



Книга истории

ПРИШЕСТВИЕ ТЪМЫ

Мое имя Маркус, я верховный жрец богини Анарессы, настоятель храма Небесного Сияния, и я последний ныне живущий свидетель произошедшего. И только я, летописец, могу поведать тебе эту сагу. Позволь мне рассказать о днях величайших приключений.

Я был там, когда мифы превратились в легенды и бессмертные герои из Твинвирма спустились в темные пещеры Громовых гор, чтобы запечатать запретный портал и навсегда изгнать нечистого демона в измерение, из которого он был призван. Герои сразились с чудовищем из дыма и пламени и вышли из этой битвы победителями. Когда портал наконец закрылся, я повел героев в монастырь Небесного Сияния, чтобы почтить богов в этом святейшем месте. Трое благословили нас у священного алтаря. Я никогда не забуду мгновение, когда душой ощутил милосердие Анарессы, как оно укрепило дарованные мне силы. Затем отряд вновь отправился в путь, назад в Твинвирм, где им предстояло стать почетными гостями на пиру, посвященном всем погибшим во время спасения города.

Итак, герои возвращались туда, где началось их бессмертное существование...



1. Компоненты

Это дополнение к игре «Клинок и колдовство» состоит из следующих компонентов:

- ◆ Книга истории (акт II)
- ◆ Книга секретов (акт II)
- ◆ 1 памятка
- ◆ 1 фигурка волчьей формы
- ◆ 20 фигурок врагов
- ◆ 2 фигурки главного врага
- ◆ 14 двухсторонних тайлов поля*
- ◆ 1 свиток волчьей формы
- ◆ 2 свитка главных врагов
- ◆ 15 свитков врагов
- ◆ 25 карт врагов
- ◆ 3 карты умений врага
- ◆ 3 карты благословений
- ◆ 2 карты ловушек
- ◆ 5 карт оружия душ
- ◆ 18 карт умений героев
- ◆ 1 карта умения «Ликантропия»
- ◆ 1 карта героя «Темный дар»
- ◆ 3 карты умений для формы вампира
- ◆ 18 карт эмпориума
- ◆ 23 карты сокровищ
- ◆ 5 карт событий
- ◆ 2 карты сценария

Жетоны и маркеры:

- ◆ 5 жетонов частиц душ
- ◆ 28 жетонов крон
- ◆ 31 жетонов ран
- ◆ 4 жетона тени
- ◆ 1 жетон скрытности
- ◆ 6 жетонов кровотечения
- ◆ 6 жетонов истощения
- ◆ 12 жетонов препятствий
- ◆ 8 жетонов поломок
- ◆ 10 жетонов зарядов
- ◆ 6 жетонов магических щитов
- ◆ 3 жетона кровавых камней
- ◆ 1 жетон заклинания судьбы
- ◆ 2 жетона полета
- ◆ 6 жетонов парения

* Тайлы поля: 22В*, 25В*, 26В*, 29В* выделены символом *, чтобы отличить их от тайлов версии для Kickstarter. Обе версии одинаковы для игрового процесса и отличаются только оформлением.

2. Хроники «Пришествия тьмы»

Приветствую, незнакомец! В этом руководстве подробно описана подготовка к каждому сценарию дополнения «Пришествие тьмы» для игры «Клинок и колдовство».

В этом дополнении используются все правила из базовой игры «Бессмертные души» и те правила, которые описаны в памятке «Пришествия тьмы».

В каждый сценарий можно играть по отдельности, со стартовыми значениями из этой книги. Или проходить их как уникальную часть истории в эпической кампании.

Мы рекомендуем играть в режиме кампании. В этом случае каждое ваше достижение изменяет грядущие сценарии, что дает больший эффект погружения в историю «Клинка и колдовства».

3. Особенности игрового процесса

Минимальный **уровень души** для второго **акта** — III. Это значит, что герои начинают любой сценарий **акта II** с уровнем души III.

Даже в случае смерти камень души не опускается до **уровня II**. То есть мертвый герой **уровня III** останется на этом же уровне

и должен заплатить 3 **частицы души**, чтобы воскреснуть у **святилища**. Рекомендованный предел **уровня** — VI. Достичь VII возможно только в сочетании с дополнением «Логово Вастариоса», но в этом случае сложность игры может оказаться слишком низкой. Герои могут сохранять **частицы души**, накопленные в предыдущих сценариях. **Частицы души** могут быть перенесены в кампанию дополнения «Пришествие тьмы» с ограничением в максимум 10 **частиц души** на героя, чтобы сохранить сбалансированную сложность сценариев второго **акта**.

3.1. Подготовка самостоятельного сценария

Для отдельного прохождения сценариев второго **акта** используйте все правила из базовой игры «Бессмертные души», а также выполните дополнительный шаг подготовки к игре:

- ♦ **Сокровища**. Эти значения указывают на то, сколько карт сокровищ отряд должен взять перед началом сценария. Никакие умения не могут повлиять на взятие карт на этом этапе. В каждом сценарии второго **акта** указано, сколько карт необходимо взять из сокровищ **акта I** и **акта II**. Так как колода сокровищ только одна, в случае, если будет взята неподходящая карта, просто замешайте ее обратно в колоду и возьмите новую. Повторяйте это действие, пока не возьмете подходящую по условиям сценария карту.

Продолжение легенды...



акт II – сценарий I

Все не так хорошо, как кажется

Введение

Луна поднялась высоко над Твинвирмом и залила город серебряным светом. Улицы были полны людей, которые ждали начала фестиваля в честь бессмертных душ. Толпа восхваляла героев, идущих к королевскому дворцу. Там они будут почетными гостями на большом банкете, организованном самим графом Дэлвом. На этот банкет прибыла вся знать королевства. Хотя замок и был поврежден во время осады, в эту счастливую и славную ночь он выглядел таким же величественным, как и в свои лучшие дни. Как только герои вошли в зал, двери за их спиной закрылись и граф Дэлв объявил:

— Да начнется бал!

Подготовка самостоятельного сценария

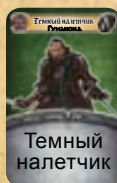
Частицы души:
13 × количество героев

Кроны: 250

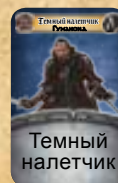
Сокровища: 8 {акт I}

Оружие души: 1

Колода врагов

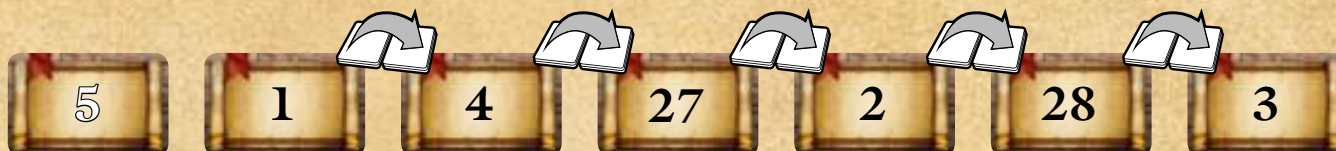


2



2

Колода событий



В игре

Событие в игре: на начало сценария в игре находится карта события 5

Особые локации

Нет.

Особые правила сценария

День (событие 4): когда начинается это событие, см. §1.15.

Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если все они стали призрачными душами, см. §1.21.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 1А, 2А, 4В, 8А, 14А, 15А, 16А, 17В, 19А.



Жетоны



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 1



Запертая дверь × 2



Магический замок × 1



Неактивное святилище × 1



Жетон тени × 0



Жетон тени × 0



Ключевые точки (1, 2, 3, 4) × 4

Запас жетонов тени

Количество героев	 Враг	 Продвинутый враг	 Сюжетный враг	 Сюжет
2-3	4	0	1	1
4-5	6	3	1	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	1.14	Ключевая точка 1	1.1
Событие 2	1.16	Ключевая точка 2	1.7
Событие 3	1.18	Ключевая точка 3	1.9
День	1.15	Ключевая точка 4	1.11

АКТ II – сценарий II

В лесу

Введение

Герои и Маркус отправились в Мунчайлд. Их путь пролегал через лес, так как они хотели обогнуть близлежащий город Лоунпайн. Путешествие проходило без проблем, но отряд заметил плотный черный дым, поднимавшийся на юго-западе. Героев одолела печаль, когда они задумались об ужасной участи Лоунпайна. Хотя отряду и удалось избежать проблем, сделав крюк, но казалось, что никто не был этому рад. Редко выходит так, что проблема решается сама собой, если от нее отвернуться. Словно в подтверждение этих мыслей, на лес упали мрачные тени гор.

Подготовка самостоятельного сценария

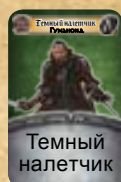
Частицы души:
19 × количество героев

Кроны: 275

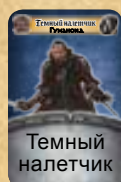
Сокровища:
8 {акт I}
1 {акт I – акт II}

Оружие души: 1

Колода врагов



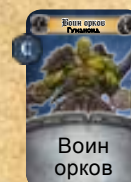
2



2



1






1


Колода событий




Особые локации

Поместите сюжетное событие 1 , сюжетное событие 2  и сюжетное событие 3 , как указано на поле.

Особые правила сценария

 **День (событие 4):** нет дополнительных эффектов.

 **Ночь (событие 5):** нет дополнительных эффектов.

Жетон сюжетного врага: см. §2.23.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события разыграна **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §2.26.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 2В, 6В, 7В, 8В, 11В, 12В, 13В, 16В, 17А, 18В, 27В.



Жетоны



Неактивное место появления × 1



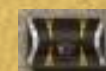
Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 3



Сундук × 1



Неактивное святилище × 1



Жетоны тени × 4



Жетоны тени × 2



Ключевые точки (1, 2, 3) × 3



События истории (1, 2, 3) × 3

Запас жетонов тени

Количество героев	 Враг	 Два врага	 Продвинутый враг	 Сюжетный враг
2-3	2	1	1	1
4-5	2	2	2	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	2.8	Ключевая точка 1	2.1
Событие 2	2.9	Ключевая точка 2	2.10
Событие 3	2.18	Ключевая точка 3	2.11

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	2.24	Сюжетный враг	2.23
-----------------	------	---------------	------

АКТ II — сценарий III

Армия тьмы

Введение

Герои и Маркус направились в Лоунпайн, небольшой городок к югу от Твинвирма, где они надеялись найти ответы. После нескольких часов пути отряд встретил первых беженцев — отчаявшихся людей, которые бежали в сторону города бессмертных героев в надежде обрести там защиту и утешение. Когда герои спросили у одного из беженцев о судьбе павшего города, человек ответил:

— Не ходите дальше, город проклят! Если мертвые поднимаются из могил — значит живым там места нет.
Бегите, глупцы!

По мере приближения к городу дорогу заполняли все новые беженцы, атмосфера становилась напряженной. Герои в молчании подошли к городским воротам и сразу же услышали крики на центральной площади неподалеку.

Подготовка самостоятельного сценария

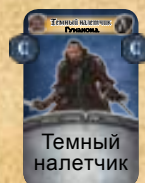
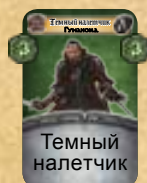
Частицы души:
19 × количество героев

Кроны: 275

Сокровища:
8 {акт I}
1 {акт I – акт II}

Оружие души: 1

Колода врагов



1

1

Колода событий



Особые локации

Поместите сюжетное событие 1 и сюжетное событие 3 , как указано на поле.

Перемешайте ключевую точку 2 и ключевую точку 3 и поместите их лицом вниз в локацию А и локацию Б.

Особые правила сценария

Фаза событий: пропускайте фазу событий, пока не разыграете сюжетное событие 1.

День (событие 4): нет дополнительных эффектов.

Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Вражеские темные налетчики: когда любой темный налетчик погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события разыграна **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §3.26.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 2А, 5А, 7А, 8А, 9А, 11А, 12А, 13А, 17А, 18А, 19А, 27В.

Стены: 2А-13А, 2А-11А, внутри 9А.



Жетоны



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 2



Сундук × 2



Дверь × 1



Запертая дверь × 1



Жетоны тени × 3



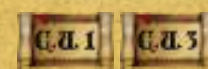
Жетоны тени × 2



Неактивное святилище × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5) × 5



Событие истории (1, 3) × 2

Запас жетонов тени

Количество героев				
	Горожанин	Враг	Два врага	Продвинутый враг
2-3	1	1	1	1
4-5	1	2	2	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	3.1	Ключевая точка 1	3.5
Событие 2	3.2	Ключевая точка 2	3.9
Событие 3	3.15	Ключевая точка 3	3.12
		Ключевая точка 4	3.13
		Ключевая точка 5	3.14

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	3.21		
-----------------	------	--	--

АКТ II – сценарий IV

Мунчайлд

Введение

Герои наконец достигли ворот Мунчайлда. Призрачные облака скрывали серебряный серп луны, а на стенах города стояли стражники с факелами. Один из них увидел героев и прокричал:

— *Незнакомцы! Добро пожаловать в город, но знайте, что мы ожидаем штурма этих стен армией нежити с юга! Вы бросили вызов судьбе, придя в Мунчайлд!*

Ворота открылись, Маркус представил героев и попросил аудиенции у мэра. Было видно, что стражник расстроился. Он ответил:

— *Ратуша закрыта до завтрашнего утра. Можете поговорить с инспектором Крейном, он у городских стен, в следующем квартале. Инспектор осматривает место очередного ужасного преступления...*

См. §4.1.

Подготовка самостоятельного сценария

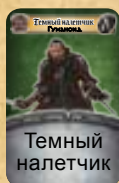
Частицы души:
29 × количество героев

Кроны: 300

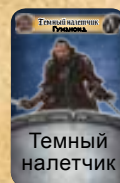
Сокровища:
8 {акт I}
2 {акт I – акт II}

Оружие души: 1

Колода врагов

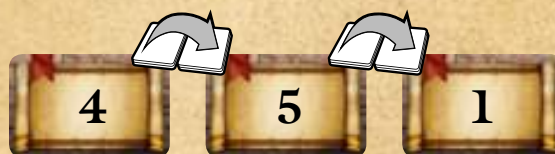


2



2

Колода событий



Особые локации

Нет.

Особые правила сценария

Эмпориум: герои не могут посещать эмпориум перед этим сценарием.

Ключевые точки: только герои, не связанные боем, могут взаимодействовать с ключевыми точками.

Обычные двери: герои не берут карту ловушки, если открывают незапертые двери.

Колода умений врагов: во время подготовки к сценарию уберите из колоды карту «**Последователь**».

День (событие 4): когда это событие входит в игру, см. §4.12.

Ночь (событие 5): когда это событие входит в игру, см. §4.24.

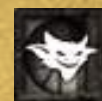
Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §4.48.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 2А, 3А, 5В, 12А, 15А, 16А, 17А, 18А, 19А, 22А, 23А, 27В, 29А, 33В.



Жетоны



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 1



Дверь × 3



Запертая дверь × 3



Жетоны тени × 0



Жетоны тени × 0



Активное святилище × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5, X) × 6

Запас жетонов тени

Количество героев	 Горожанин	 Враг	 Сюжетный враг	 Сюжет
2-3	1	3	1	1
4-5	1	5	1	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	4.25	Ключевая точка 1	4.2
Событие 2	4.37	Ключевая точка 2	4.13
Событие 3	4.46	Ключевая точка 3	4.16
Ночь	4.24	Ключевая точка 4	4.3
День	4.12	Ключевая точка 5	4.20
		Ключевая точка X	4.28

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	4.35	Экс-Мортис	4.42
-----------------	------	------------	------

АКТ II — сценарий v

Все не так плохо, как кажется

ВВЕДЕНИЕ

Отряд двигался к замку графа Дэлва вдоль побережья озера Серп. Армия нежити маршировала к Мунчайлду, поэтому героям удалось пройти незамеченными. Небольшой замок был построен на отвесном утесе у моря. На фоне звездного неба он казался похожим на зловещую фигуру в плаще. Вокруг замка клубились мрачные тучи, скрывавшие его от внешнего мира. Маркус остановил отряд неподалеку и заговорил:

— Скоро начнется новый день, но этот туман скрывает нашего величайшего союзника в борьбе с графом — солнце! Я не смогу помочь вам в комнатах замка, но отсюда я обращаюсь к богам и постараюсь ослабить скрывающее заклинание. Если мне это удастся — вы сразу поймете. Пусть Трое принесут вам победу!

Герои двинулись к двери. Внутри их встретила лишь тишина, потому что смерть не издает звуков.

Подготовка самостоятельного сценария

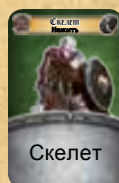
Частицы души:
35 × количество героев

Кроны: 300

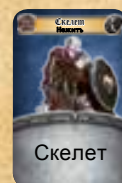
Сокровища:
8 {акт I}
4 {акт I – акт II}

Оружие души: 2

Колода врагов

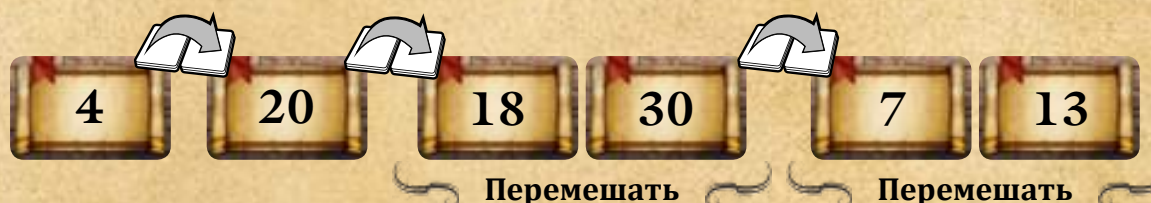


2



2

Колода событий



Особые локации

Поместите сюжетное событие 1 и сюжетное событие 3 , как указано на поле.

Особые правила сценария

Колода умений врагов: во время подготовки к сценарию уберите из колоды карты «Последователь», «Регенерация», «Колдовские шиты» и «Ускорение».

Эмпориум: если результат «Сценарий 4/Мунчайлд разорен» был отмечен в предыдущем сценарии, каждая карта эмпориума стоит на 10 крон больше.

Карты событий: игнорируйте эффекты появления врагов на всех картах событий.

День (событие 4): когда начинается это событие, см. §5.4.

Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §5.27.

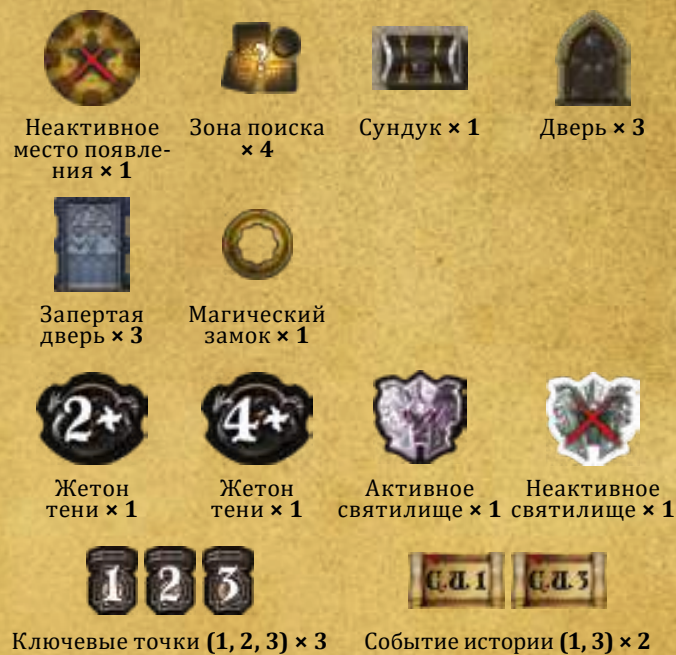
Подготовка сценария

Тайлы поля: 4В, 9В, 19В, 22В*, 24А, 31А, 33В.

Стены: 2 стены внутри 4В.



Жетоны



Запас жетонов тени

Количество героев	 Продвинутый враг	 Два врага
2-3	1	1
4-5	2	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	5.9	Ключевая точка 1	5.1
Событие 2	5.12	Ключевая точка 2	5.14
Событие 3	5.18	Ключевая точка 3	5.19
День	5.4		

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	5.21	Экс-Мортис	5.23
-----------------	------	------------	------

Акт II – сценарий VI Ворота кладбища Введение

Герои встретились с Маркусом и решили войти в портал, открывшийся после смерти графа Дэлва. Отряд оказался в болезненной хватке черных магических щупалец, которые перенесли героев в очень далекие от замка земли. Холодные камни освещал слабый свет факелов, герои ощущали лишь влажный и едкий воздух подземелья. Отряд без промедления обратился к богам с молитвой о помощи в этом приключении и приступил к исследованию мрачного подземелья.

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
42 × количество героев

Кроны: 350

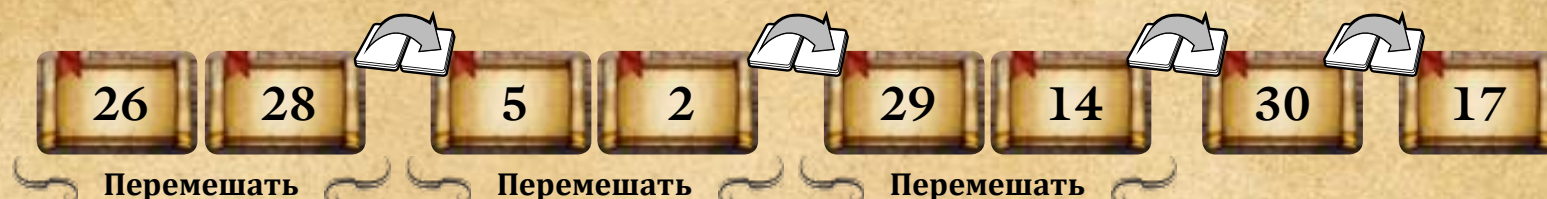
Сокровища:
8 {акт I}
6 {акт I – акт II}

Оружие души: 2

Колода врагов



Колода событий



Особые локации

Поместите сюжетное событие 1 и сюжетное событие 3 , как указано на поле.

Особые правила сценария

Враги: на время этого сценария все враги, не являющиеся **нежитью**, считаются нежитью и игнорируют эффекты «яд» и «кровотечение».

День (событие 4): нет дополнительных эффектов.

Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали **призрачными душами**, см. §6.33.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 5А, 11В, 18В, 19В, 21А, 25В*, 26В*, 27А, 28А, 30А, 31А, 32А, 33А.

Стены: 27А, 19В-25В*, внутри 26В*.



Жетоны



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 3



Дверь × 3



Запертая дверь × 3



Жетоны тени × 5



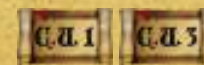
Жетоны тени × 5



Неактивное святилище × 2



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5, X) × 6



Событие истории (1, 3) × 2

Запас жетонов тени

Количество героев				
	Враг	Два врага	Продвинутый враг	Сюжетный враг
2-3	3	1	1	1
4-5	6	2	2	1

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	6.6	Ключевая точка 1	6.1
Событие 2	6.23	Ключевая точка 2	6.2
Событие 3	6.24	Ключевая точка 3	6.9
		Ключевая точка 4	6.16
		Ключевая точка 5	6.22
		Ключевая точка X	6.25

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	6.14	Экс-Мортис	6.29
Сюжетный враг	6.20		

Акт II – сценарий VII

Храм судьбы!

Введение

Наконец перед героями предстал храм — пирамида страха, обиталище безымянного зла. Перед входом все камни душ героев засветились, и перед каждым из них предстало видение его бога, мрачное и молчаливое. Боги одарили своих избранников священными дарами перед неминуемой битвой. Затем Трое благосклонно попрощались с героями и видение исчезло. (См. правила особого сценария эмпориума.) Став свидетелем этого невероятного события, Маркус преклонил колени и принялся молиться.

Затем жрец торжественно обратился к героям:

— Боги с нами! За этой дверью вы найдете свободу и спасение всего Тэлонского побережья! Мы не одиноки в конце этого путешествия! Святые всевышние, будьте же нашими пастырями до и после этого последнего приключения. Мы — воины света, вечно гордые и несгибаемые!

С этими словами, освещенные благосклонным светом Трех, герои вошли во тьму Храма Судьбы...

Подготовка самостоятельного сценария

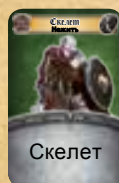
Частицы души:
54 × количество героев

Кроны: 400

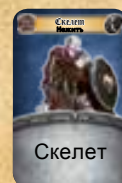
Сокровища:
8 {акт I}
8 {акт I – акт II}

Оружие души: 3

Колода врагов



2






2

Колода событий



Особые локации

Поместите сюжетное событие 1 , сюжетное событие 2  и сюжетное событие 3 , как указано на поле.


Особые правила сценария


Враги: на время этого сценария все враги, не являющиеся **нежитью**, также считаются **нежитью** и игнорируют эффекты «яд» и «кровотечение».

Колода умений врагов: во время подготовки к сценарию уберите из колоды карты «Последователь», «Регенерация», «Колдовские шипы» и «Ускорение».

Эмпориум: в начале этого сценария каждый герой может посетить эмпориум, чтобы получить любую карту эмпориума бесплатно (исключая карты **контрактов** и **оружейной Голливуда**), не превышая максимальный размер инвентаря. Также каждый герой может посетить любое здание эмпориума, кроме **таверны**, бесплатно.

Карты событий: игнорируйте эффекты появления врагов на всех картах событий.

 **День (событие 4):** нет дополнительных эффектов.

 **Ночь (событие 5):** когда начинается это событие, см. §7.27.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §7.34.

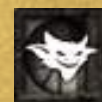
Подготовка сценария

Тайлы поля: 21В, 23В, 24В, 27А, 28В, 30В, 31В, 33В.

Стены: 27А-30В, 27А-31В.



Жетоны



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 3



Запертая дверь × 3



Жетоны тени × 2



Жетоны тени × 2



Активное святилище × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, X) × 4



Событие истории (1, 2, 3) × 3

Запас жетонов тени

Количество героев	 Враг	 Два врага	 Продвинутый враг
2-3	0	1	2
4-5	2	1	2

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	7.2	Ключевая точка 1	7.1
Событие 2	7.10	Ключевая точка 2	7.9
Событие 3	7.14	Ключевая точка 3	7.12
Ночь	7.27	Ключевая точка X	7.5

Особые жетоны тени

Стеклянный фиал	7.15	Экс-Мортис	7.16
-----------------	------	------------	------

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО

ПЕРВАЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ОНАМОР



БАЗОВАЯ ИГРА:
БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ВИКТОРИЯ



ВТОРАЯ ВОЛНА

ЗАПРЕТНЫЙ
ПОРТАЛ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: МОРРИГАН

&



ПРИШЕСТВИЕ
ТЬМЫ



РАСПИРЕНИЕ: ПРИЗРАЧНЫЕ
ФОРМЫ ГЕРОЕВ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: РИНАА



ТРЕТЬЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: САМБИРЬЯ



ЛОГОВО ВАСТАРНОСА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: КРОХАН

Авторы игры:

Gremlin Project, студия дизайна настольных игр
Симоне Романо и Нунцио Сураче

Арт-директор:

Симоне Романо

Художники:

Фройлан Гарднер, Фабрицио Фьорентино,
Алессио Каммарделла, Марко Матроне

Дизайн миниатюр:

GT Studio — Фаусто Гутьеррец и Педро Гутьеррец

Оформление:

Нунцио Сураче

Графический дизайн:

Адриано Д'Ипполито и Франческа Микелон
{www.matrioskart.it}

Дизайн поля:

Марио Барбати {www.0onegames.com}

В проекте использованы работы Дэвида Гурреа, опубликованные на <http://www.davegh.com>. Данные работы ограничены определенным порядком и условиями их использования, с которыми можно ознакомиться на вышеуказанном электронном ресурсе.

Книга правил и текст игры:

Симоне Романо

Редактирование и руководство:

Роберто Ди Мельо, Фабио Майорана, Леонарди Рина, Фабрицио Ролла

Английский текст:

Джим Лонг, Байрон Кэмпбелл, Марко Синьоре,
Фредерик «Кентервин» Луиссон

Производство:

Роберто Ди Мельо

Игру тестировали:

Серена Галли, Клаудио Куаранта, Анна Патроне, Фабрицио Барберини, Алессио Бонвини, Марко Брунони, Байрон Кэмпбелл, Массимилиано Кретара, Кармине Лаудйеро, Франческо «Чиски» Малафарина, Антонио Фаджолли, Роза Монарка, Надя Д'Амато, Федерико «Кентервин» Луиссон, Даниеле «Киндер» Реа, Леонардо Рина и... Салли и Санни!

Отдельная благодарность:

Серене Галли, Марко Синьору, Клаудио Кваранта, Сильвио Торре, Лючие Вергалъе, Андреа Фанхони, Кристофу Чьянчи, Стефано Кастелли, Андреа Лигабу, Массимилиано Калимера {gioconomico.net}, Ричарду Хэму, Элизе Барчетта, ресторанам «La Buzzicono» и «La Bettola», а также нашим семьям и друзьям.

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО



www.sword-and-sorcery.com

Игра GREMLIN PROJECT



www.gremlinproject.com

Игра издана и распространяется ARES Games SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capuzzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики: Кирилл Войнов, Дмитрий Водолаго

Редакторы: Артем Ясинский, Дарья Рязева

Дизайнер: Ульяна Гребенева

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сквородин

Особая благодарность Дмитрию Куликову



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



GAGA.RU/SWORD-AND-SORCERY

GAGA
GAMES



ARES