджеров.

 При игре с этим дополнением на этапе подготовки перемешайте карты хворей и положите их стопкой лицом вниз рядом с основным игровым полем.




Рейнджер, поражённый хворью, должен взять верхнюю карту из стопки карт хворей. Рейнджер читает эффект карты и кладёт её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Эффект, описанный на карте, применяется до тех пор, пока карта находится у рейнджера.

❖ НАКОПЛЕНИЕ ХВОРЕЙ ❖

У каждого рейнджера может быть только одна карта хвори. Если рейнджер должен взять вторую карту хвори, то предыдущая карта сбрасывается и заменяется новой, а рейнджер уменьшает здоровье () на 1.

❖ ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ХВОРИ ❖

 Рейнджер может избавиться от карты хвори, а также полностью восстановить своё здоровье, выполнив действие «Призыв к общине» в поселении 6.

•ВАЖНО• *Некоторые карты также позволяют избавиться от карты хвори. Такая карта будет содержать соответствующий текст.*

МИССИИ И ПРОИСШЕСТВИЯ

6 новых карт миссий, с которыми вы можете использовать 20 новых карт происшествий «Прятки со смертью».

Все новые миссии также можно играть с летописями базовой игры, если их продолжительность совпадает (краткие миссии с краткими летописями и длинные миссии с длинными летописями).

МЯГКИЕ УСЛОВИЯ

Из-за возросшей сложности игры с дополнением вы можете использовать более мягкий вариант правил, защищающий от мгновенного проигрыша в случае снижения защиты или престижа до 0.

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ИЛИ РАВЕН 8






Любые возможности увеличения уровня пропускаются. Игроки не получают дополнительных бонусов.

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ИЛИ РАВЕН 0

Любые возможности снижения уровня пропускаются. Игроки не получают дополнительных штрафов.

КОГДА ФИШКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА КЛЕТКЕ ЛЕТОПИСИ

Немедленно проверьте уровни престижа () и защиты ()

- ✦ Если  или  равны 0, игра немедленно заканчивается!
- ✦ Если уровень  равен 8, получите 1 золото ()
- ✦ Если уровень  равен 8, уберите карту происшествия из любого поселения в сброс.

РАЗРАБОТЧИКИ


Авторы игры: Антуан Боза и Джон Грюмф
Иллюстратор: Венсан Дютре
Иллюстраторы летописей: Иван Жиль,
Жером Дереколе, Леонель Марти
Колорист: Альбертина Раланти


Группа тестирования: Корстен Лёбра,
Г'отье де Коттро, Франсуаза Сенжиссан,
Эстебан Боза, Ксавье Дюмай, Оливье Мойс,
Микаэль Вах, Микаэль Бертран, Людовик
Моблан, Матиас Гилю

НЕ ЗАБУДЬТЕ

+ ФИШКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ +



Фишка приключения всегда останавливается на клетке летописи, даже если на кубике выпало .

При этом фишка приключения не может оставаться на клетке летописи 2 хода подряд, даже если на кубике выпало . В этом случае передвиньте фишку на одно деление вправо на клетку происшествия.

В начале игры фишка приключения ставится на клетку летописи. Поскольку она должна обязательно переместиться в первом раунде игры, то первая глава летописи откроется, только когда фишка пройдёт круг.

+ ЗОЛОТО +



Золото — это особый ресурс. Золото не заменяет другие ресурсы, и его нельзя использовать вместо них. Однако золото можно обменять, выполнив действие «Призыв к общине» в поселении 1.

