ТЕМНА ГАВАНЬ

—ЩЕЛЕПИ ЛЕВА—

Стоп!

Якщо ви відкрили коробку вперше й хочете навчитися правил гри, спочатку прочитайте «Правила гри». Ця книжка — довідник з ігрових термінів. Звертайтеся до нього, якщо у вас виникають запитання щодо ігроладу.

Довідник

Більша частина довідника — це словник ігрових термінів, викладених в алфавітному порядку (с. 2–21).
Останній розділ довідника складається із шести додатків:

А **Описи карт (с. 22):** докладні описи всіх типів карт, які використовують у грі.

Б **Ходи монстрів (с. 26):** докладний опис того, як монстри виконують ходи, з ілюстрованими прикладами.

В **Вміст гри (с. 28):** перелік усіх компонентів гри.

Г **Сумісність компонентів (с. 30):** вказівки для тих, хто хоче сумістити компоненти цієї гри з базовою версією «Темної гавані».

Д **Перелік скарбів (с. 31):** звертайтеся до нього, якщо вам треба дізнатися вміст скарбу з певним номером.

Е **Перелік товарів (с. 31):** перелік товарів для сценарію «Крадений вантаж». Переглядайте його лише тоді, коли матимете відповідні вказівки.

Універсальне правило: у разі невизначеності вирішують гравці

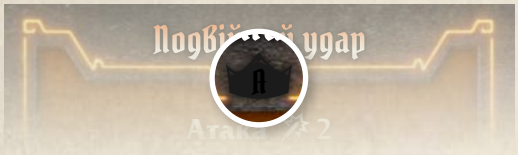
Якщо під час гри виникає ситуація, в якій є два або більше варіантів дій, а правила не дають чіткої відповіді, який із варіантів треба вибрати, то гравці самостійно вирішують, як діяти в тому чи іншому випадку.

Зазвичай така невизначеність виникає під час розігрування ходу монстра. Наприклад, якщо є кілька можливих клітинок, на які монстр може пересунутися, чи клітинок, на які монстр може відштовхнути або притягнути персонажа, то гравці повинні самі вирішити, який із варіантів вибрати для монстра.

Довідник

➤ А (рівень)

Карти здібностей рівня «А» використовують у перших трьох сценаріях кампанії. Під час приготувань до сценарію № 1 кожен персонаж отримує 6 карт рівня «А». Коли ви успішно завершуєте сценарій № 1, кожен персонаж замінює 2 карти рівня «А» на 2 карти рівня «Б». Коли ви успішно завершуєте сценарій № 3, кожен персонаж замінює всі карти рівнів «А» і «Б» на карти рівня «1».



Карти рівня «А»

➤ Б (рівень)

Карти здібностей рівня «Б» використовують у другому і третьому сценаріях кампанії. Коли ви успішно завершуєте сценарій № 1, кожен персонаж замінює 2 карти рівня «А» на 2 карти рівня «Б». Коли ви успішно завершуєте сценарій № 3, кожен персонаж замінює всі карти рівнів «А» і «Б» на карти рівня «1».



Карти рівня «Б»

➤ Атака (дія)

Дія «Атака X» дає змогу фігурці завдати ворогові базову кількість поранень, що дорівнює X, у межах своєї дальності. Значення X змінюють у три кроки: спершу застосовують бонуси та штрафи активних карт здібностей, предметів та з інших джерел; тоді застосовують карту з колоди модифікаторів атаки фігурки-нападника; і наостанок «Щит» цілі. Ціль атаки зазнає кількості поранень, що дорівнює підсумковому показнику атаки після застосування всіх модифікаторів. Після цього до цілі застосовують ефекти атаки, навіть якщо підсумковий показник атаки після застосування всіх модифікаторів дорівнює 0. Якщо, зазнавши поранень від атаки, ціль помирає, стани та вимушені переміщення не застосовують, а решту доступних ефектів розігрують як зазвичай. Дія атаки може складатися з кількох атак, і в такому разі для кожної цілі застосовують окрему карту модифікатора атаки. Значення щита кожної цілі також застосовують окремо. Одну фігурку не можна атакувати кілька разів однією і тією ж дією атаки. Фігурки не можуть атакувати своїх союзників, якщо не вказано інше. Усі дальні й ближні атаки проводять лише проти цілі, що перебуває на лінії видимості.

➤ Базова здібність

Замість верхньої здібності будь-якої зіграної карти персонаж може застосувати базову здібність «Атака 2», а замість нижньої — базову здібність «Рух 2». Застосувавши базову здібність карти, завжди кладіть її у скид незалежно від тексту й символів самої здібності. Застосовуючи базові здібності замість здібностей з або символом стихії, персонаж не отримує досвід і не заряджає стихію.

➤ Благословення



«БЛАГОСЛОВЕННЯ» — це позитивний стан. Якщо фігурка отримує стан «БЛАГОСЛОВЕННЯ», вона повинна затасувати у свою поточну колоду модифікаторів атаки карту «БЛАГОСЛОВЕННЯ» (не затасовуючи скид). Карта «БЛАГОСЛОВЕННЯ» діє так само, як карта із символом . Коли під час однієї з атак фігурки ви відкриєте цю карту, не кладіть її потім у скид карт модифікаторів атаки, а вилучіть з колоди. Якщо ви не відкривали карти «БЛАГОСЛОВЕННЯ» під час проходження сценарію, вилучіть її з колоди після завершення сценарію.

➤ Ближня атака

Ближні атаки проводять тоді, коли не зазначено показник дальності. Ціллю таких атак зазвичай можуть ставати лише вороги на сусідніх клітинках, якщо не зазначено інше.



➤ Бонуси атаки

Нападник може застосувати до базового показника атаки бонуси активних карт здібностей, предметів та з інших джерел. Якщо фігурка перебуває в стані «ОТРУЄННЯ», то це додає +1 до всіх атак, націлених на цю фігурку.

➤ Бос

Бос — сильніший монстр, якого не вважають ні звичайним, ні елітним. Кожен бос має власну карту характеристик, а свій хід усі боси виконують, використовуючи спільну колоду карт здібностей «Бос». У свій хід бос виконує дії, зазначені на його карті здібностей. Якщо в тексті карти сказано «Особлива здібність», то бос застосовує одну зі своїх особливих здібностей, описаних на його карті характеристик. Докладний опис складніших здібностей ви знайдете в книжці сценаріїв. Зазвичай деякі характеристики босів (як-от ОЗ) залежать від кількості персонажів, які беруть участь у сценарії, і на карті характеристик боса їх позначають формулою з параметром «КП».

Крім того, боси невразливі до деяких негативних станів (такі стани перераховані на карті характеристик). Бос не може отримати стан, до якого невразливий. У разі невразливості до стану «ПРОКЛЯТТЯ» відповідну карту більше не додають у колоду модифікаторів атаки, але вже наявні в ній карти «ПРОКЛЯТТЯ» залишаються і діють далі за звичайними правилами.

➤ Важка рана



«ВАЖКА РАНА» — це негативний стан. Якщо фігурка перебуває у стані «ВАЖКА РАНА», вона зазнає 1 поранення на початку кожного свого ходу. Будь-яка фігурка може мати лише 1 стан «ВАЖКА РАНА». Якщо фігурка в цьому стані лікується або її лікують, приберіть її жетон «ВАЖКА РАНА», а дію «Лікування» розігрують далі за звичайними правилами. Якщо фігурка перебуває одночасно в станах «ОТРУЄННЯ» і «ВАЖКА РАНА», дія «Лікування» позбавляє обох станів, але не збільшує кількість ОЗ.

➤ Важкопрохідна місцевість



Клітинки з важкопрохідною місцевістю на полі сценарію обведено фіолетовим контуром. Щоб фігурка перемістилася на клітинку з важкопрохідною місцевістю, їй треба витратити 2 очки руху. Монстри також витрачають 2 очки руху, щоб переміститися на клітинку важкопрохідної місцевості, тому повинні враховувати це під час вибору жертви. Важкопрохідну місцевість не враховують, якщо рух виконується з ефектом «Стрибок» або якщо фігурка виконує вимушений рух (з ефектами «ВІДШТОВХНУТИ» та «ПРИТЯГНУТИ»).

➤ Вибір карт

Вибір карт — це перша фаза кожного раунду. На початку раунду кожен персонаж, якщо він не став виснаженим або не оголосив довгий відпочинок, таємно вибирає 2 карти здібностей з руки та кладе долілиць перед собою. Одну з цих двох карт персонаж повинен призначити головною — вона визначатиме його ініціативу (порядок ходу) в поточному раунді. Якщо в його скиді є щонайменше 2 карти, він може натомість оголосити довгий відпочинок. Якщо на початку раунду в персонажа на руці немає карт або лише 1 карта, то він повинен оголосити довгий відпочинок. Якщо на початку раунду персонаж не може ні зіграти 2 карти, ні використати довгий відпочинок (у скиді менше ніж 2 карти), то він стає виснаженим.

➤ Визначення ініціативи

Визначення ініціативи — друга фаза кожного раунду. Персонажі розкривають вибрані ними карти, при цьому головна карта кожного персонажа повинна лежати зверху, щоб було видно її значення ініціативи. Крім того, ви відкриваєте по 1 карті здібності монстрів для кожного представленого на полі типу монстра.

Ініціативу персонажа, що оголосив довгий відпочинок, вважають рівною 99. Після цього визначте порядок ініціативи, порівнявши значення ініціативи всіх відкритих карт здібностей монстрів і всіх головних карт персонажів. Першим виконує свій хід той, у кого найменше значення ініціативи. Потім той, у кого значення ініціативи наступне за величиною, і т. д. Розташуйте жетони порядку ініціативи відповідним чином.

Якщо ініціатива персонажа дорівнює ініціативі будь-якого типу монстрів, першим виконує хід персонаж. Якщо в кількох персонажів однакове значення ініціативи на головних картах, вони виконують ходи за порядком зростання ініціативи на других картах (не вибраних головними). Якщо два або більше персонажів відпочивають, черговість їхнього довгого відпочинку визначають самі гравці.

➤ Виснаження

Персонаж може стати виснаженим, якщо кількість ОЗ на його лічильнику стає меншою за 1 АБО якщо на початку раунду гравець не може зіграти 2 карти з руки й не може використати довгий відпочинок. У кожному з цих випадків покладіть усі карти здібностей персонажа в його стос утрат і приберіть з поля фігурку персонажа — він більше не може брати участь у проходженні сценарію. Немає ніякої можливості повернути виснаженого персонажа в гру, тому слід уникати виснаження за всяку ціну. Якщо під час проходження сценарію всі персонажі стають виснаженими, ви програєте сценарій.

➤ Відкриття кімнат

Якщо персонаж у будь-який момент свого переміщення опиняється на клітинці із зачиненими дверима, то двері треба відчинити. Покладіть на цю клітинку жетон активації. Після цього негайно відкривається сусідня кімната, в яку ведуть ці двері. Відповідно до схеми з книжки сценаріїв поставте в щойно відкриту кімнату монстрів за кольоровими смужками, які відповідають кількості персонажів, що беруть участь у сценарії (разом з виснаженими). Усі монстри в новій кімнаті завжди виконують хід у тому раунді, в якому була відкрита ця кімната. Розмістивши всіх монстрів у новій кімнаті, ви повинні відкрити по 1 карті здібності для всіх типів монстрів, для яких у цьому раунді ви ще не відкривали карту. Коли персонаж, який відкрив кімнату, закінчить свій хід, перевірте значення ініціативи всіх монстрів у новій кімнаті: будь-який тип монстрів, ініціатива яких нижча, ніж у персонажа, що відкрив кімнату (тобто вони повинні були б ходити раніше в поточному раунді), повинен негайно виконати свій хід (якщо таких типів монстрів кілька, то вони виконують ходи за звичайним порядком ініціативи). Решта монстрів в інших кімнатах, які вже виконували хід у цьому раунді, після відкриття кімнати не виконують ходів. Якщо ініціатива будь-якого типу монстрів у новій кімнаті вища, ніж у персонажа, який відкрив кімнату, то вони роблять хід за звичайним порядком ініціативи. Після відкриття кімнати персонаж, що відчинив двері, продовжує свій хід і витрачає очки руху, що залишилися від дії «Рух », під час виконання якої він відчинив двері. Можлива ситуація, за якої у вас не вистачить фішок певного типу монстрів, щоб поставити всіх монстрів у відкриту кімнату. У такому разі поставте всі фішки, що залишилися, починаючи з елітних монстрів.

➤ Відпочинок

Відпочинок — це основний спосіб повернути на руку карти здібностей зі скиду. Персонаж може відпочити, лише якщо в його скиді є щонайменше 2 карти. Відпочинок завжди призводить до того, що персонаж перекладає 1 карту зі скиду у стос утрат. Є два типи відпочинку: перепочинок і довгий відпочинок.

Перепочинок

Персонаж може використовувати перепочинок під час фази «Кінець раунду». Перепочинок не займає хід персонажа. Перепочинок дає змогу персонажеві негайно перетасувати свій скид, узяти з нього 1 випадкову карту й перекласти її у стос утрат, а потім повернути решту карт скиду на руку. Якщо персонаж хоче залишити на руці взяту карту, а не класти її у стос утрат, то він може зазнати 1 поранення і взяти іншу випадкову карту з решти скиду (однак це можна зробити лише один раз за перепочинок).

Довгий відпочинок

Довгий відпочинок оголошують під час фази «Вибір карт», і він займає весь хід персонажа в поточному раунді (тобто персонаж не вибирає 2 карти в цій фазі). Ініціативу персонажа, що відпочиває, вважають рівною 99. Після того як виконають ходи персонажі й монстри з меншою ініціативою і настає хід персонажа, що відпочиває, він виконує такі кроки:

1) вибирає 1 карту зі свого скиду, перекладає її у свій стос утрат, а потім повертає решту карт зі свого скиду на руку;
2) виконує дію «Лікування 2 (на себе)»;
3) повертає вертикально всі свої розвернуті карти предметів.

Довгий відпочинок вважають ходом персонажа, тому він може використовувати деякі предмети, поки відпочиває.

➤ Відштовхнути та притягнути (дія)

Ефекти «ВІДШТОВХНУТИ » і «ПРИТЯГНУТИ» можуть виступати додатковими підсилювальними ефектами атаки, а можуть застосовуватися без атаки — у цих випадках ціль (або цілі) цього ефекту вказано на карті здібності. Поруч з кожним з цих ефектів зазначене число, що показує, на скільки клітинок фігурка може відштовхнути ціль від себе або притягнути до себе. Фігурка може притягувати й відштовхувати лише ворогів, якщо не вказано інакше. Кожен окремий рух повинен віддаляти або наближати ціль до фігурки, що застосовує ефект «ВІДШТОВХНУТИ » чи «ПРИТЯГНУТИ » відповідно. Якщо більше немає доступних клітинок, то переміщення цілі внаслідок ефекту «ВІДШТОВХНУТИ » або «ПРИТЯГНУТИ » припиняється. За допомогою цих ефектів ціль може переміщуватися через клітинки з союзниками, але не клітинки з ворогами, перешкодами, особливими об'єктами чи стінами. Якщо внаслідок ефекту «ВІДШТОВХНУТИ » або «ПРИТЯГНУТИ » ціль переміщується на клітинку з пасткою, то пастка спрацьовує і до цілі застосовують негативні ефекти пастки. Важкопрохідна місцевість не впливає на рух внаслідок ефекту «ВІДШТОВХНУТИ » або «ПРИТЯГНУТИ ». Якщо ефекти «ВІДШТОВХНУТИ » або «ПРИТЯГНУТИ » застосовує персонаж, він вибирає, на яку відстань і в якому напрямку він відштовхує або притягує ціль. Якщо ефекти «ВІДШТОВХНУТИ » або «ПРИТЯГНУТИ » застосовують монстри, то напрямок, як і раніше, вибирають гравці, але відстань, на яку ціль відштовхується або притягається, повинна бути максимально можливою. Фігурка може застосувати ефекти «ВІДШТОВХНУТИ » і «ПРИТЯГНУТИ » тільки до цілі, яка перебуває на лінії видимості.



➤ Ворог

Ворогом фігурки вважають іншу фігурку, яка б'ється проти неї. Тобто персонажів вважають ворогами монстрів, а монстрів — ворогами персонажів. Поняття «ворог» не завжди означає монстрів, а швидше визначається контекстом карти. Наприклад, якщо на карті здібностей монстра згадується «ворог», це стосується ворога монстра.

➤ Вступ

Вступ — розділ художнього тексту в книжці сценаріїв, який треба прочитати перед початком проходження сценарію.

➤ Втрата (карти здібностей персонажів)

Персонаж кладе у стос утрат карти, які більше не можна використати під час проходження поточного сценарію. Карти здібностей кладуть у стос утрат у трьох випадках:

1) Якщо у правому нижньому куті поля застосованої здібності вказано символ , то персонаж негайно кладе карту у стос утрат. Якщо це здібність із тривалим ефектом, персонаж кладе її в зону активних карт. Щойно дія цього ефекту закінчиться, персонаж перекладає карту у стос утрат.

2) Коли персонаж зазнає поранень (у будь-який спосіб), він може вибрати 1 карту з руки або 2 карти зі скиду та перекласти її або їх у стос утрат, щоб скасувати ці поранення.

3) Щоразу, коли персонаж виконує перепочинок або довгий відпочинок, він повинен перекласти 1 карту зі свого скиду у свій стос утрат. Цю карту персонаж бере навмання під час використання перепочинку та вибирає під час використання довгого відпочинку. Після завершення кожного сценарію персонаж повертає на руку всі карти здібностей зі стосу втрат.

➤ Дальність

Будь-яку здібність із зазначенням цілі та показником «Дальність X» вважають дальньою. Це означає, що фігурка може застосувати цю здібність до іншої фігурки, яка перебуває на лінії видимості в межах X клітинок. Дільність визначають, починаючи з клітинки, сусідньої з фігуркою, що застосовує здібність (тому «Дальність 1» означає ціль на сусідній клітинці). Здібності вважаються ближніми, коли показник дальності не вказано. Будь-яку дальню атаку, націлену на ворога на сусідній клітинці, проводять із трудністю.

➤ Двері



Клітинки з дверима на полі обведено синім контуром. Одні двері можуть займати відразу кілька клітинок. Двері розділяють між собою дві різні кімнати на полі. На початку сценарію ви ставите монстрів лише в кімнату з початковими клітинками для персонажів. Персонаж може перемістити на клітинку з дверима за допомогою звичайного руху. Коли персонаж переміщується на клітинку з дверима, двері негайно відчиняються. Водночас відкривається сусідня кімната, в яку ведуть ці двері. Покладіть на клітинку з дверима жетон активації та розмістіть у відкритій кімнаті монстрів. Після відкриття кімнати персонаж, який відчинив двері, продовжує свій хід і витрачає очки руху, що залишилися від дії «Рух », під час виконання якої він відчинив двері.

Зачинені двері вважають стіною: вони блокують лінію видимості, і через них не можна переміщуватися. Клітинку з відчиненими дверима вважають порожньою. Клітинка з дверима не належить до жодної кімнати.

➤ Дія

Дія — це цілісний процес, який виконує фігурка (зазвичай у свій хід). Дії містяться на картах здібностей. Одна здібність може передбачати виконання однієї або кількох окремих дій. Окремі дії на карті здібності розділено пунктирною лінією. Якщо немає відповідної цілі, ви не можете виконати дію, яка повинна бути націлена на фігурку. Нижче наведено різні види дій:

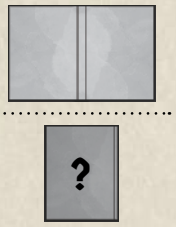
- **Атака** (див. с. 2)
- **Відштовхнути та притягнути** (див. с. 4)
- **Зазнання поранень** (див. с. 8)
- **Здобич** (див. с. 8)
- **Знищення перешкод** (див. с. 9)
- **Керування діями** (див. с. 11)
- **Лікування** (див. с. 12)
- **Стан** (див. с. 19)
- **Рух** (див. с. 17)
- **Тривалий ефект** (див. с. 20)
- **Щит** (див. с. 21)



➤ Додаткова книжка сценаріїв



Додаткова частина поля



Додатковий текст

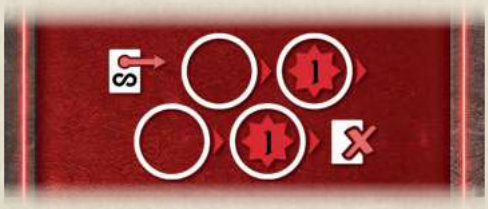
Деякі сценарії займають більше ніж дві сторінки, тому решту частин поля або розділи тексту ви знайдете в додатковій книжці сценаріїв. У таких випадках на схемі розкладки поля в книжці сценаріїв до зображення розгорту додано зображення додаткової книжки сценаріїв з номером потрібної сторінки. Відкрийте додаткову книжку сценаріїв на зазначеній сторінці.

Якщо на схемі немає пунктирної лінії, то складіть додаткову книжку сценаріїв так, щоб було видно лише потрібну сторінку, і прикладіть до книжки сценаріїв згідно зі схемою розкладки поля. Пунктирна лінія, що відокремлює зображення основної книжки сценаріїв від зображення додаткової книжки сценаріїв, означає, що в додатковій книжці сценаріїв наводиться тільки потрібний текст, який не помістився на основному розгорті.

➤ Досвід



На деяких здібностях зображено символ ✸ із числовим значенням, що означає здобуття досвіду. Коли персонаж навіть частково застосовує таку здібність, він здобуває зазначену кількість очок досвіду. На позначення здобутого персонажем досвіду під час проходження сценарію гравець встановлює потрібне значення на синьому диску лічильника здоров'я/досвіду. Персонаж не може зіграти карту здібностей лише заради здобуття досвіду. Для цього він повинен виконати принаймні одну дію цієї здібності (наприклад, персонаж не може провести атаку, якщо немає ворога, якого можна вибрати ціллю). Крім того, в тексті здібності може бути вказано, що персонаж здобуває досвід лише за виконання певних умов. Також ваш персонаж здобуває досвід, коли ви пересуваєте жетон з комірки з символом ✸ на карті здібності з постійним бонусом.



➤ Дукати



Дукати — це валюта, яку персонажі використовують для купівлі предметів у магазині в перерві між сценаріями. Отримання монет з поля під час проходження сценарію — це основне джерело дукатів. Кількість дукатів, яку можна отримати за 1 монету, залежить від рівня сценарію, який ви проходите. Крім того, персонажі можуть отримувати та втрачати дукати під час проходження сценарію і внаслідок розігрування карт міських подій.

Коли персонаж купує предмет, то оплачує повну ціну предмета в дукатах. Коли персонаж продає предмет, то отримує половину його ціни (округлення до більшого). Записуйте кількість дукатів у відповідному полі на листі персонажа. Персонажі не можуть обмінюватися дукатами.

➤ Елітний монстр

Якщо на символі, який використовують для розміщення монстрів на полі сценарію, є смужка жовтого кольору, то під час приготувань до сценарію або після відкриття кімнати на клітинці з цим символом треба розмістити елітного монстра. Для цього вставте його фішку в жовту підставку. Елітний монстр приблизно вдвічі сильніший за звичайного монстра того ж типу. Його характеристики зазначено на правій стороні карти характеристик.

➤ Ефекти зони

Деякі атаки, а також інші дії дають змогу фігуркам охоплювати одночасно кілька клітинок, кожна з яких стає ціллю такої дії. У таких ситуаціях на карті здібності зображено цільову зону, на яку поширюється ефект цієї дії. Сірим кольором позначають клітинку, на якій перебуває фігурка на цей момент. Атаку по цільовій зоні, що містить сіру клітинку, завжди вважають ближньою. Червоним позначають клітинки з ворогами, на які поширюється ефект дії. Якщо на зображенні цільової області немає сірої клітинки, атаку вважають дальньою. У разі дальньої атаки по цільовій зоні достатньо, щоб принаймні одна червона клітинка перебувала в межах указаної дальності, і на ній необов'язково повинен перебувати ворог. Зображену на карті схему цільової зони можна віддзеркалювати чи як завгодно обертати.



➤ Жертва

Перед виконанням будь-яких дій у свій хід кожен монстр вибирає своєю жертвою одного ворога, якого він може атакувати, виконавши найменше переміщень. Якщо кілька персонажів перебувають за однакову кількість переміщень від монстра, то жертвою стає персонаж, який виконує свій хід раніше за порядком ініціативи. Монстр може вибирати жертвами персонажів, які не перебувають на його лінії видимості. Навіть якщо в цьому раунді монстрові бракує очок руху, щоб досягти персонажа, який став жертвою, монстр однаково вибирає своєю жертвою цього персонажа, вважаючи свій рух необмеженим, і у свій хід монстр переміщується, намагаючись опинитись якомога ближче до цього персонажа.

Якщо монстр проводить дальню атаку, він переміщується найкоротшим можливим шляхом (наскільки дозволяє його базовий показник руху) у напрямку до клітинки, на якій жертва опиниться в межах дальності атаки. В іншому разі, навіть якщо монстр взагалі не виконає атаку, він вибере жертвою ворога, до якого може наблизитися за найменшу кількість переміщень. Визначаючи найменшу кількість переміщень, монстр шукає шлях, який проходить через найменшу кількість можливих пасток, навіть якщо це значно подовжує цей шлях. Монстри також враховують додаткові витрати на подолання важкопрохідної місцевості під час вибору шляху.

Якщо монстр може атакувати кілька цілей у свій хід, то він переміщується на найближчу клітинку, з якої зможе атакувати жертву і максимально можливу кількість додаткових жертв. Якщо за правилами виникає невизначеність у діях монстра (наприклад, є кілька можливих клітинок, на які монстр може переміститися; є кілька рівнозначних цілей атаки), то гравці вирішують за нього.

Можливі ситуації, коли монстр не зможе вибрати жертву. Це може статися, якщо немає жодної клітинки, сусідньої з персонажами, з якої монстр міг би атакувати (усі підхожі клітинки зайняті фігурками), або шлях до них заблокований стінами, перешкодами чи іншими фігурками. Якщо монстр не зміг вибрати жертву, то у свій хід він не буде ані переміщуватися, ані атакувати.



➤ Жетон активації



Жетони активації викладають на клітинку з дверима в момент, коли двері відчиняються. Крім того, жетони активації використовують, коли цього вимагають особливі правила деяких сценаріїв.

➤ Жетон знищення

Жетони знищення викладають на кожну клітинку знищеної перешкоди або особливого об'єкта. Таким способом позначають, що ці клітинки тепер вважають порожніми, і через них можна переміщуватися.



➤ Жетон персонажа

Жетони персонажів використовують під час застосування деяких здібностей. Також за допомогою жетонів персонажа гравець відмічає, скільки разів відбулася подія на карті здібності з тривалим бонусом. Якщо ви захочете використовувати жетон персонажа як нагадування про щось інше, можете це робити.



➤ Жетон порядку ініціативи



За допомогою жетонів порядку ініціативи ви визначаєте порядок ходу фігурок у поточному раунді згідно з їхніми значеннями ініціативи. Кожен персонаж і кожен тип монстрів має власний жетон порядку ініціативи. На початку раунду — після фази визначення ініціативи — розкладіть жетони порядку ініціативи за зростанням значення ініціативи (від найменшого до найбільшого). Використовуйте жетони кожного персонажа й кожного типу монстрів, які є на ігровому полі на цей момент. Відкривши кімнату, ви також будете додавати жетони порядку ініціативи для нових монстрів чи міняти їх місцями.

➤ Жетон скарбу



На початку сценарію жетони скарбів розміщують на полі згідно зі схемою в книжці сценаріїв. Фігурки можуть підбирати жетони скарбів за допомогою дії «Здобич» або за правилом здобичі наприкінці ходу. Коли персонаж отримує жетон скарбу, вилучіть цей жетон з поля і зверніть увагу на його номер на полі. Знайдіть цей номер у кінці довідника, щоб дізнатися, яка нагорода чекає за нього. Персонаж, що здобув цей жетон скарбу, негайно здобуває зазначену нагороду. Жетони скарбів, що залишилися на полі після завершення сценарію, і жетони скарбів, здобуті монстрами, ніхто не отримує — приберіть їх у запас.

➤ Завдання сценарію

Завдання сценарію — це певні умови, які персонажам треба виконати для успішного завершення сценарію. Сценарій успішно завершується наприкінці того раунду, в якому гравці виконали завдання сценарію. Якщо після виконання завдання сценарію всі персонажі стають виснаженими, ви програєте сценарій.

➤ Зазнання поранення (дія)

Деякі дії на картах здібностей завдають поранень без атаки. У такому разі в тексті карти прямо зазначено, які фігурки зазнають якої кількості поранень. Зазнання таких поранень ніяк не можна зменшити. Фігурка, яка зазнає поранень, може й не перебувати на лінії видимості фігурки, яка виконує дію, якщо інших умов застосування здібності дотримано.

➤ Зазнати

Слово «зазнати» використовують у контексті «зазнати поранень». Щоразу, коли фігурці завдають поранень будь-яким способом, то вважається, що вона зазнала поранень. Коли будь-яка фігурка зазнає певної кількості поранень, її поточне значення ОЗ зменшується на цю величину — або шляхом викладання жетонів поранень у секцію конверта характеристик монстра, або шляхом встановлення відповідного значення на лічильнику здоров'я / досвіду персонажа. Персонажі мають змогу скасувати будь-які завдані їм поранення, втративши 1 карту з руки або 2 зі свого скиду.

Див. також: «**Втрата**», с. 5.

➤ Зайнята клітинка

Клітинку вважають зайнятою, якщо на ній розміщується будь-яка фігурка.

Дві фігурки не можуть перебувати на одній клітинці.

➤ Збереження

Гра проходить у режимі кампанії, тому між партіями важливо зберігати всі основні ігрові компоненти так, щоб було легко приготуватися до гри наступного разу. Загальний розвиток ігрового світу позначайте на мапі міста за допомогою наліпок локацій. Кількість здобутого вашим персонажем досвіду й дукатів, а також навички, предмети та карти здібностей, якими він володіє, записуйте в лист персонажа. Після кожної партії складайте в пакетик персонажа планшет і лист персонажа, колоду модифікаторів атаки, запас карт здібностей і карти предметів, а також жетони персонажа та жетон порядку ініціативи. Зіграні карти міських подій зберігайте окремо від тих, які ще не були зіграні, а карти предметів, які можна купити в магазині, — окремо від недоступних для купівлі.

➤ Звичайний монстр

Якщо на символі, який використовують для розміщення монстрів на полі сценарію, є смужка білого кольору, то під час приготувань до сценарію або після відкриття кімнати на клітинці з цим символом треба розмістити звичайного монстра. Фішки звичайних монстрів вставляють у білі підставки. Звичайний монстр приблизно вдвічі слабший за елітного монстра того ж типу. Його характеристики зазначено на лівій стороні карти характеристик.

➤ Здібність (верхня, нижня)

Однією здібністю вважають верхню або нижню половину карти здібності персонажа. У свій хід персонаж застосовує верхню здібність однієї з двох зіграних ним карт і нижню здібність іншої. Деякі ефекти (наприклад, властивості предметів або постійні бонуси) дають змогу виконати дію на додачу до розігрування карти здібностей — у такому разі цю дію вважають також окремою здібністю. Крім того, Вартова Порожнечі у свій хід може давати змогу союзникам застосовувати додаткові здібності та виконувати дії. Одна здібність може містити кілька окремих дій, розділених пунктирною лінією. Здібністю атаки (руху, лікування) називають здібність, що містить принаймні одну дію атаки (руху, лікування).

➤ Здобич (дія)

Дія «Здобич X» дає змогу будь-якій фігурці підібрати всі монети й жетони скарбів на своїй клітинці та на клітинках у межах дальності X.

Персонажі зберігають монети у своїх особистих запасах і після завершення сценарію за кожну монету отримують певну кількість дукатів, яка залежить від рівня сценарію. Якщо персонаж підбирає жетон скарбу, негайно знайдіть зазначений на схемі номер скарбу в переліку скарбів наприкінці довідника, щоб визначити, яку нагороду здобуде персонаж.

(Продовження на с. 9)

Якщо монету або жетон скарбу підбирає монстр, вилучіть цю монету або жетон скарбу в запас. Дію здобичі не можна виконати, не підбираючи монети або жетони скарбів.

➤ Здобич наприкінці ходу

За правилом здобичі наприкінці ходу персонаж автоматично підбирає всі монети й жетони скарбів, що лежать на клітинці, на якій він завершує свій хід.

➤ Знищення перешкод (дія)

Коли будь-яка фігурка знищує перешкоду, покладіть жетон знищення на кожну клітинку знищеної перешкоди. Клітинки зі знищеними перешкодами вважають порожніми, і через них можна переміщуватися. Перешкоду знищують повністю, навіть якщо лише одна з клітинок, які вона займає, розміщена на лінії видимості фігурки та в межах дальності дії.

➤ Зона активних карт

У цю зону персонаж кладе карти здібностей з тривалим ефектом, щоб пам'ятати, які бонуси діють на цю мить і за яких умов вони перестають діяти.

➤ Ініціатива



Значення ініціативи кожної фігурки визначає її порядок ходу в цьому раунді. Першою виконує хід фігурка з найменшим значенням ініціативи. Ініціативу персонажа на поточний раунд визначає одна з двох вибраних ним карт здібностей, яку він призначив головною. Значення ініціативи вказано в центрі карти здібності персонажа. Ініціативу кожного типу монстрів на поточний раунд визначає взята на початку кожного раунду карта здібностей монстрів. Значення ініціативи вказано в лівому верхньому куті карти здібності монстра.

Див. також: «**Визначення ініціативи**», с. 3.

➤ Кампанія

Кампанія — це серія сценаріїв, які ваш загін персонажів послідовно проходить партія за партією, здобуваючи досвід, дукати та навички. Кампанія починається зі сценарію № 1 і закінчується сценарієм № 17, однак персонажі можуть продовжити гру після завершення сюжету кампанії та пройти всі інші доступні сценарії.

➤ Карти бойових завдань

На початку кожного сценарію всі персонажі отримують долілиць по 2 випадкові карти бойових завдань. Кожен персонаж вибирає одну з них і скидає другу, не показуючи їх іншим гравцям. Не варто обговорювати свої бойові завдання до завершення сценарію. Якщо ви успішно завершили сценарій і персонаж виконав умову вибраної ним карти, він здобуває вказану в нижній частині карти кількість пташок. Щоб стежити за виконанням умов своїх бойових завдань, можете робити примітки на листах персонажів. Якщо ви програли сценарій, персонаж не здобуває пташки, навіть якщо виконав своє бойове завдання. Незалежно від результату проходження сценарію, персонаж скидає карту бойового завдання і на початку наступного сценарію вибирає нову.

➤ Карти здібностей монстрів



Кожен тип монстрів має колоду здібностей з 8 карт. Щораунду, після того як персонажі виберуть свої карти здібностей, вони відкривають по 1 карті з колоди здібностей кожного типу монстра, який перебуває на полі на цей момент. Ця карта визначає значення ініціативи кожного монстра цього типу (байдуже, звичайного чи елітного) і те, які дії він виконуватиме у свій хід у зазначеному на карті порядку. Усі монстри одного типу виконують свої ходи тоді, коли настає їхня черга за порядком ініціативи, зазначеної на відкритій для них карті здібності монстра. Першими виконують ходи елітні монстри цього типу, а потім звичайні монстри цього типу. Якщо на полі є кілька елітних або звичайних монстрів одного типу, вони виконують ходи за порядком зростання номерів на їхніх фішках.

2 з 8 карт мають символ тасування (🔄) в нижньому правому куті. Наприкінці раунду, протягом якого ви відкрили одну з цих карт, ви затасовуєте скид карт здібностей монстрів цього типу у відповідну колоду.

➤ Карти здібностей персонажів

Карти здібностей дозволяють персонажам виконувати дії під час проходження сценарію. На початку сценарію кожен персонаж вирішує, які карти здібностей зі свого запасу доступних карт узяти на руку. Кожен персонаж повинен вибрати стільки карт, скільки зазначено на його планшеті в правому верхньому куті (ліміт карт на руці). Ці карти складають руку персонажа, і лише ці карти він зможе використовувати під час проходження сценарію.

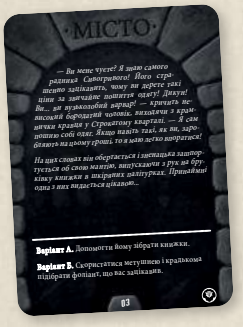
(Продовження на с. 10)

➤ Карти здібностей персонажів (прод.)

На початку кожного раунду, якщо персонаж не став виснаженим або не оголосив довгий відпочинок, він таємно вибирає 2 карти здібностей з руки та кладе їх долілиць перед собою. Одну з цих карт персонаж повинен призначити головною — вона визначатиме його ініціативу в поточному раунді. Коли настає хід персонажа за порядком ініціативи, він у довільному порядку застосовує верхню здібність однієї карти й нижню здібність іншої.

Зіграні карти персонаж кладе у скид, зону активних карт або стос утрат залежно від типу застосованих здібностей. Персонаж може повернути на руку карти зі скиду, використовуючи перепочинок або довгий відпочинок.

➤ Карти міських подій



Після кожного успішно завершеного сценарію ви розігруватимете карту міської події. Візьміть верхню карту колоди і прочитайте текст на її лицьовій стороні. Потім члени вашого загону спільно вибирають між варіантами «А» і «Б» продовження події, керуючись особистими уподобаннями. Деякі варіанти можуть бути доступні лише у разі виконання певних умов (наприклад, якщо у вашому загоні є той чи інший персонаж). Тільки коли ви прийдете до єдиного рішення, переверніть карту, прочитайте відповідний результат вибору й застосуйте його ефекти. Якщо персонажі повинні втратити дукати, але не мають потрібної суми, то втрачають усі дукати. Після цього приберіть розіграну карту події з гри — вона більше вам не знадобиться.

➤ Карти модифікаторів атаки



Щоразу, коли фігурка виконує дію атаки, треба взяти 1 карту з її колоди модифікаторів атаки для кожної окремої цілі цієї атаки. Після цього застосовують зазначений на карті модифікатор. Кожен персонаж має власну колоду карт модифікаторів атаки. У монстрів одна загальна колода модифікаторів атаки. Зазвичай така карта матиме числове значення, яке слід додати до поточного показника атаки. Коли персонаж здобуває навичку, він може додати до своєї колоди поліпшені карти. Такі карти можуть накладати стани на ціль або заряджати стихії наприкінці ходу нападника. Якщо в центрі карти зображено лише такий бонус і жодного числа, її числове значення вважають «+0», відповідно вона не змінює показник атаки.

У кожній колоді модифікаторів атаки є карта з символом , який означає, що показник атаки подвоюють, і карта з символом , який означає, що атака не завдає поранень. На картах із цими символами також є символ тасування. Наприкінці раунду, в якому гравець узяв з колоди одну з цих карт, він затасовує всі зіграні ним карти модифікаторів атаки назад у свою колоду. Те ж саме відбувається, якщо гравець повинен відкрити карту модифікатора атаки, а в колоді не залишилося жодної карти. Це правило застосовується і до колоди модифікаторів атаки монстрів. Якщо ви відкрили карту «БЛАГОСЛОВЕННЯ » або «ПРОКЛЯТТЯ », вилучіть її з колоди замість того, щоб класти у скид. Якщо ви не відкривали таких карт під час проходження сценарію, вилучіть їх з колоди після завершення сценарію.

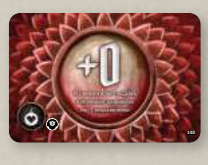


Карта з символом



Карта з символом

Особливі випадки



«Усі вороги на сусідніх клітинках зазнають по 1 пораненню»: *усі вороги, що перебувають на клітинках, сусідніх із ціллю атаки, зазнають по 1 пораненню.*



«Щит 1»: *Багряний Страж здобуває «Щит 1» до кінця раунду.*

«Лікування 1» (на союзника): *будь-який союзник Вартової Порожнечі, що перебуває на її лінії видимості, відновлює 1 ОЗ. Навіть якщо цю карту відкрив монстр, ОЗ завжди відновлює союзник Вартової Порожнечі.*



➤ Карти на руці

Карти на руці персонажа — це карти, з-поміж яких персонаж на початку кожного раунду вибирає 2 карти. Ліміт карт на руці персонажа (максимальна кількість карт здібностей, яку персонаж цього класу може взяти на руку перед початком сценарію) позначено числом у правому верхньому куті його планшета. Карти, вибрані для розігрування, не перебувають на руці. Основний спосіб повернути на руку скинуті карти — використати перепочинок або довгий відпочинок.



➤ Карти предметів

Карти предметів можна використовувати для посилення здібностей персонажа під час проходження сценарію. У свій хід, крім вибраних карт здібностей, персонаж може використовувати будь-яку кількість предметів, але зазвичай кількість використань одного предмета обмежена.



Коли в грі згадується який-небудь предмет, його назва супроводжується двозначним порядковим номером, що відповідає номеру на звороті карти цього предмета. Тож ви можете шукати потрібні предмети в колоді, не дивлячись на лицьову сторону карт предметів, які поки недоступні для купівлі. На лицьовому боці карти праворуч у центрі вказано числове значення — це ціна предмета в дукатах, яку персонаж повинен заплатити, щоб придбати його в магазині. Також ви можете продати будь-який предмет за половину ціни, вказаної на його карті (з округленням до більшого). Персонаж, який продав предмет, отримує відповідну суму в дукатах. Значення ліворуч у центрі карти — кількість копій цього предмета в грі та порядковий номер цієї копії. У перерві між сценаріями персонажі можуть вільно обмінюватися предметами.

Обмеження спорядження

Тип предмета (символ у нижній частині карти) позначає, яку комірку спорядження займає його карта. Є 5 типів предметів: *голова, тулуб, нога, рука* і *малий предмет*. Персонаж може володіти будь-якою кількістю предметів, але кількість предметів у його спорядженні обмежена: персонаж може взяти з собою 1, 1, 1, 2 та X, де X — половина рівня персонажа з округленням до більшого. Коли персонажі вирушають на проходження сценарію, гравці вибирають, які предмети вони візьмуть із собою, згідно з цими обмеженнями. Однак якщо персонаж отримує новий предмет під час проходження сценарію, то може негайно додати його до спорядження, навіть якщо цей предмет перевищує обмеження.

Голова *Тулуб* *Нога* *Рука* *Малий предмет*

Спосіб використання

У нижньому правому куті карти вказано, скільки разів можна використати цей предмет під час проходження сценарію. Якщо на карті вказано символ, то цей предмет можна використовувати лише 1 раз під час проходження сценарію. Після використання переверніть карту долілиць.

Якщо на карті вказано символ, то після використання предмета його карту розвертають боком. Розвернуті карти можна повернути вертикально (відновити), коли персонаж використовує довгий відпочинок. Після того як ви відновили карту, можете зіграти її знову.

Якщо на карті немає жодного з цих символів, то немає ніяких обмежень щодо кількості використань предмета під час проходження сценарію, крім тих, що вказані в тексті самої карти. Персонаж не втрачає раз і назавжди жоден предмет (навіть якщо це зілля) після використання. Наприкінці сценарію розверніть горілиць вертикально карти всіх предметів — і одноразових, і відновлюваних.

➤ Карти характеристик монстрів

Карта характеристик монстра містить основні характеристики одного типу монстра (як звичайного, так і елітного). Основні характеристики (кількість очок здоров'я, показник руху і показник атаки) змінюються залежно від рівня сценарію. Карту вкладають у конверт характеристик так, щоб було видно лише одну частину карти. У верхньому лівому куті цієї частини карти вказано потрібний рівень монстра. Особливі властивості монстра постійні (у лівій частині карти перелічено властивості звичайного монстра, а у правій — елітного), вони зберігаються від раунду до раунду. Якщо особливою властивістю зазначено стан, то цей стан додають до всіх атак кожного монстра цього типу. На картах характеристик босів у правій частині перелічено їхні особливі здібності, а в лівій — негативні стани, до яких бос невразливий.

➤ Керування діями (дія)

Коли фігурка змушує ворога виконати дію під її керуванням або дозволяє виконати дію союзникові, вона розігрує карту здібності, у тексті якої зазначено, хто саме виконуватиме ту чи іншу дію. Усі дії в такому разі виконують за звичайними правилами, і фігурка, яка їх виконує, бере карти з власної колоди модифікаторів атаки, якщо не зазначено інше. Фігурка, якій дозволяють виконати дію або яку примушують виконати дію, повинна перебувати на лінії видимості фігурки, яка дозволяє їй виконати дію або керує її діями. Якщо фігурка змушує ворога виконати дію під її керуванням, цей ворог обов'язково повинен виконати зазначену дію способом, який визначить фігурка. Якщо фігурка дозволяє виконати дію союзникові, то союзник сам вирішує, як виконувати цю дію і чи виконувати взагалі. Якщо фігурка виконує дію під чужим керуванням або їй дозволили виконати дію, ця фігурка не робить додатковий хід, а виконує цю дію протягом ходу тієї фігурки, що керує її дією або дозволила їй виконати дію. Якщо кілька фігурок повинні виконати дію, то кожна з цих фігурок виконує окрему дію.

➤ Кількість фішок

У наборі монстрів кожного типу є різна кількість фішок (4, 6 або 10), які можна розмістити на полі сценарію. Може виникнути ситуація, коли вам бракуватиме фішок певного типу монстрів, щоб поставити всіх монстрів у відкриту кімнату або розмістити монстрів, які повинні появитися на полі. У такому разі поставте всі інші фішки, починаючи з елітних монстрів.

➤ Кімната

Кімната — окрема частина ігрового поля, відділена від інших частин дверима та стінами. На початку сценарію ви ставите монстрів лише в кімнату з початковими клітинками для персонажів. У будь-яку іншу кімнату монстрів виставляють лише після того, як персонаж відчинить двері, що ведуть у цю кімнату. Клітинка з дверима не належить до кімнати.

➤ Кінець раунду

Кінець раунду — остання фаза кожного раунду гри. Якщо протягом раунду з будь-якої колоди модифікаторів атаки ви відкривали карту з символом тасування, затасуйте в цю колоду її скид. Якщо жетони стихій лежать у стовпці «Середній» планшета стихій, пересуньте їх у стовпець «Слабкий», а зі стовпця «Сильний» — у стовпець «Середній». Гравці, які мають принаймні по 2 карти у скиді, можуть використати перепочинок. Якщо в цьому раунді гравці виконали умови успішного завершення або програшу сценарію, то кінець раунду також означає завершення сценарію.

➤ Клітинка

Клітинка — це шестикутник, з яких складається ігрове поле сценарію. На кожній клітинці може розміщуватися лише одна фігурка. Клітинка — це ігрова одиниця вимірювання простору.

➤ Компоненти

Компоненти, потрібні для кожного сценарію, завжди перелічені на розгорті основної книжки сценаріїв і вказують, які фішки монстрів, яких і скільки пасток, жетонів монет і скарбів треба розмістити на ігровому полі під час приготування до сценарію.

Негативні ефекти пасток також зазначено в переліку компонентів сценарію. Пошкоджувальна пастка завдає фігурці 2+РС поранень, де РС — рівень сценарію.

➤ Конверт характеристик монстрів

У конверт характеристик вкладають карту характеристик монстрів так, щоб у верхньому лівому куті видимої частини карти був указаний потрібний рівень монстра, що відповідає рівню сценарію. Зображення монстра також буде видно в центрі конверта.

Конверт розділено на кілька секцій (6 або 10) з номерами, що відповідають номерам фішок монстрів цього типу. Коли монстр зазнає поранень або до нього застосовують ефект стану, покладіть у секцію цього монстра жетони поранень і станів. Наприклад, якщо монстр з номером «4» на фішці зазнає 2 поранень і стану «СУМ'ЯТТЯ ?», покладіть у секцію з номером «4» на конверті характеристик цього типу монстрів 2 жетони поранень і жетон стану «СУМ'ЯТТЯ ?».

➤ КП

Деякі параметри сценарію, як-от кількість ОЗ босів або особливих об'єктів, визначають формулами, що містять параметр «КП». Це скорочене позначення кількості персонажів, що беруть участь у сценарії. Якщо під час проходження сценарію персонаж став виснаженим, його все одно враховують під час визначення параметра «КП».

➤ Лист персонажа

У міру проходження кампанії на листі персонажа гравець записує ім'я свого персонажа, кількість здобутого ним досвіду й дукатів, зазначає навички й предмети, якими він володіє, а також пташки за виконання бойових цілей. У великій коробці кожного персонажа ви знайдете набір таких листів, що дасть змогу пройти кампанію кілька разів.

➤ Лікування (дія)

Дія «Лікування X» дає змогу фігурці відновити X ОЗ або собі, або союзникові, що перебуває в межах дальності цієї дії та на лінії видимості. Фігурка може лікувати тільки союзника або себе, якщо не зазначено інше. Коли монстр лікується або його лікують, приберіть жетони поранень із секції цього монстра на конверті характеристик. Коли персонаж лікується або його лікують, покрутіть червоний диск лічильника здоров'я / досвіду так, щоб поточна кількість ОЗ персонажа збільшилася на відповідне значення. Фігурку з максимальною кількістю ОЗ все одно можна вибирати ціллю дії «Лікування ». Кількість ОЗ фігурки не може перевищувати її максимальну кількість ОЗ. Будь-яка ціль ефекту здібності повинна перебувати на лінії видимості фігурки, яка застосовує цю здібність.

➤ Лінія видимості

Будь-яку здібність із зазначенням цілі можна застосувати лише до фігурки на лінії видимості. Це означає, що принаймні з однієї частини клітинки з фігуркою можна провести пряму лінію до принаймні однієї частини клітинки цілі, не торкаючись лінії стіни. Лінію видимості можуть загороджувати лише стіни. Перешкоди й інші фігурки не загороджують лінію видимості.



➤ Лічильник здоров'я / досвіду

Під час проходження сценарію використовуйте червоний диск лічильника здоров'я / досвіду, щоб позначати поточну кількість очок здоров'я персонажа, і синій диск — щоб позначати поточну кількість очок досвіду. На початку кожного сценарію встановіть червоний диск лічильника здоров'я / досвіду на максимальну кількість очок здоров'я вашого персонажа відповідно до його рівня, а синій диск — на «0». Протягом усього сценарію ці значення змінюються, тож гравці повинні за допомогою обертань дисків фіксувати зміни.

➤ Магазин

Магазин — це колода карт предметів, які персонажі можуть купити між сценаріями. У міру проходження кампанії ви поповнюватимете цю колоду. Коли персонаж продає один зі своїх предметів, карту цього предмета повертають у колоду магазину. Карти предметів, недоступних для купівлі, зберігайте окремо від колоди магазину.

➤ Мапа міста

На мапі міста зображено мапу Темної гавані. За допомогою цієї мапи ви можете відстежувати, які сценарії ви успішно завершили, а які доступні вам для проходження.

Коли черговий сценарій стає доступним, вам треба наклеїти на мапу міста наліпку відповідного сценарію згідно з координатами, зазначеними після назви сценарію. Успішно завершивши сценарій, поставте позначку в білій клітинці на його наліпці. Якщо будь-який сценарій стає недоступним, ви більше не зможете його пройти — закресліть білу клітинку на його наліпці на мапі міста.

➤ Монети

На початку сценарію монети розміщують на полі згідно



зі схемою розкладки, вказаною в книжці сценаріїв. Також монети кладуть на клітинку монстра після його смерті. Фігурки можуть підбирати монети, виконуючи дію «Здобич». Персонаж також підбирає монети з клітинки, на якій він закінчує свій хід. Персонажі зберігають монети у своїх особистих запасах і після завершення сценарію за кожну монету отримують певну кількість дукатів, яка залежить від рівня сценарію. Після цього монети повертають у запас. Монети, що залишилися на полі після завершення сценарію, і монети, підібрані монстрами, ніхто не отримує — приберіть їх у запас.

➤ Монстр

Монстри — фігурки, яких вважають ворогами для персонажів. У грі є різні типи монстрів, кожен з яких має свій набір фішок, колоду карт здібностей і карту характеристик.

Монстрів кожного типу ділять на 2 категорії: звичайні та елітні. Зовні вони відрізняються за кольором підставки: у звичайних вона біла, а в елітних — жовта. Також під час пригоди ви будете стикатися з босами. Босів не вважають ані звичайними монстрами, ані елітними, тож ви можете вставляти їхні фішки в підставки будь-якого кольору.

➤ На себе

В ефектах деяких дій ціль зазначено як «на себе». Це означає, що фігурка може застосувати такі здібності лише до самої себе.

➤ Навичка

Персонажі здобувають навички щоразу, коли вони підвищують свій рівень. Також щоразу, коли ви успішно завершуєте сценарій і водночас персонаж виконує своє бойове завдання, він здобуває 1 або 2 пташки, які ставить у полі приміток на листі персонажа. За кожні 3 пташки в цьому полі персонаж негайно здобуває додаткову навичку: він відмічає 1 клітинку навпроти вибраної навички на своєму листі персонажа й застосовує її ефект до своєї колоди модифікаторів атаки. Кількість клітинок навпроти навички показує, скільки разів персонаж може здобути цю навичку. Щоразу, коли персонаж здобуває навичку, позначайте будь-яку 1 клітинку навпроти опису цієї навички в правому стовпці свого листа персонажа. Застосуйте ефект отриманої навички до колоди модифікаторів атаки персонажа. Таким способом персонаж поступово вдосконалює свою колоду карт модифікаторів атаки, або прибираючи з неї карти з негативними модифікаторами, або додаючи сильніші карти з особливої колоди модифікаторів атаки з великої коробки персонажа. Ці зміни незворотні, тому вибирайте навички обачно.

➤ Нагороди

Після успішного завершення сценарію ваш загін зазвичай отримує за це низку нагород. Вони перераховані в кінці цього сценарію. Нагороди можуть містити додаткові дукати, а також предмети або очки досвіду для кожного члена загону (або сумарно на весь загін). Якщо в тексті нагороди вказано, що її отримують усі, то нагороду отримують навіть виснажені персонажі. В іншому разі виберіть одного з поточних членів загону, який отримає нагороду.

Крім того, нагороди також містять інформацію про нові доступні сценарії або недоступність старих. Якщо нагородою вказана нова локація, це означає, що вам треба наклеїти на мапу міста наліпку відповідного сценарію згідно з координатами, вказаними після назви сценарію. Гравці можуть вибрати цей новий сценарій, вирішуючи, який сценарій проходити під час наступної ігрової партії. Якщо будь-яка локація стає недоступною, ви більше не зможете пройти відповідний сценарій, тому закресліть його наліпку на мапі міста.

Наліпка



За допомогою наліпок локацій гравці позначають просування сюжетом кампанії. Кожному сценарію в грі відповідає наліпка на аркуші з наліпками локацій. Коли вам стає доступним новий сценарій, знайдіть за допомогою координатної сітки на мапі міста потрібну локацію і наклейте на неї відповідну наліпку так, щоб малюнок на наліпці збігався з малюнком на мапі міста. Наліпки не можна буде відклеїти й використовувати повторно, тому ви можете будь-яким іншим способом відстежувати, які сценарії доступні вам для проходження.

Облік убивств

Умови багатьох карт бойових завдань вимагають, щоб персонаж убив монстра за певних обставин. У деяких випадках можуть виникнути сумніви в тому, хто саме вбив монстра. Якщо персонаж відштовхнув монстра, притягнув його або змусив виконати дію руху й унаслідок цього монстр перемістився на клітинку з пасткою, то вважають, що цього монстра вбив той персонаж, який змусив його переміститися. Якщо монстр пересунувся на клітинку з пасткою самостійно, то вважають, що цього монстра ніхто з персонажів не вбивав. Якщо монстр помирає через поранення від стану «ВАЖКА РАНА», то вважають, що цього монстра ніхто з персонажів не вбивав. Якщо персонаж убиває монстра, виконуючи дію атаки, яку йому дав змогу виконати інший персонаж, то вважають, що цього монстра вбив той персонаж, який виконав дію атаки. Якщо монстр вбиває монстра, виконуючи дію атаки, яку його змусив виконати персонаж, то вважають, що цього монстра ніхто з персонажів не вбивав.

Оглушення



«ОГЛУШЕННЯ» — це негативний стан. Якщо фігурка перебуває в стані «ОГЛУШЕННЯ», вона не може виконувати ніяких дій у свій хід. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді).

Особлива здібність боса

Докладні описи більшості особливих здібностей босів ви знайдете в книжках сценаріїв у розділах «Особлива здібність боса 1» та «Особлива здібність боса 2». Йдеться про такі здібності, які занадто складно коротко описати на його карті характеристик.

Особлива здібність боса 1

Особливий об'єкт



Клітинки з особливими об'єктами на ігровому полі обведено жовтим контуром. Фігурка може переміщуватися через особливий об'єкт, тільки якщо її дія руху має ефект «Стрибок». Особливі об'єкти завжди важливі для виконання умов сценарію: їх треба або знищити, або захистити. Кількість ОЗ особливого об'єкта зазначено в особливих правилах сценарію. Особливому об'єкту, як і будь-якій фігурці, можна завдати поранень, але він невразливий до всіх станів, і його не можна змусити переміщуватися. Завдані поранення позначайте за допомогою жетонів поранень, їх треба класти на клітинку з особливим об'єктом. Особливий об'єкт знищено, коли кількість його ОЗ менша за 1. Коли особливий об'єкт знищено, покладіть жетон знищення на кожну його клітинку. Так ви позначите, що цю клітинку вважають порожньою і через неї тепер можна пересуватися. Особливі об'єкти не вважають перешкодами.

Особливі правила

Особливі правила сценарію — це окремі розділи тексту, що містять будь-які додаткові правила сценарію, не охоплені загальними правилами гри. Прочитайте текст особливих правил одразу після художнього тексту — вступу або тексту розділу.

Отруєння



«ОТРУЄННЯ» — це негативний стан. Якщо фігурка перебуває в стані «ОТРУЄННЯ», то це додає +1 до всіх атак, націлених на цю фігурку. Будь-яка фігурка може мати лише 1 стан «ОТРУЄННЯ». Якщо фігурка в цьому стані лікується або її лікують, приберіть її жетон «ОТРУЄННЯ», але дія «Лікування» не збільшує кількості ОЗ. Якщо фігурка перебуває одночасно в станах «ОТРУЄННЯ» і «ВАЖКА РАНА», дія «Лікування» позбавляє обох станів і не збільшує кількості ОЗ.

Очки здоров'я (ОЗ)

Очки здоров'я (ОЗ) — індивідуальний показник фігурки, що позначає, скільки поранень може зазнати фігурка до виснаження чи смерті. Щоразу, коли фігурка зазнає поранень або лікується, кількість її ОЗ відповідно зменшується або збільшується. Якщо кількість ОЗ фігурки стає менше 1, вона більше не може брати участь у проходженні сценарію. Очки здоров'я монстрів відстежують відніманням кількості отриманих жетонів поранень з максимального значення очок здоров'я. Очки здоров'я персонажів відстежують за допомогою червоного диска лічильника здоров'я / досвіду, на якому на початку сценарію встановлюють максимальне значення.

Пастка

Жетони пасток розміщують на полі на початку сценарію згідно зі схемою розкладки в книжці сценаріїв. У грі є 2 типи жетонів пасток з різними зображеннями: пошкоджувальні пастки та пастки з негативними ефектами. У переліку компонентів сценарію уточнюються ефекти пасток. Пошкоджувальна пастка завдає фігурці 2 + РС поранень. Щоб не заплутатися в ефектах пасток, щоразу, коли ви кладете на поле пастку, кладіть на неї жетони поранень і станів, які вона накладає. Пастка спрацьовує, коли фігурка пересувається на клітинку з нею за допомогою руху без ефекту «Стрибок» АБО завершує рух з ефектом «Стрибок» на такій клітинці. Коли пастка спрацьовує, застосуйте до фігурки, яка в неї потрапила, описаний у сценарії негативний ефект, а потім приберіть цю пастку з поля. Пастки не вважають перешкодами. Фігурки можуть також створювати пастки на полі. Ефект таких пасток описано в тексті здібності, за допомогою якої вона була створена.

Параліч



«ПАРАЛІЧ» — це негативний стан. Якщо фігурка в стані «ПАРАЛІЧ», вона не може виконати жодної дії руху. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді).

Перебіг раунду

Кожен раунд сценарію складається з таких послідовних фаз:

1. **Вибір карт**
2. **Визначення ініціативи**
3. **Ходи персонажів і монстрів**
4. **Кінець раунду**

Перевага і трудність

Під час атаки з перевагою (якщо фігурка, наприклад, перебуває в стані «ПОСИЛЕННЯ») нападник відкриває 2 карти зі своєї колоди модифікаторів атаки і використовує кращу з них. Під час атаки з трудністю (якщо фігурка перебуває в стані «СУМ'ЯТТЯ») або якщо дальня атака націлена на ворога, який перебуває на сусідній з нападником клітинці) нападник бере 2 карти зі своєї колоди модифікаторів атаки й використовує гіршу з них. На одну атаку не може діяти кілька переваг або трудностей. Якщо атака має і перевагу, і трудність, то ці ефекти скасовують один одного, й атаку проводять за звичайними правилами. Під час атаки з трудністю може виникнути невизначеність, за якої не можна однозначно вибрати гіршу карту через наявність карт без числових значень. У такому разі гравці повинні застосувати ефект карти, взятої першою. Якщо виникає невизначеність під час атаки з перевагою, гравець сам вирішує, ефект якої карти він застосує.

Перешкода



Клітинки з перешкодами на ігровому полі обведено зеленим контуром. Деякі перешкоди займають більше ніж одну клітинку. Фігурка може переміщуватися через перешкоду, тільки якщо її дія руху має ефект «Стрибок». Коли перешкоду знищено, покладіть жетон знищення на кожну клітинку знищеної перешкоди. Так ви позначите, що цю клітинку вважають порожньою і через неї тепер можна пересуватися.

Персонаж

На початку проходження кампанії кожен гравець вибирає одного персонажа, за якого гратиме: це Багряний Страж, Руйнівник, Сокирник або Вартова Порожнечі. Кожен персонаж має унікальний набір карт здібностей. Щойно гравець вибере персонажа, він дістає з великої коробки з відповідним символом такі компоненти: планшет персонажа, набір листів персонажа, жетони персонажа й початковий набір карт здібностей, що складається з усіх карт рівня «А». З маленької коробки гравець дістає фігурку персонажа. Коли ви бачите на компонентах посилання на персонажа, воно стосується певної фігурки на полі сценарію.

Планшет персонажа



На картонному планшеті персонажа ви знайдете портрет персонажа й художній текст, що розповідає про нього. На планшеті також є інформація про ліміт карт на руці персонажа, максимальну кількість очок здоров'я для кожного рівня, а також вказівки, де треба класти активні карти, стоси скиду та втрат. На поле «Стани» викладають жетони отриманих станів.

Поранення

Щоразу, коли персонаж зазнає будь-яких поранень, гравець встановлює на червоному диску лічильника здоров'я / досвіду таке число, щоб поточна кількість ОЗ персонажа зменшилася на відповідне значення. Будь-які поранення, завдані монстрам, позначайте на конверті характеристик за допомогою жетонів поранень. Ці жетони треба класти в комірку конверта, яка відповідає номеру фішки монстра, що зазнав поранень.

Якщо в будь-який момент кількість ОЗ на лічильнику персонажа буде меншою за 1, персонаж негайно стає виснаженим. Якщо після зазнання монстром поранень від атаки кількість його ОЗ стане меншою за 1, монстр негайно помирає.

➤ Порожня клітинка

Клітинку вважають порожньою, якщо на ній немає інших фігурок, перешкод, пасток, особливих об'єктів або важкопрохідної місцевості. Клітинку з відчиненими дверима, знищеною перешкодою або знищеним особливим об'єктом вважають порожньою, якщо на ній немає фігурки або пастки.

➤ Посилення



«ПОСИЛЕННЯ» — це позитивний стан. Якщо фігурка перебуває в стані «ПОСИЛЕННЯ», вона проводить усі свої атаки з перевагою. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді).

➤ Поява монстрів

В особливих правилах деяких сценаріїв зазначено, які монстри появлятимуться на полі під час проходження сценарію. Коли монстр появляється на полі, поставте його на вказану клітинку або на найближчу до неї порожню клітинку. Якщо на одній клітинці появляються 2 монстри, один з них появляється на вказаній клітинці, а другий — на найближчій порожній.

Після появи монстр (якщо не зазначено інше) виконує свій хід у тому ж раунді, в якому появився, так само як монстри у щойно відкритій кімнаті (див. розділ **«Відкриття кімнат»** на с. 4).

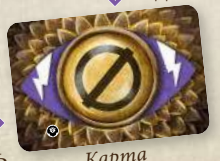
➤ Програш сценарію

Ви програєте сценарій, якщо всі персонажі стали виснаженими до того, як ви виконали завдання сценарію, або якщо активували умову програшу, вказану в особливих правилах цього сценарію. Якщо в той самий раунд ви виконуєте умови успішного завершення і водночас програшу сценарію, то вважайте, що ви програєте сценарій.

➤ Прокляття



«ПРОКЛЯТТЯ» — це негативний стан. Якщо фігурка отримує стан «ПРОКЛЯТТЯ», вона повинна затасувати у свою поточну колоду модифікаторів атаки карту «ПРОКЛЯТТЯ» (не затасовуючи скид). Коли під час однієї з атак фігурки ви відкриєте цю карту, потім не кладіть її у скид карт модифікаторів атаки, а вилучіть з колоди. Карта «ПРОКЛЯТТЯ» діє так само, як карта з символом : якщо під час атаки ви відкриєте цю карту, то ваша атака не завдасть поранень. Якщо ви не відкривали карти «ПРОКЛЯТТЯ» під час проходження сценарію, вилучіть її з колоди після завершення сценарію.



Карта «ПРОКЛЯТТЯ»

➤ Пташка

Пташку (✓) персонаж здобуває за виконання бойового завдання за умови, що він успішно завершує сценарій. Також пташки можна здобути як нагороди за деякі сценарії. Позначайте здобуті пташки в полі приміток на листах персонажів. Щойно ви проставите пташки в трьох клітинках у ряд, як ваш персонаж здобуває додаткову навичку (щонайбільше 6 навичок за 18 пташок).

➤ Пунктирна лінія

Пунктирна лінія відділяє окремі дії на картах здібностей.

➤ Раунд

Кожен сценарій розігрують протягом серії раундів. Кожен раунд складається з кількох фаз (див. розділ **«Перебіг раунду»** на с. 15). Кожна фігурка, яка перебуває на ігровому полі, у кожному раунді виконує один хід. Щойно всі фігурки виконають по 1 ходу, раунд завершується і починається новий.

➤ Рівень персонажа

Рівень персонажа визначають за кількістю здобутих цим персонажем очок досвіду. Після завершення будь-якого сценарію, якщо персонаж здобув стільки досвіду, скільки треба для наступного рівня або більше (див. таблицю на листі персонажа), він повинен підвищити свій рівень. Позначте, що ви досягли наступного рівня, і виконайте такі кроки:

1. Додайте 1 нову карту здібності в запас доступних карт персонажа. Вибрану карту треба взяти з колоди його класу, а її рівень має бути меншим або дорівнювати новому рівню персонажа. Наприклад, коли персонаж досягає 3-го рівня, він вибирає одну карту або з двох карт рівня «3», або карту рівня «2», яку він не вибирав, коли досягав 2-го рівня.
2. Позначте клітинку однієї навички в правому стовпці свого листа персонажа.
3. Збільште максимальну кількість ОЗ персонажа (відповідно до таблиці на планшеті персонажа).

Коли персонаж підвищує свій рівень, він не зануляє свою сумарну кількість очок досвіду. Персонаж не може втратити досвід.

Від рівня персонажів також залежить рівень сценарію. За звичайного рівня складності він дорівнює середньому рівню персонажів у загоні, поділеному на 2 (з округленням до більшого).

➤ Рівень сценарію

Рекомендований рівень сценарію дорівнює середньому рівню персонажів у загоні, поділеному на 2 (з округленням до більшого). Такий рівень сценарію відповідає рівню складності «Звичайний». Якщо ви хочете спростити гру, знизьте рекомендований рівень сценарію на 1 («Легкий» рівень складності). Хочете ускладнити — підвищте рекомендований рівень сценарію на 1 («Важкий») або на 2 («Дуже важкий»). Рівень сценарію впливає на низку параметрів. Рівень монстрів (який ви позначаєте, повертаючи карту характеристик монстра відповідною ділянкою вгору) завжди дорівнює рівню сценарію. Поранення пошкоджувальних пасток; кількість дукатів, яку можна отримати за 1 монету; кількість додаткового досвіду за успішне завершення сценарію також залежать від його рівня. Див. таблицю нижче.

Рівень сценарію	Рівень монстрів	Кількість дукатів за монету	Поранення від пастки	Досвід за проходження
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

➤ Розв'язка

Розв'язка — розділ художнього тексту в книжці сценаріїв, який ви читаєте лише після успішного завершення сценарію (виконання певних умов).

➤ Розділи

Після вступу й особливих правил сценарію багато сценаріїв містять розділювач. Прочитайте текст наступного після нього розділу тільки тоді, як відчините двері з номером, що відповідає номеру цього розділу, або після того, як виконаєте умови, зазначені в особливих правилах.



Наступний розділ зазвичай містить художній текст й особливі правила, які треба негайно прочитати. Текст розв'язки або ще одного розділу (залежно від сценарію) прочитайте лише після того, як виконаєте умови перемоги або умови, зазначені в особливих правилах цього розділу.

➤ Роззброєння

«РОЗЗБРОЄННЯ» — це негативний стан. Фігурка в стані «РОЗЗБРОЄННЯ» не може виконувати жодної дії атаки. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді).

➤ РС

РС (рівень сценарію) — показник, який використовують у формулах для визначення максимальної кількості ОЗ багатьох особливих об'єктів.

➤ Рух (дія)

Дія «Рух X» дає фігурці X очок руху. Фігурка витрачає 1 очко руху, щоб переміститися зі своєї клітинки на сусідню. Виконуючи дію руху, фігурка не зобов'язана використовувати всі очки руху. Фігурки можуть переміщуватися через клітинки з союзниками, але не через клітинки з ворогами, перешкодами й особливими об'єктами, а також через стіни. Коли фігурка переміщується на клітинку з пасткою, пастка спрацьовує, і до фігурки застосовують її ефекти. Щоб фігурка перемістилася на клітинку з важкопрохідною місцевістю, їй треба витратити 2 очки руху. Фігурка повинна завершувати рух на незайнятій клітинці.

Стрибок

Деякі дії руху мають ефект «Стрибок». Дія «Рух X, стрибок» дає змогу персонажу пересуватися, ігноруючи всі фігурки, перешкоди, особливі об'єкти та ефекти пасток і важкопрохідної місцевості. Однак фігурка, як і раніше, не може переміщуватися через стіни й повинна закінчити рух на незайнятій клітинці. Якщо фігурка закінчує рух на клітинці з пасткою, то пастка спрацьовує і до фігурки застосовують її ефекти.



➤ Рух монстра

Монстр завжди переміщується, щоб опинитися в межах потрібної дальності й максимально ефективно атакувати жертву, а також інші цілі, якщо він має таку змогу. Щойно цю умову виконано, монстр більше не переміщується. Це називають мінімальним переміщенням задля максимізації атаки.

Якщо дальня атака націлена на ворога, який перебуває на сусідній з нападником клітинці, цю атаку проводять із трудністю. Монстр намагатиметься уникати таких ситуацій і пересунеться далі від жертви, наскільки дозволяє його базовий показник руху, щоб провести дальню атаку без трудності. Якщо в такій ситуації монстр також перебуває в стані «СУМ'ЯТТЯ ❓» або атака проводиться з трудністю, отриманою з іншого джерела, він не буде переміщуватися, бо атака однаково проводитиметься з трудністю. Монстр завжди вибере шлях до своєї жертви з найменшою кількістю можливих пасток.

Якщо монстр уже перебуває в межах дальності атаки від жертви (і атаку можна провести без трудності або вона проводиться з трудністю в будь-якому разі) або якщо шлях до жертви заблокований іншим монстром, то монстр не переміщуватиметься. Якщо виникає невизначеність у діях монстра (наприклад, є кілька можливих клітинок, на які монстр може пересунутися), то гравці самі вирішують, який з варіантів вибере монстр.

➤ Символ тасування

У правому нижньому куті деяких карт модифікаторів атаки й карт здібностей монстрів зображено символ тасування (🔄). Якщо протягом раунду з будь-якої колоди ви відкрили карту з таким символом, наприкінці раунду затасуйте в цю колоду її скид.

➤ Скасування поранень

Щоразу, коли персонаж зазнає поранень, він може вибрати 1 карту з руки або 2 карти зі скиду й перекласти її або їх у стос утрат, щоб скасувати всі поранення. Байдуже, скількох поранень завдано, вартість скасування не змінюється. Якщо персонаж зазнає поранень до того, як виконає свій хід у поточному раунді, то він не може перекласти у стос утрат 2 карти, зіграні ним на початку раунду, адже їх не вважають частиною ані руки, ані скиду.

➤ Скид

Якщо не зазначено інше, свої зіграні карти гравець повинен скинути (покласти у свою зону скиду). Якщо протягом раунду ви відкривали з будь-якої колоди модифікаторів атаки (персонажа чи монстра) карту з символом тасування 🔄 в правому нижньому куті, наприкінці цього раунду затасуйте в цю колоду її скид. Персонаж може повернути на руку карти здібностей зі свого скиду, використовуючи перепочинок або довгий відпочинок.

➤ Складність

Рекомендований рівень сценарію дорівнює середньому рівню персонажів у загоні, поділеному на 2 (з округленням до більшого). Такий рівень сценарію відповідає рівню складності «Звичайний». Ви можете самостійно регулювати рівень складності сценарію. Якщо хочете спростити гру, знизьте рекомендований рівень сценарію на 1 («Легкий» рівень). Хочете ускладнити — підвищте рекомендований рівень сценарію на 1 («Важкий») або на 2 («Дуже важкий»).

Рівень сценарію впливає на низку параметрів. Рівень монстрів завжди дорівнює рівню сценарію. Поранення від пошкоджувальних пасток, кількість дукатів, яку можна отримати за 1 монету, і кількість додаткового досвіду за успішне завершення сценарію також залежать від рівня сценарію, який ви проходите.

➤ Смерть монстра

Коли кількість очок здоров'я монстра стає меншою за 1, монстр негайно помирає. У такому разі вилучіть його з поля і покладіть монету на клітинку, на якій він помер. Приберіть жетони поранень та станів із секції цього монстра на конверті характеристик. Коли монстра вбивають, його фішка стає доступною для повторного розміщення на полі сценарію, якщо пізніше в сценарії з'являться інші монстри цього типу.

➤ Союзник

Союзником фігурки вважають будь-яку іншу фігурку, що б'ється на одному боці з нею. Зазвичай персонажів вважають союзниками інших персонажів, а монстрів — союзниками інших монстрів. Фігурку не вважають союзником самій собі.



➤ Стан

Деякі дії дозволяють застосовувати до їхніх цілей ефекти станів. Цілі атаки отримують стан незалежно від того, завдає атака поранень чи ні. Коли на фігурку накладають стан (крім станів «БЛАГОСЛОВЕННЯ» і «ПРОКЛЯТТЯ»), вона отримує відповідний жетон стану, щоб позначити цей ефект. Якщо стан отримує персонаж, покладіть жетон у праву нижню частину його планшета на поле «Стани». Якщо стан отримує монстр, покладіть жетон на конверт характеристик у комірку з номером відповідної фішки монстра. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді). Стани «ОТРУЄННЯ» і «ВАЖКА РАНА» знімають лише дією «Лікування». Якщо фігурка отримує стан «БЛАГОСЛОВЕННЯ» або «ПРОКЛЯТТЯ», вона затасовує відповідну карту у свою колоду модифікаторів атаки. Коли під час однієї з атак фігурки ви відкриєте цю карту, то потім не кладіть її у скид модифікаторів атаки, а вилучіть з колоди.

Можливі стани фігурок у грі:

- **Благословення** (див. с. 2)
- **Важка рана** (див. с. 3)
- **Оглушення** (див. с. 14)
- **Отруєння** (див. с. 14)
- **Параліч** (див. с. 15)
- **Посилення** (див. с. 16)
- **Прокляття** (див. с. 16)
- **Роззброєння** (див. с. 17)
- **Сум'яття** (див. с. 20)

➤ Стан (дія)

Фігурки можуть застосовувати ефекти деяких станів без атаки. Фігурка може накладати негативні стани тільки на своїх ворогів, а позитивні стани — тільки на своїх союзників, якщо не вказано інакше. Якщо на карті здібності не вказана дальність, фігурка, що застосовує ефект здібності, повинна перебувати на сусідній з ціллю клітинці. Будь-яка ціль ефекту здібності повинна перебувати на лінії видимості фігурки, яка застосовує цю здібність.

➤ Стихії

Деякі здібності тісно пов'язані зі стихіями, яких у грі 6: вогонь, лід, повітря, земля, світло й темрява. Якщо в описі здібності зображений один із символів стихій без супровідного тексту, це означає, що, застосувавши таку здібність (або будь-яку її частину), фігурка повинна зарядити цю стихію. Для цього наприкінці ходу, в якому була застосована ця здібність, перемістіть жетон відповідної стихії у стовпець «Сильний» на планшеті стихій. Наприкінці кожного раунду заряд стихій поступово слабшатиме: треба буде пересунути кожен жетон стихії на планшеті на один стовпець ліворуч (зі стовпця «Сильний» у стовпець «Середній», а зі стовпця «Середній» у стовпець «Слабкий»).



Заряджені стихії можна використовувати для отримання додаткових ефектів стихій для деяких дій. Ефект стихії позначено символом стихії, перекресленим червоним хрестом, після якого йде двокрапка й опис ефекту, отримуваного під час використання стихії. Якщо фігурка застосовує здібність, що використовує стихію, і відповідний жетон стихії перебуває у стовпці «Сильний» або «Середній», то цей жетон можна використати для отримання ефекту стихії здібності, пересунувши його у стовпець «Слабкий». Неможливо підвищити заряд стихії та використати її в той самий хід, але її зможе використати будь-яка інша фігурка, що виконуватиме свій хід пізніше за порядком ініціативи в цьому раунді.

Монстри завжди заряджають стихії (навіть якщо не виконали жодної дії) і завжди використовують стихії, якщо можуть. Бонус ефекту стихії отримує кожен монстр цього типу, а не лише перший монстр, який виконує хід.


Будь-яка стихія

Символ різноколірного круга означає одну будь-яку стихію з шести. Якщо цей символ є на карті здібності монстра, ви самі вибираєте, яку стихію зарядити або використати.



➤ Стіна



Клітинки кожного сценарію обмежені по периметру товстою темною лінією. Ці лінії — стіна, через яку фігурки не можуть переміщуватися жодним способом. Стіни перекривають лінію видимості. Фігурка може вибрати ціллю своєї дії тільки фігурку, яка перебуває на лінії видимості. Це означає, що принаймні з однієї частини клітинки, на якій розміщується активна фігурка, можна провести пряму лінію до принаймні однієї частини цільової клітинки, не торкаючись при цьому жодної частини стіни. Клітинку вважають сусідньою зі стіною, якщо принаймні одна зі сторін клітинки є лінією стіни.

➤ Стрибок

Див. розділ «Рух» на с. 17.

➤ Сум'яття

«СУМ'ЯТТЯ ?» — це негативний стан. Якщо фігурка перебуває в стані «СУМ'ЯТТЯ ?», вона проводить усі атаки з труднощами. Фігурка залишається в цьому стані до кінця свого наступного ходу, який вона може виконати або в цьому ж раунді, або в наступному (якщо фігурка вже виконувала хід у цьому раунді).

➤ Сусідня клітинка

Дві клітинки вважають сусідніми, якщо вони мають спільну межу. Дві фігурки на сусідніх клітинах вважаються сусідніми одна до одної. Дві клітинки, розділені стіною, не вважають сусідніми.

➤ Сценарій

Кампанія складається із серії сценаріїв, кожен з яких розігрують як окрему ігрову партію тривалістю 1–2 години. Ігрові компоненти між партіями зберігають.

На сторінках кожного сценарію зображено ігрове поле, на якому персонажі стикатимуться з монстрами та іншими перешкодами; зазначене завдання, яке персонажам треба виконати для успішного завершення сценарію, а також наведено художній текст сценарію та особливі правила.

➤ Тривалий ефект

Деякі здібності можуть давати персонажу або його союзникам бонуси до інших його здібностей, які діють або постійно (доки не будуть виконані певні умови), або до кінця раунду. Такі здібності позначають особливими символами. Щоб не забути, які бонуси діють на поточний момент і за яких умов вони перестають діяти, карти з такими ефектами персонаж кладе в зону активних карт. Більшість тривалих ефектів унікальні, і їхню суть докладно пояснено в описі. Персонаж може будь-коли вилучати карти з зони активних карт (якщо не зазначено інше), щоб припинити дію ефекту. Після цього вилучену карту треба покласти у свій скид або стос утрат (залежно від того, чи є в здібності символ).

Бонуси, що діють до кінця раунду, на картах позначають символом . Ефект такої здібності діє з моменту розігрування карти до кінця раунду, після чого персонаж кладе цю карту у свій скид або стос утрат (залежно від того, чи вказано в здібності символ).

Постійні бонуси на картах здібностей позначають символом (). Ефект такої здібності діє з моменту розігрування карти й до моменту, коли буде виконана умова, зазначена на карті. Зазвичай у такій умові вказано, скільки разів має відбутися певна ігрова подія (наприклад, персонаж атакує або стає ціллю атаки). У такому разі на карті буде кілька комірок для відстеження кількості використань. Розмістивши карту в зоні активних карт персонажа, покладіть жетон персонажа в першу круглу комірку цієї здібності та зсувайте його в наступну комірку за стрілкою (зліва направо і зверху вниз) щоразу, коли відбувається вказана подія. Пересуваючи жетон з комірки з символом , персонаж здобуває досвід. Коли жетон залишить останню комірку, приберіть цю карту з зони активних карт і покладіть у скид або стос утрат персонажа (залежно від того, чи здібність має символ). Персонаж повинен застосовувати ефект постійного бонусу й пересувати жетон щоразу, коли активується його ефект, навіть якщо з цього немає ніякої користі.

➤ Фігурка

Фігурками вважають усіх персонажів і монстрів, які виконують ходи в поточному раунді.



➤ Фішка

Фішка — картонна фігурка із зображенням монстра на обох сторонах. Фішки монстрів вставляють у підставки й розміщують їх на ігровому полі, щоб позначити розташування монстрів. На кожній фішці монстра вказано число. Ці числа визначають порядок, в якому монстри виконуватимуть свої ходи. Крім того, будь-які поранення, завдані монстрам, позначають на конверті характеристик за допомогою жетонів поранень. Ці жетони кладуть у секцію конверта, яка відповідає номеру фішки монстра, що зазнав поранень. Розміщуйте фішки монстрів на полі у випадковому порядку їхніх номерів.

➤ X (рівень)

Коли ви добре вивчите основні здібності персонажа, спробуйте взяти на руку одну або кілька карт рівня X, прибравши таку ж кількість карт інших рівнів, щоб не перевищити ліміт карт на руці. Зазвичай ці карти складніші для розігрування і менш універсальні порівняно з картами рівня «I», але в певних обставинах вони можуть бути дуже корисними.

➤ Хід

У кожному раунді кожна фігурка на ігровому полі виконує один хід. У свій хід, який настає згідно з порядком ініціативи, фігурка виконує дії зі своїх карт здібностей. Усі монстри одного типу виконують дії, перераховані на відкритій для них у поточному раунді карті здібностей. Персонаж або застосовує верхню здібність з однієї з двох розіграних ним карт і нижню здібність з іншої, або використовує довгий відпочинок. У свій хід персонажі можуть також застосовувати здібності з тривалим ефектом і використовувати будь-яку кількість предметів зі свого спорядження до, під час або після застосування двох своїх здібностей.

➤ Ціль

Ціллю дії вважають фігурку, до якої застосовують ефекти цієї дії. Усі цілі будь-якої дії повинні перебувати на лінії видимості фігурки, яка виконує дію. Деякі дії мають ефект «Цілі ◎ X», який означає, що ціллю такої дії можуть стати X різних фігурок у межах дальності цієї дії. Одна й та сама фігурка не може кілька разів ставати ціллю однієї й тієї самої дії, якщо в тексті карти здібності не зазначено протилежне. Ви можете виконати дію з ефектом «Цілі ◎ X», навіть якщо вибрати ціллю можна тільки одну фігурку з кількох можливих.

➤ Цятка

На деяких картах здібностей персонажів зображені цятки (біля тексту здібності). Можете не звертати на них уваги. Вони лише вказують на те, що ви зможете використовувати ці карти, коли додасте персонажів зі «Щелеп лева» в базову гру «Темна гавань».

➤ Щит (дія)

Коли будь-яка фігурка виконує дію «Щит ⛊ X», вона здобуває особливий тривалий ефект, який знижує на X показник будь-якої атаки, націленої на цю фігурку, аж до 0. Показник атаки знижують після того, як нападник застосував до неї бонуси атаки й відкрив карту модифікатора атаки. Якщо фігурка здобуває кілька ефектів «Щит ⛊» з різних джерел, то їх додають і застосовують у будь-якому порядку. Ефект «Щит ⛊» застосовують лише до поранень від атак і не застосовують, коли фігурка зазнає поранень з будь-яких інших джерел (наприклад, перемістившись на клітинку з пасткою).



Додаток А. Структура карт

Карта модифікатора атаки

1. **Значення модифікатора**. Це число додають до показника атаки. Якщо в центрі карти розташований символ стану A, то числове значення дорівнює +0.
2. **«2х»**. Показник атаки подвоюється.
3. **«Нуль»**. Атака не завдає поранень.
4. **Символи персонажів** / / / , **символ монстра** або **символ зірки** показують, у яку колоду можна додати цю карту. Символ зірки означає, що цю карту можна додати в колоду будь-якого персонажа.
5. **Символ тасування**. Якщо протягом раунду ви відкрили карту з цим символом, затасуйте скид у цю колоду наприкінці раунду.
6. **Символ стану**. Застосуйте цей стан до цілі атаки.
7. **Символ стихії**. Наприкінці ходу персонажа зарядіть стихію, символ якої зображено на карті.

Докладніше про карти модифікаторів атаки на с. 10.

Карта бойового завдання

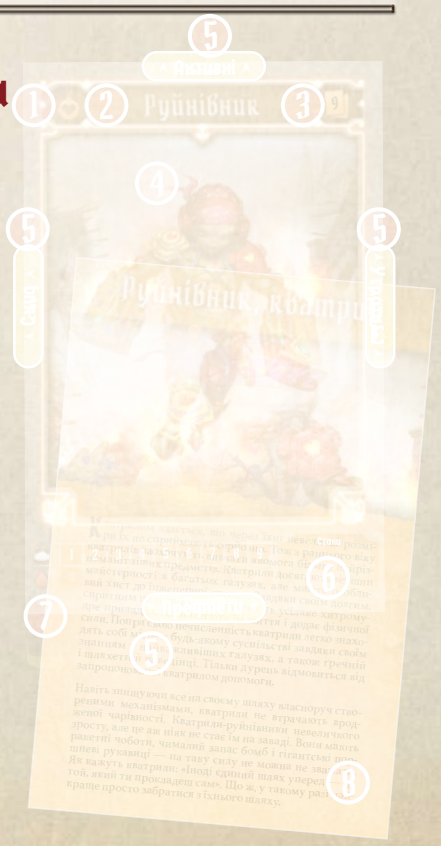
1. **Назва**.
2. **Умова** виконання бойового завдання.
3. **Пташка**. Якщо ви успішно завершили сценарій і персонаж виконав умову карти бойового завдання, він здобуває пташку.



Докладніше про карти бойових завдань на с. 9.

Планшет персонажа

1. **Символ персонажа**.
2. **Назва персонажа**.
3. **Ліміт карт на руці**.
4. **Портрет персонажа**.
5. **Зони** для розміщення активних карт, скиду, стосу втрат і карт предметів.
6. **Секція для зберігання отриманих жетонів станів**.
7. **Максимальна кількість очок здоров'я** для кожного рівня персонажа.
8. **Опис персонажа**.



Докладніше про планшет персонажа на с. 15.

➤ Карта здібностей персонажа

1. **Назва.**
2. **Рівень.**
3. **Верхня здібність** (див. розділ «**Здібність**» на с. 8).
4. **Нижня здібність.**
5. **Значення ініціативи** (див. розділ «**Ініціатива**» на с. 9).
6. **Базові здібності** (див. розділ «**Базова здібність**» на с. 2).
7. **Окремі дії** (див. розділ «**Дія**» на с. 5).
8. **Пунктирна лінія** (див. розділ «**Пунктирна лінія**» на с. 16).
9. **Символ стосу втрат** (див. розділ «**Втрата (карти здібностей персонажів)**» на с. 5).
10. **Символ стихії** (див. розділ «**Стихії**» на с. 19).
11. **Символ досвіду** (див. розділ «**Досвід**» на с. 6).
12. **Схема цільової зони** (див. розділ «**Ефекти зони**» на с. 6).
13. **Цятка поліпшення** (див. розділ «**Цятка**» на с. 21).

A. **Символ гри «Щелепи лева».** Запобігає плутанині карт із цієї коробки з картами будь-якої іншої гри зі світу «Темна гавань».

B. **Унікальний порядковий номер.** Карти складені в колоди в певному порядку й відповідно пронумеровані. Це зручно тим, що коли ви захочете почати кампанію заново, то достатньо буде зібрати всі колоди за номерами карт.



Докладніше про карти здібностей персонажа читайте на с. 9–10.



Лице карти події

Зворот карти події

Докладніше про події читайте на с. 10.

➤ Карта міської події

1. **Вступ.** Спершу прочитайте опис події.
2. **Варіанти продовження події.** Іноді варіант доступний лише в разі виконання певних умов.
3. **Результати вибору.** Опис розвитку подій.
4. **Наслідок вибору.** Цей вибір остаточний. Виконайте всі вказівки й застосуйте ефекти.

Додаток А. Структура карт (прод.)

➤ Карта предмета

1. **Назва предмета.**
2. **Порядковий номер предмета.**
3. **Зображення предмета.**
4. **Ціна в дукатах.**
5. **Тип предмета.**
6. **Властивість предмета.** Цей текст описує, коли можна використати цей предмет і який бонус він дає персонажу.
7. **Кількість.** Указує скільки копій цього предмета в грі та порядковий номер копії.
8. **Символ** кількості використань предмета (один раз за сценарій, один раз за тривалий відпочинок або без обмежень).

Докладніше про карти предметів читайте на с. 11.

Докладніше про карти здібностей монстрів читайте на с. 9.

➤ Карта здібностей монстрів

1. **Назва типу монстрів.**
2. **Назва карти.**
3. **Значення ініціативи** (див. розділ «**Ініціатива**» на с. 9).
4. **Окремі дії** (див. розділ «**Дія**» на с. 5).
5. **Пунктирна лінія** (див. розділ «**Пунктирна лінія**» на с. 16).
6. **Символ тасування.** Якщо протягом раунду ви відкрили з колоди карту з цим символом, то наприкінці раунду затасуйте скид здібностей цього типу монстра назад у колоду.

Карта характеристик монстрів

1. **Назва монстра.**
2. **Рівень монстра.** Карту вкладають у конверт так, щоб потрібний для сценарію рівень був угорі.
3. **Зображення монстра.**
4. **Характеристики звичайних монстрів цього типу.**
5. **Характеристики елітних монстрів цього типу.**
6. **Характеристики боса.**
7. **Кількість очок здоров'я.**
8. **Базовий показник руху монстра.**
9. **Базовий показник атаки.**
10. **Бонуси.** Особливі властивості звичайних чи елітних монстрів цього типу.
11. **Опис особливих здібностей боса.**
12. **Стани,** до яких бос невразливий.

Карта характеристик монстра



Карта характеристик боса



Докладніше про карти характеристик монстрів на с. 11.

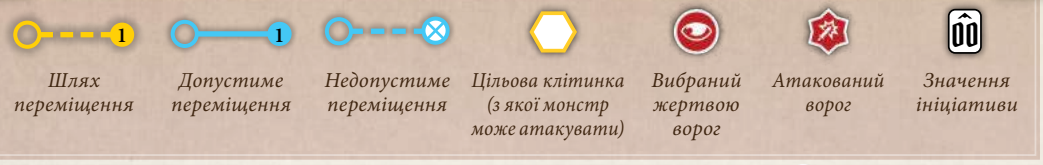


Лист персонажа

1. **Символ персонажа.**
2. **Назва персонажа.**
3. **Ім'я персонажа.**
4. **Поточний рівень персонажа.** Під кожним рівнем зазначено кількість досвіду, потрібну для здобуття цього рівня.
5. **Поле для запису досвіду,** здобутого персонажем наприкінці кожного сценарію.
6. **Поле для запису дукатів** в особистому запасі персонажа.
7. **Поле для обліку предметів,** якими володіє персонаж.
8. **Перелік навичок** персонажа. Здобувши навичку, позначайте одну клітинку навпроти опису цієї навички.
9. **Пташки.** Поле для відстеження пташок, здобутих за виконання бойових завдань (3 пташки дають персонажеві навичку).
10. **Нотатки.** Поле для будь-яких інших нотаток.

Докладніше про лист персонажа на с. 12.

Додаток Б. Хід монстра



Шлях переміщення | *Допустиме переміщення* | *Недопустиме переміщення* | *Цільова клітинка (з якої монстр може атакувати)* | *Вибраний жертвою ворог* | *Атакований ворог* | *Значення ініціативи*

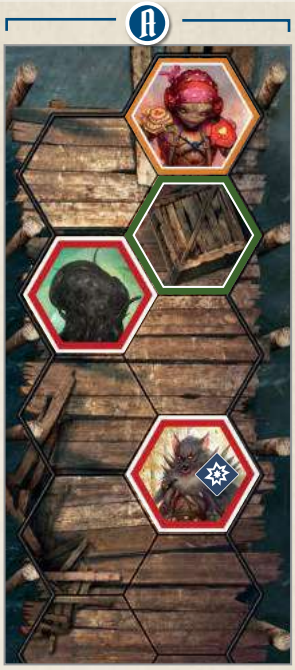
1. Початкова перевірка

1 Перевірте стан і можливість атаки

- Якщо монстр у стані «РОЗЗБРОЄННЯ» або на його карті здібності немає дії «Атака», він виконує хід так, ніби міг би провести ближню атаку, націлену на одного ворога.
- Якщо монстр у стані «ПАРАЛІЧ», він не виконує ніяких дій «Рух».
- Якщо монстр у стані «ОГЛУШЕННЯ», він не може вибрати жертву і переміщуватися, а також ігнорує всі вказівки на своїй карті здібності. А

2 Перевірте шлях переміщення

Перевірте, чи можна прокласти шлях від монстра до клітинки, з якої монстр зможе провести атаку (за наявності лінії видимості до цілі) Б. Якщо є кілька можливих шляхів, то гравці самі вибирають один з них. Усі такі клітинки позначені . Якщо не можна прокласти такий шлях, то монстр не може вибрати жертву, а також не переміщуватиметься і не атакуватиме.



Монстр у стані «ОГЛУШЕННЯ» не може виконувати ніяких дій у свій хід.



Монстр знаходить найкоротший доступний шлях до незайнятої клітинки, з якого він зможе атакувати. У цьому прикладі є два варіанти переміщення, тому гравці самі вибирають шлях для монстра.

2. Вибір жертви

Монстр визначає і вибирає жертвою одного ворога відповідно до таких пріоритетів:

1. , шлях переміщення до якої проходить через найменшу кількість клітинок з пастками.
2. , шлях переміщення до якої найкоротший. В
3. Ворог з найменшим значенням ініціативи. Г

Якщо в кількох персонажів однакове значення ініціативи, під час вибору монстром жертви їхню ініціативу визначають за картами, не вибраними головними. Якщо нічия зберігається, гравці вирішують самі. Персонажа, який використовує довгий відпочинок, монстр вибирає жертвою в останню чергу. Якщо таких персонажів кілька, гравці самі вирішують, хто з них стане жертвою.



Монстр вибирає жертвою ворога, якого він зможе атакувати, перемістившись на найменшу кількість клітинок.



Вороги на однаковій відстані від монстра. Жертвою стає персонаж, чие значення ініціативи менше.

3. Монстри виконують дії (рух, атака та інші)

Монстр виконує дії, зазначені на його карті здібності, зверху донизу. Виконуючи дію руху, дотримуйтеся таких правил:

А Монстр повинен завершити своє переміщення, наблизившись до , інакше він не переміщується.

Б Монстр вибирає шлях переміщення, що проходить через найменшу кількість клітинок з пастками.

В Монстр переміщується на , з якої зможе атакувати жертву. Потім, якщо атака має кілька цілей, він переміщується, щоб атакувати якомога більше ворогів.

Г Монстр віддаляється від своєї жертви, поки не зможе провести дальню атаку без трудності.

Д Якщо монстр має вибір з кількох , з яких він може атакувати жертву, він переміщується на клітинку , що дає змогу:

1. Атакувати жертву без трудності.
2. Атакувати якнайбільше додаткових ворогів, застосовуючи правила вибору жертви та атаки відносно позиції монстра перед переміщенням.
3. Атакувати якнайменше з цих додаткових ворогів з трудністю.

Е Якщо монстр у стані «СУМ'ЯТТЯ ?» або атака проводиться з трудністю, отриманою з іншого джерела, він не переміщуватиметься, бо однаково не позбудеться трудності.



Монстрові треба переміститися на 2 клітинки, щоб опинитися ближче до жертви. Однак дія «Рух 1» дає змогу переміститися лише на 1 клітинку, тому монстр не переміщується.



Переміщення на 2 клітинки наблизить монстра до жертви лише якщо він зайде на клітинку з пасткою. Натомість він переміщується лише на 1 клітинку.

Увага! *Якщо здібність монстрів дає змогу посилити заряд стихії чи використати її, це зробить перший монстр указаного на карті типу, який виконуватиме хід, але водночас відповідні бонуси отримають усі такі монстри.*



Монстр може атакувати 2 ворогів, тому він переміщується на 2 клітинки, щоб опинитися в межах дальності обидвох.



Монстр переміщується геть від жертви, щоб провести дальню атаку без трудності, і припиняє рух, щойно залишає клітинку, сусідню з жертвою.



Монстр переміщується так, щоб атакувати жертву без трудності й водночас атакувати якнайбільше додаткових цілей.



Монстр у стані «СУМ'ЯТТЯ ?», тому він не переміщуватиметься, бо однаково не позбудеться трудності.

Додаток В. Вміст гри



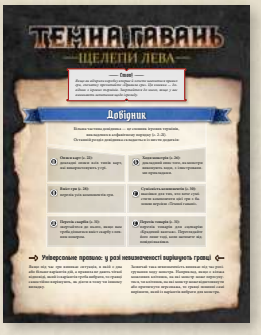
1 книжка правил гри



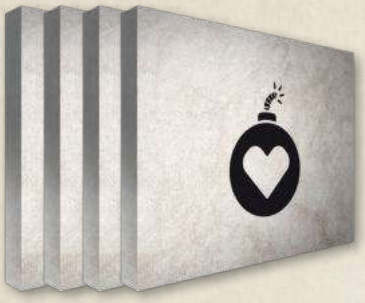
1 книжка сценаріїв



1 додаткова книжка сценаріїв



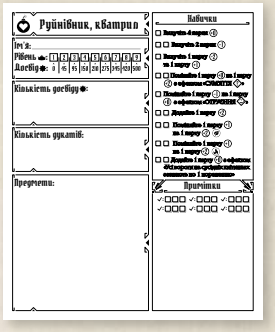
1 довідник



4 великі коробки персонажів



8 фігурок у маленьких коробочках



4 набори листів персонажів



4 планшети персонажів



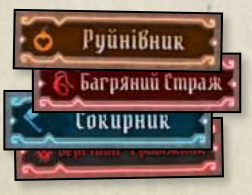
144 карти здібностей персонажів



20 жетонів персонажів



4 лічильники здоров'я / досвіду



18 жетонів порядку ініціативи



1 мапа міста



1 аркуш наліпок



4 пам'ятки



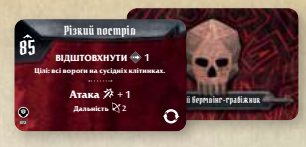
1 планшет стихій



6 жетонів стихій



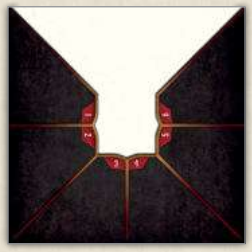
97 фішок монстрів



108 карт здібностей монстрів



24 пластикові підставки (16 білих, 8 жовтих)



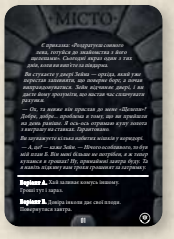
4 конверти характеристик монстрів



16 карт характеристик монстрів (13 монстрів, 3 боси)



8 карт «Стоп!»



22 карти міських подій



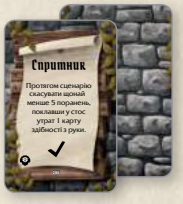
60 жетонів станів



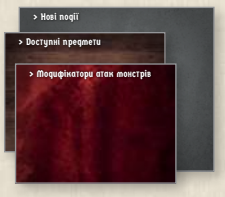
179 карт модифікаторів атаки



52 карти предметів



32 карти бойових завдань



3 розділювачі



12 жетонів пасток



8 жетонів активації



50 жетонів поранень (32 по «1», 12 по «3», 6 по «10»)



16 жетонів знищення



4 жетони скарбів



25 монет

Бракує компонентів?

Якщо ви виявите, що вам чогось не вистачає, будь ласка, перейдіть за цією адресою **lordofboards.com.ua**.

Додаток Г. Сумісність компонентів

Якщо ви маєте гру «Темна гавань» і хочете додати до неї компоненти зі «Щелеп лева», прочитайте текст нижче.

Сумісні компоненти

Персонажі

Усі персонажі цієї гри повністю сумісні з «Темною гаванню», і ви можете грати ними, як і будь-якими початковими персонажами. Щоб їх створити, вам не треба виконувати ніяких особистих завдань.

І навпаки, ви можете використати будь-якого персонажа з «Темної гавані» в «Щелепах лева». Радимо, щоб персонажі з «Темної гавані» пропускали перші 3 сценарії кампанії гри «Щелепи лева», адже вони не мають карт здібностей рівнів «А» і «Б». Щоб це компенсувати, персонаж із «Темної гавані» починає кампанію «Щелеп лева» з 40 дукатами, 10 очками досвіду та 1 додатковою навичкою. «Щелепи лева» — це самостійна гра з власною сюжетною кампанією, тому персонаж, якого гравець створює в «Щелепах лева», не отримує додаткових навичок за попередніх персонажів цього гравця з «Темної гавані», які вийшли на покій.

Бойові завдання

У грі «Щелепи лева» 32 карти бойових завдань, з яких 24 унікальні й не дублюються в грі «Темна гавань». Колоду карт бойових завдань зі «Щелеп лева» можна використовувати в «Темній гавані» або об'єднати обидві колоди, прибравши 8 повторюваних карт. Отже, ви можете використовувати колоду з 48 картами бойових завдань і в «Щелепах лева», і в грі «Темна гавань».

Несумісні компоненти

Предмети

Колода предметів розрахована на використання виключно в грі «Щелепи лева». Багато карт дублюють карти з «Темної гавані» і лише трохи відрізняються ціною та властивостями предметів. Щоб уникнути плутанини, не радимо додавати предмети зі «Щелеп лева» в «Темну гавань».



Монстри

Монстрів зі «Щелеп лева» також не варто використовувати в грі «Темна гавань». Деякі монстри повторюються, але мають трохи змінені характеристики, тому недобре їх змішувати.

Події

Колоду карт міських подій не можна використовувати в грі «Темна гавань», бо вона сумісна лише з сюжетом кампанії гри «Щелепи лева».

Вам подобається гра «Щелепи лева»? Якщо ви прагнете ще більше пригод, ознайомтеся з «Темною гаванню», оригінальною грою з 95 сценаріями. Перш ніж поринути в більшу гру, зауважте, що є деякі відмінності в правилах, про які ви можете дізнатися, переглянувши відео за адресою **cephalofair.com/gaming-rules-overview.**

Додаток Д. Перелік скарбів

СТОП! Цей перелік можна переглядати лише тоді, якщо вам треба дізнатися вміст отриманого жетона скарбу з певним номером.

1. ☐	Отримайте 10 очок досвіду.	9. ☐	Отримайте 5 дукатів.
2. ☐	Отримайте «Перстень сили» (предмет 31).	10. ☐	Отримайте «Компас долі» (предмет 27).
3. ☐	Отримайте 15 очок досвіду.	11. ☐	Отримайте «Перстень поспіху» (предмет 30).
4. ☐	Отримайте 5 дукатів.	12. ☐	Отримайте 5 дукатів.
5. ☐	Отримайте 1 ✓.	13. ☐	Отримайте 5 дукатів.
6. ☐	Отримайте 10 дукатів.	14. ☐	Отримайте 3 монети.
7. ☐	Отримайте 5 дукатів.	15. ☐	Отримайте 1 ✓.
8. ☐	Зазнайте 3 поранень і стану «ОТРУЄННЯ ☠».	16. ☐	Отримайте «Зілля мани» (предмет 14).

Додаток Е. Перелік товарів

А	Ви знайшли 1 товар.	Ж	Появляються 2 щури-чудовиська.
Б	Появляються 2 щури-чудовиська.	И	Ви знайшли 1 товар.
В	Появляються 2 чорні слизи.	К	Ви знайшли 1 товар.
Г	Появляються 3 гігантські гадюки.	Л	Появляються 2 чорні слизи.
D	Ви знайшли 1 товар.	М	Появляється 1 демон хаосу.
Е	Ви знайшли «Перстень відновлення» (предмет 32).	Н	Ви знайшли 1 товар.

© 2023 Geekach Games.
© 2021 Cephalofair Games. Усі права застережено.