Темна гавань

Щелепи лева

Правила гри

Ласкаво просимо до Темної гавані! **«Щелепи лева»** — повністю кооперативна гра, у якій гравці разом проходять сюжетну кампанію, що складається з окремих сценаріїв. За одну партію всі сценарії не пройти, але прогрес можна зберігати після кожного з них. Ця книжка правил крок за кроком проведе вас першими 5 сценаріями кампанії, а далі ви вже знатимете достатньо, щоб грати без допомоги. Радимо вам грати одночасно з вивченням правил. Щоразу, коли ви бачитимете символ !, це означатиме, що в тексті ви знайдете певні вказівки, які треба виконати.

Почнімо з книжки сценаріїв. На її обкладинці ви знайдете вступ до сюжету кампанії і здобудете доступ до проходження сценарію № 1. Ви гратимете кожен сценарій доти, доки успішно його не завершите, а тоді переходитимете до нового сценарію. Успішно завершивши сценарій № 1, ви здобуваєте доступ до сценарію № 2 і так далі. Тепер прочитайте текст на обкладинці книжки сценаріїв і перейдіть до розділу «Правила сценарію № 1» на с. 3 цих правил гри, коли отримаєте відповідну вказівку в книжці сценаріїв.

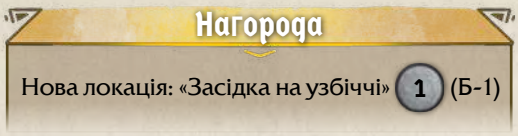


Зміст

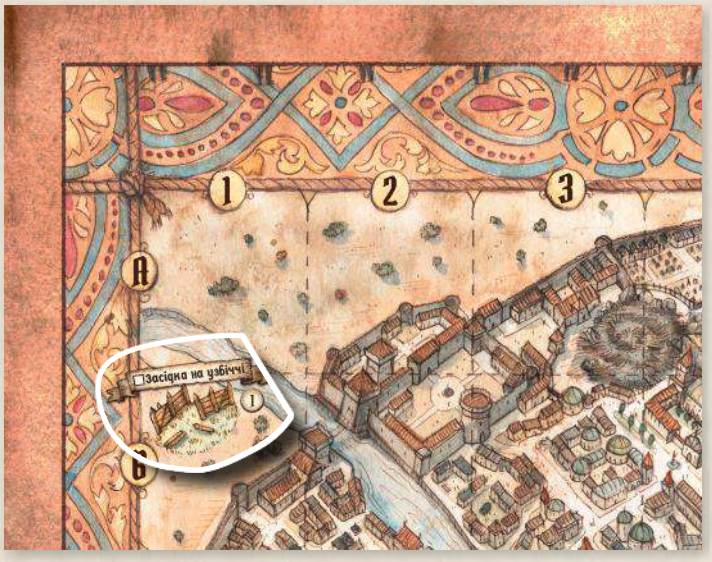
Вступ **1**
Правила сценарію № 1 . . . . . **3**
Приготування до сценарію 4
Структура книжки сценаріїв 5
Перебіг гри 6
Вибір карт 6
Порядок ініціативи 7
Хід персонажа 7
Рух 7
Атака 8
Дальня і ближня атаки 8
Карти модифікаторів атаки 8
Перевага і трудність 8
Завдавання поранень та вбивство монстрів . . . 9
Лінія видимості 9
Цілі 9
Зазнавання поранень 9
Стани 9
Лікування 10
На себе 10
Керування діями 10
Знищення перешкод 10
Ходи монстрів 10
Карти характеристик монстрів 10
Вибір монстрами жертви 11
Рух монстра 11
Атака монстра 11
Поранення персонажа та виснаження 12
Кінець раунду 12
Перепочинок 12
Коли вичерпалися карти 12
Сценарій № 1 завершено **13**
Лист персонажа 13
Підвищення рівня карт 13
Збереження 13
Правила сценарію № 2 . . . . . **14**
Нові компоненти сценарію 14
Монети 14
Жетони скарбів 14
Жетони пасток 14
Двері 14
Нові здібності 15
Базові здібності 15
Втрачені здібності 15
Здобич 15
Ефекти зони 15
Відштовхнути та притягнути 16
Новий негативний стан: роззброєння 16
Скасування поранень за допомогою втрати карт . . 16
Програш сценарію 16
Нові механіки монстрів 17
Карти здібностей монстрів 17
Взаємодія монстра з пастками 17
Дальні атаки монстра 18
Сценарій № 2 завершено **18**
Запис кількості дукатів 18
Карти предметів 19
Купівля, продаж та обмін товарами 19
Спосіб використання предмета 19
Правила сценарію № 3 . . . . . **20**
Нові компоненти сценарію 20
Важкопрохідна місцевість 20
Розділи 20
Нові особливості здібностей 20
Досвід 20
Тривалі ефекти 21
Щит 21
Стрибок 21
Нові стани: отруєння, важка рана, прокляття і благословення 22
Довгий відпочинок 22
Вибір монстрами кількох жертв 22
Особливі властивості монстра 23
Сценарій № 3 завершено **23**
Запис кількості досвіду 23
Навички 24
Карти міських подій 24
Правила сценарію № 4 . . . . . **25**
Додаткова книжка сценаріїв 25
Нові правила приготування до сценарію 25
Повні колоди здібностей монстрів 25
Поява монстрів 25
Планшет стихій 25
Карти бойових завдань 25
Нова здібність: заряд стихій 26
Нові компоненти сценарію: особливі об'єкти 27
Сценарій № 4 завершено **27**
Отримання нагород 27
Складання руки карт 27
Правила сценарію № 5 . . . . . **28**
Бос 28
Невразливість до станів 28
Особливі здібності боса 28
Рівні характеристик 28
Сценарій № 5 завершено **28**
Підвищення рівня персонажа 29
Підвищення рівня карт 29
Отримання ОЗ та навичок 29
Рівень сценарію 29
Завершальні правила **30**

Правила сценарію № 1

Ви, мабуть, уже помітили таку ілюстрацію в книжці сценаріїв:



Це означає, що вам треба *взяти з листа наліпок локацій наліпку з номером «1» під назвою «Засідка на узбіччі» й наклеїти її на клітинку з координатами Б-1 на мапі міста так, щоб малюнок на наліпці збігався з малюнком на мапі*.



Ці наліпки не відклеюються. Якщо ви не хочете вносити постійні зміни у свій примірник гри, то можете будь-яким іншим способом відстежувати, які сценарії доступні вам для проходження.

За допомогою мапи міста ви можете відстежувати, які сценарії доступні вам для проходження. Поки що вам доступний лише сценарій № 1, але в міру просування сюжетом кампанії варіантів ставатиме більше. Тепер відкладіть мапу міста вбік.

Перш ніж ми перейдемо до сценарію № 1, кожен гравець повинен вибрати, за якого персонажа він гратиме. Усього вам доступні 4 **персонажі**, тобто в грі можуть брати участь 1–4 гравці.

Граєте самостійно?

Якщо ви граєте самостійно, вам доведеться керувати двома окремими персонажами. Зауважте, що так складніше грати. У грі з 2–4 учасниками ми радимо, щоб кожен керував лише одним персонажем.

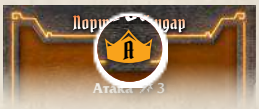
Щоб вибрати персонажів для гри, *візьміть великі й маленькі коробки з 4 відповідними символами персонажів*:

Руйнівник: *ближні атаки та знищення перешкод*	**Багряний Страж:** *захист і негативні ефекти*
Сокирник: *дальні атаки та здобич*	**Вартова Порожнечі:** *лікування та підтримка*

У маленьких коробках ви знайдете фігурки персонажів, а у великих — планшети персонажів. На лицьовій стороні планшета — портрет персонажа, а на звороті — його опис. Вибравши персонажа, візьміть відповідну **фігурку** та **планшет** персонажа, прямокутний **жетон порядку ініціативи, лічильник здоров'я / досвіду, колоду маленьких карт без слова «СТОП!» та перші 7 карт з колоди великих карт без слова «СТОП!»**. Ці колоди карт можна знайти у великій коробці кожного персонажа. Одна з 7 карт великої колоди — **пам'ятка гравця**, а шість інших — це **карти здібностей** з буквою «А» під назвою. Дві колоди, на яких написано «СТОП!», разом з рештою карт великої колоди, набором листів персонажа та круглими жетонами персонажа поки що залиште в коробці.



Фігурка



6 карт з буквою «А»



Колода маленьких карт



Планшет персонажа



Лічильник здоров'я / досвіду

Увага!

Цих карт поки що не використовують!





Жетон порядку ініціативи



Пам'ятка

Приготування до сценарію



Маючи компоненти персонажів, можете розпочинати приготування до сценарію № 1.

Кожен гравець кладе перед собою планшет персонажа (1), пам'ятку (2), 6 карт здібностей рівня «А» (3), колоду модифікаторів атаки (колода маленьких карт) (4) та лічильник здоров'я / досвіду (5). За допомогою червоного диска лічильника встановіть значення, що відповідає значенню під білою цифрою «1» у таблиці внизу планшета персонажа. Синій диск лічильника поки що не чіпайте.

Очки здоров'я на рівні 1 (Багряний Страж)



Жетон порядку ініціативи персонажа (6) розмістіть ближче до центру стола.

Розгорніть книжку сценаріїв на сторінках 2 і 3 (7) та покладіть її на центр стола. Ви побачите поле сценарію, що складається з **клітинок (шестикутників)**. На цьому полі ви проходитимете сценарій.

Тепер кожен гравець розміщує фігурку свого персонажа на будь-якій початковій клітинці (8), зазначеній у сценарії. На одній клітинці може розміщуватися лише один персонаж.

Візьміть пакетик з вермлінгами-грабіжниками й витягніть з нього картонні фішки монстрів, велику квадратну карту з їхніми характеристиками, а також жетон порядку ініціативи (покладіть його біля жетонів порядку ініціативи персонажів) (6). Маленькі карти в цьому сценарії вам не знадобляться. Покладіть карту характеристик в один з конвертів із 6 секціями так, щоб було видно частину карти з цифрою «1» у верхньому лівому куті (9). Покладіть карту в конверті біля книжки сценаріїв.

Тепер вставте фішки монстрів у білі й жовті пластикові підставки та розмістіть їх на полі сценарію (10), дотримуючись цих правил:

1) Кольорові смужки під зображенням монстра вказують, якого саме монстра треба поставити на цю клітинку і якої категорії він повинен бути. Виставляючи монстрів на поле, враховуйте колір лише однієї смужки: верхньої (якщо у грі 2 персонажі), середньої (якщо у грі 3 персонажі) або нижньої (якщо у грі 4 персонажі).



Позначення категорії монстра:

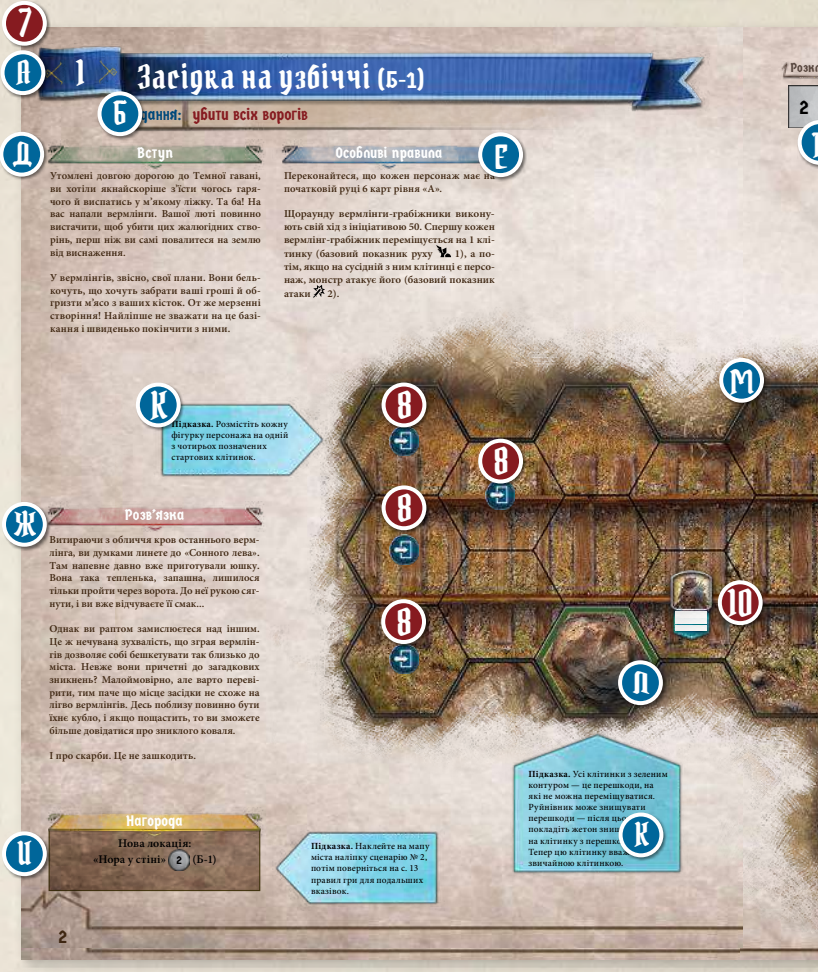
Немає монстра

Звичайний монстр

Елітний монстр



Номер фішки



2) Якщо смужка чорного кольору, не ставте монстра, якщо білого — поставте звичайного монстра (фішку з білою підставкою), якщо жовтого — елітного монстра (фішку з жовтою підставкою). Кожна фішка має свій номер. Виставляйте монстрів на полі у випадковому порядку зазначених на фішках номерів.

Структура книжки сценаріїв



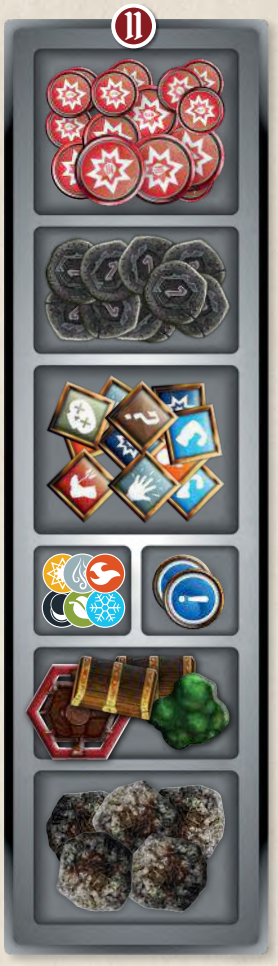






У книжці сценаріїв ви знайдете чимало важливої інформації, на яку треба звернути увагу:





А **Номер сценарію, його назва й координати локації** на мапі міста.

Б **Завдання сценарію**. Досягнувши зазначеної цілі, ви успішно завершуєте сценарій. У цьому сценарії треба вбити всіх монстрів на полі.

В **Компоненти сценарію.** Перелік фішок монстрів і жетонів, які треба викласти на поле сценарію. У цьому сценарії нам потрібні лише фішки вермлінгів-грабіжників.

Г **Схема розкладки поля.** Для цього сценарію вам потрібен лише розгорт сторінок 2 і 3 в книжці сценаріїв. Для наступних сценаріїв вам також може знадобитися окрема сторінка з додаткової книжки сценаріїв.

Д **Вступ.** *Прочитайте цей текст зараз.*

Е **Особливі правила**. *Прочитайте їх після ознайомлення зі вступом*. У розділі особливих правил зазначено інформацію, що доповнює звичайні правила гри.

Ж **Розв'язка.** Прочитайте цей текст лише після успішного завершення сценарію.

И **Нагорода.** Ви здобудете її після успішного завершення сценарію. Прочитайте цей текст після прочитання розв'язки.

К **Підказки й нагадування.** За потреби звертайтеся до них під час проходження сценарію.

Л **Перешкоди.** На полі сценарію клітинки з перешкодами обведено зеленим контуром. На клітинку з перешкодою не можна переміщуватися.

М **Стіни.** Клітинки кожного сценарію обмежені по периметру товстою темною лінією. Ці лінії — стіна, через яку не можна переміщуватися.







Візьміть пластиковий органайзер для жетонів (11) і покладіть його біля книжки сценаріїв. Візьміть з коробки ще одну колоду карт модифікаторів атаки. У ній 20 карт з буквою «М» (12). Покладіть цю колоду поряд з картою характеристик монстра. Це колода карт модифікаторів атаки монстрів. Перетасуйте цю колоду й усі колоди модифікаторів атаки всіх персонажів. Не додавайте в жодну з цих колод карти прокляття або благословення (13).



Перебіг гри

Завершивши приготування, можете починати гру! Ви гратимете сценарій протягом серії **раундів**. У кожному раунді всі гравці вибирають, які карти здібностей хочуть зіграти. Вибрані карти визначають порядок ініціативи — послідовність, у якій персонажі та монстри виконують свої **ходи**. Щойно всі **фігурки** (**персонажі** та **монстри**) на полі виконають свій хід, раунд завершується і починається новий.

Кожен раунд складається з таких фаз:

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

Почнімо першу фазу першого раунду.

Вибір карт

Тепер кожен гравець таємно *вибирає 2 карти здібностей з 6 карт на руці та кладе їх долілиць перед собою*. Усі гравці роблять це одночасно. У цій фазі ви можете обговорювати загальну стратегію та свої дії в раунді, але вам заборонено показувати один одному свої карти чи повідомляти їхню назву, а також будь-які числа на картах.

Одну з двох вибраних карт ви призначаєте **головною картою**. Вона визначатиме ініціативу вашого персонажа (порядок ходу) в поточному раунді відповідно до значення ініціативи в центрі цієї карти (1). **Що менше значення ініціативи персонажа чи монстра, то раніше він виконуватиме хід**. Головну карту треба покласти долілиць під іншу вибрану на раунд карту так, щоб коли ви перевернете їх горілиць, головна карта була зверху, а її значення ініціативи було видно всім.





У свій хід (у порядку ініціативи) персонажі застосовують верхню здібність однієї зі своїх карт (2) та нижню здібність іншої карти (3) **в довільному порядку**.

Ми ще не розглянули особливості застосування всіх здібностей, але прості текстові описи в синіх прямокутниках на карті (4) допоможуть вам збагнути суть. Якщо ви не впевнені, які карти вибрати в першому раунді, спробуйте такі варіанти для кожного персонажа:

Сокирник	Руйнівник
Центр ваги *Подвійний кидок*	*Подвійний удар* *Знешкодити підтримку*
Вартова Порожнечі	**Багряний Страж**
Навіювання *Глибока подряпина*	*Сліпучий серп* *Шалений наступ*

Однак вам вирішувати, яка з цих двох карт буде головною картою. Гравці й монстри виконують ходи в порядку зростання значень ініціативи, починаючи з найменшого. За особливими правилами сценарію № 1 монстри виконують ходи зі значенням ініціативи 50. Отже, вам доведеться вирішити — виконувати хід перед монстрами (вибравши карту з меншим значенням ініціативи) чи після монстрів (вибравши карту з більшим значенням ініціативи).

Поки що не зважайте на символи ліворуч посередині карт (5). Ви довідаєтеся про них у правилах сценарію № 2.

Порядок ініціативи

Після того як усі гравці виберуть свої карти, *вони відкривають вибрані для кожного персонажа карти й показують значення ініціативи. Тепер ви визначаєте порядок ініціативи*, порівнявши значення ініціативи всіх головних карт персонажів і значення ініціативи монстрів (у сценарії № 1 воно дорівнює 50 в кожному раунді). Потім розкладіть жетони порядку ініціативи *за зростанням ініціативи* (від найменшого до найбільшого значення).

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).

Тепер можете починати раунд і виконувати ходи в порядку ініціативи. Першою буде фігурка з найменшим значенням ініціативи.



Приклад. *Після відкриття карт першим виконує хід Багряний Страж — його ініціатива дорівнює 14. Потім хід виконує Руйнівник — його ініціатива дорівнює 20, тоді монстри з ініціативою 50 і насамкінець Сокирник з ініціативою 64.*

Хід персонажа

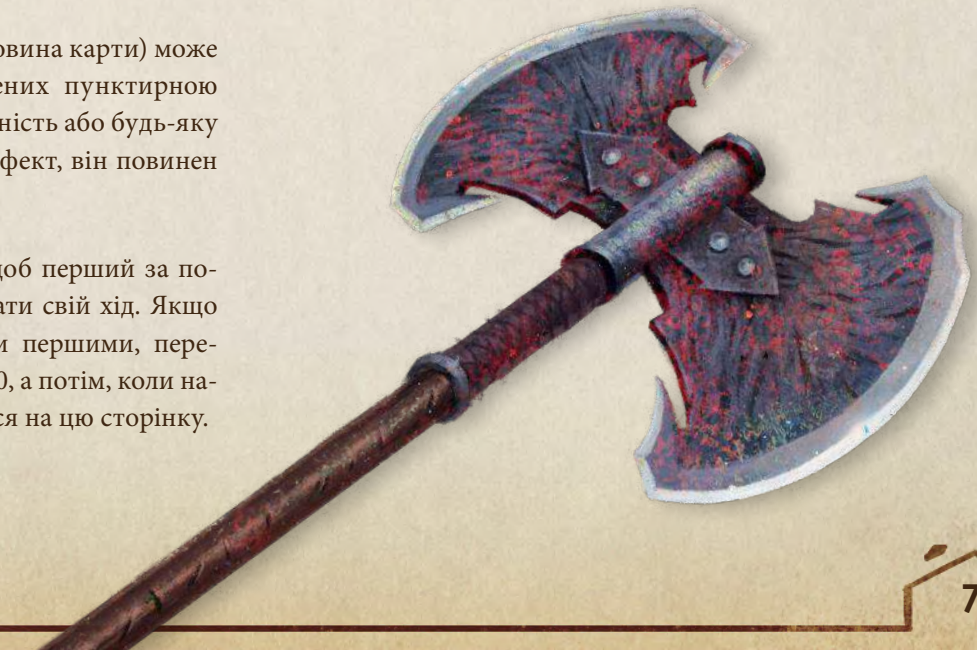
Після визначення порядку ініціативи всі фігурки виконують ходи в цьому порядку. У свій хід персонаж застосовує 1 верхню здібність однієї вибраної карти та 1 нижню здібність другої вибраної карти. Не можна застосовувати дві верхні або дві нижні здібності. Після визначення ініціативи більше не має значення, яка карта була головною. Можна вибирати, здібність якої з двох карт (верхню чи нижню) застосувати першою. Застосовуючи **здібність** карти, персонаж повинен виконувати дії цієї здібності в зазначеному на карті порядку. Після застосування здібності карти покладіть її до скиду ліворуч від свого планшета персонажа.

Одна **здібність** (верхня або нижня половина карти) може складатися з кількох **дій**, відокремлених пунктирною лінією. Персонаж може ігнорувати здібність або будь-яку її дію, але якщо вона має негативний ефект, він повинен її застосувати.

Тепер розгляньмо можливі типи дій, щоб перший за порядком ініціативи персонаж міг виконати свій хід. Якщо вермлінги-грабіжники виконують ходи першими, перейдіть до розділу «Ходи монстрів» на с. 10, а потім, коли настане черга ходу персонажів, поверніться на цю сторінку.

Рух

Дія «Рух X» дає змогу фігурці переміститися полем на X клітинок або менше. Виконуючи дію руху, фігурка не зобов'язана використовувати всі очки руху. Фігурки можуть переміщуватися через клітинки з союзниками (персонажі — через клітинки з іншими персонажами, а монстри — через клітинки з іншими монстрами), однак фігурка не може завершити рух на зайнятій клітинці (клітинці з іншою фігуркою). Фігурки не можуть переміщуватися через клітинки з ворогами, перешкодами чи стінами.



➤ Атака

Дія «Атака X» дає змогу фігурці завдати вибраному ворогові в межах своєї дальності базову кількість (X) поранень. Фігурки не можуть атакувати своїх союзників, якщо не зазначено інше. Атаки бувають двох типів: **дальні** та **ближні**.

Дальні атаки проводять тоді, коли на карті здібності зазначено показник «Дальність X», який означає, що ціллю атаки може стати один ворог в межах X клітинок. Відстань до цілі не можна рахувати через стіни. **Ближні атаки** проводять тоді, коли показник дальності не зазначено. Це означає, що ціллю такої атаки можуть бути лише вороги на сусідніх клітинках, якщо не зазначено інше.

Приклад.
Руйнівник (a) перебуває в межах дальності 2 клітинок від монстра (1).



Основна відмінність між дальніми та ближніми атаками (крім вибору цілі) в тому, що коли дальня атака націлена на ворога на сусідній з нападником клітинці, то цю атаку проводять з трудністю (див. нижче «Перевага і трудність»).

➤ Перевага і трудність

Через деякі ефекти, як-от стани (про які докладніше буде на наступній сторінці), атаки можуть проводитися з перевагою або трудністю. У разі атаки з **перевагою** нападник бере 2 карти модифікаторів атаки й використовує ліпшу з них. У разі атаки з **трудністю** нападник бере 2 карти модифікаторів атаки й використовує гіршу з них.

Переваги чи трудності, отримані з кількох джерел, не сумуються. Якщо атака має і перевагу, і трудність, то ці ефекти скасовують один одного.

Якщо дальня атака націлена на ворога, що перебуває на сусідній з нападником клітинці, то таку атаку проводять з трудністю.

➤ Карти модифікаторів атаки

Щоразу, коли фігурка виконує дію атаки, треба відкрити 1 карту з її колоди модифікаторів атаки для кожної окремої цілі цієї атаки.

1. Числове значення модифікатора додають до показника атаки або віднімають від нього.
2. Символ 2x означає, що показник атаки подвоюють.
3. Символ ⊘ означає, що атака не завдає поранень.
4. На картах із символами 2x і ⊘ також є символи тасування. Наприкінці раунду, протягом якого гравець відкрив одну з цих карт, він затасовує всі зіграні ним карти модифікаторів атаки назад у свою колоду.



Кожен персонаж має власну колоду модифікаторів атаки. Монстри мають одну спільну колоду модифікаторів атаки. У сценарії № 1 усі колоди модифікаторів однакові та складаються з 20 карт: 6 карт +0, 5 карт -1, 5 карт +1, 1 карта -2, 1 карта +2, 1 карта 2x та 1 карта ⊘.



➤ Завдавання поранень та вбивство монстрів



Після проведення атаки порахуйте остаточний показник атаки. Спершу застосуйте всі модифікатори нападника — це бонуси та штрафи активних карт здібностей, предметів та інших джерел. Потім візьміть карту з колоди модифікаторів атаки нападника й застосуйте її ефект. Ціль атаки зазнає кількості поранень, яка дорівнює остаточному показнику атаки. Якщо вам вдалося завдати монстрам поранень, позначте їх на конверті характеристик за допомогою жетонів поранень. Покладіть ці жетони в секцію конверта, що відповідає номеру фішки монстра, який зазнав поранень.

Якщо кількість завданих монстрові поранень є принаймні такою ж, як і кількість його очок здоров'я (ОЗ) (див. с. 10) — монстр помирає, негайно заберіть його з поля. Усі жетони з секції цього монстра на конверті характеристик поверніть в органайзер для жетонів.

➤ Лінія видимості

Будь-яка фігурка може бути ціллю здібності іншої фігурки лише за наявності між ними лінії видимості. Це означає, що з будь-якої частини клітинки з фігуркою можна провести пряму лінію до будь-якої частини клітинки з ціллю, не торкаючись жодної частини лінії стіни. **Лінію видимості можуть загороджувати лише стіни**. Перешкоди й інші фігурки не загороджують лінію видимості.

> *Наведені нижче правила, аж до розділу «Ходи монстрів» на наступній сторінці, описують окремі ефекти дій персонажів. Можете вже виконувати ходи персонажів і за потреби повертатися сюди. Коли в порядку ініціативи настане черга ходу монстрів (у сценарії № 1 значення ініціативи монстрів у кожному раунді дорівнює 50), перейдіть до розділу «Ходи монстрів».*

➤ Цілі

Деякі атаки мають ефект «Цілі X», який означає, що ціллю такої атаки можуть стати X різних ворогів у межах дальності цієї атаки. Один і той же ворог не може стати ціллю кількох атак тієї самої дії. У разі будь-якої атаки проти кількох ворогів для кожної цілі треба відкривати окрему карту модифікатора атаки.

➤ Зазнавання поранень

Деякі дії на картах здібностей дають змогу завдавати фігуркам поранень без проведення атаки. Виконуючи такі дії, не треба брати карти модифікаторів атаки, лінію видимості також не враховують.

➤ Стани

Деякі дії дають змогу застосовувати до їхніх цілей ефекти станів. Цілі атаки отримують стан незалежно від того, завдає атака поранень чи ні. У сценарії № 1 використано 4 типи станів: 3 негативні та 1 позитивний. Коли ви накладаєте на фігурку стан, 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 у секцію конверта, що відповідає номеру фішки монстра, який отримав стан. 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).

Негативні стани:

ПАРАЛІЧ. Фігурка не може виконувати ніяких дій руху.

ОГЛУШЕННЯ. Фігурка не може виконувати ніяких дій, зокрема дій руху й атаки.

СУМ'ЯТТЯ. Усі атаки цієї фігурки проводять з трудністю.

Позитивний стан:

ПОСИЛЕННЯ. Усі атаки цієї фігурки проводять з перевагою.

➤ Лікування

Дія «Лікування X» дає змогу фігурці відновити X ОЗ або собі, або одному союзникові в межах дальності цієї дії. Щоразу, коли персонаж лікується або його лікують, покрутіть червоний диск лічильника здоров'я / досвіду так, щоб поточна кількість ОЗ персонажа збільшилася на відповідне значення. Кількість ОЗ фігурки не може перевищувати її максимальну кількість ОЗ.

➤ Керування діями

Вартова Порожнечі вміє змушувати ворогів виконувати дії під її керуванням, а також дає змогу виконувати дії союзникам. Для цього вона грає карту здібності, у тексті якої зазначено, хто саме буде виконувати ту чи іншу дію. Дії руху й атаки в такому разі виконують за звичайними правилами. Фігурка, яка їх виконує, бере карти з власної колоди модифікаторів атаки, якщо не зазначено інше. Якщо Вартова Порожнечі змусила фігурку виконати дію або дала їй змогу виконати дію, ця фігурка не виконує додаткового ходу, а виконує цю дію в хід Вартової Порожнечі.

➤ На себе

В текстах деяких дій зазначено, що їх застосовують «на себе». Це означає, що фігурка може застосувати такі дії лише до самої себе.

➤ Знищення перешкод

Деякі дії Руйнівника дають йому змогу знищувати перешкоди в певних межах дальності. Через клітинки зі знищеними перешкодами фігурки можуть пересуватися за звичайними правилами. Зауважте, що деякі перешкоди займають більше ніж одну клітинку (залежно від того, скільки клітинок обведено зеленим контуром).

Коли перешкоду знищено, покладіть жетон знищення на кожну клітину знищеної перешкоди. Так ви позначите, що через ці клітинки тепер можна переміщуватися. Перешкода знищена повністю, навіть якщо одна з її клітинок перебуває за межами дальності здібності Руйнівника.



Жетон знищення

Ходи монстрів

Для вермлінгів-грабіжників у сценарії № 1 значення ініціативи в кожному раунді дорівнює 50. Усі монстри одного типу виконують свої ходи в той момент, коли настає їхня черга згідно зі значенням ініціативи. Першими ходи виконують елітні монстри цього типу в порядку зростання номерів на їхніх фішках, потім — звичайні монстри цього типу також у порядку зростання. Монстр повинен повністю виконати свій хід, і лише тоді свій хід виконає наступний монстр.

Докладний опис ходу монстра ви знайдете на наступній сторінці, але якщо коротко, то монстр переміщується до найближчого персонажа згідно зі своїм базовим показником руху, а потім атакує згідно зі своїм базовим показником атаки, якщо опиняється на клітинці, сусідній з клітинкою цього персонажа. Ці показники зазначено на карті характеристик монстра, зображеній нижче.



➤ Карти характеристик монстрів

Карти характеристик монстрів — важливе джерело інформації про монстрів, з якими ви б'єтеся. Карту вкладають в особливий конверт так, щоб потрібний рівень був угорі. На кожній з 4 частин карти зазначені:

1. **Назва монстра**.
2. **Рівень монстра**. У перших п'яти сценаріях ви битиметеся проти монстрів рівня 1. Рівень монстрів підвищується в міру того, як сильнішають персонажі.
3. **Характеристики** звичайних монстрів.
4. **Характеристики** елітних монстрів.
5. **Кількість очок здоров'я** — сукупна кількість поранень, яких треба завдати монстрові, щоб убити його.
6. **Показник руху монстра** — базова кількість клітинок, на яку монстр може переміститися у свій хід за допомогою дії «Рух».
7. **Показник атаки монстра** — базова кількість поранень, яких завдає монстр за допомогою дії «Атака».

➤ Вибір монстрами жертви

Перш ніж виконувати будь-які дії у свій хід, кожен монстр вибирає своєю жертвою одного персонажа, якого він може атакувати, перемістившись на найменшу кількість клітинок. У сценарії № 1 монстри атакують лише тих персонажів, які перебувають на сусідніх з ними клітинках, тому монстр шукатиме найкоротший з доступних шляхів, перемістившись яким він опиниться на незайнятій клітинці, сусідній з будь-яким персонажем. Цей персонаж стає жертвою. Якщо на початку свого ходу монстр уже займає сусідню з персонажем клітинку, то монстр не переміщується, а цей персонаж стає його жертвою. Якщо кілька персонажів перебувають за однакову кількість клітинок від монстра, то жертвою стає персонаж, який виконує свій хід раніше за порядком ініціативи.

Навіть якщо в цьому раунді монстрові бракує очок руху, щоб досягти персонажа, який став жертвою, то монстр усе одно вибирає цього персонажа. Монстр вважає свій рух необмеженим і у свій хід переміщується, намагаючись опинитися якнайближче до цього персонажа. Монстр може вибирати жертвами персонажів, які не перебувають на його лінії видимості.

Можливі ситуації, коли монстр не здатен 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 або іншими фігурками. Якщо монстр не зміг вибрати жертву, то у свій хід він не буде ні переміщуватися, ні атакувати.



Приклад. *Хоча Сокирник (а) і перебуває ближче до монстра (1), але монстр може опинитися на сусідній клітинці з Руйнівником (б), перемістившись на меншу кількість клітинок (2 замість 4). Отже, монстр вибирає своєю жертвою Руйнівника.*

➤ Рух монстра

У сценарії № 1 монстри атакують лише тих персонажів, які перебувають на сусідніх з ними клітинках. Тому монстр шукатиме найкоротший з доступних шляхів, перемістившись яким він опиниться на незайнятій клітинці, сусідній з будь-яким персонажем. Цей персонаж стає жертвою. Якщо на початку свого ходу монстр уже займає сусідню з персонажем клітинку, то монстр не переміщується і цей персонаж стає його жертвою. Якщо виникає невизначеність у діях монстра (наприклад, є кілька можливих клітинок, на які монстр може перемістити), то гравці самі вирішують, який з варіантів вибере монстр.



Приклад. *Руйнівник (а) — єдиний персонаж, якого можна вибрати ціллю, але монстр (1) не може цього зробити, бо немає жодної клітинки, сусідньої з Руйнівником, з якої монстр міг би його атакувати (сусідні з персонажем клітинки зайняті іншим монстром і перешкодою), тож монстр нічого не робитиме.*

➤ Атака монстра

У сценарії № 1, щойно монстр перемістився на клітинку, сусідню з жертвою, він атакує жертву. Атаки монстрів розігрують так само, як атаки персонажів. Показники атаки монстрів змінюють картами модифікаторів атаки монстрів. Ціль зазнає кількості поранень, яка дорівнює сукупному показнику атаки монстра.



Приклад. *Монстр (1) вибрав своєю жертвою Руйнівника (а). Тому, щоб атакувати, йому треба переміститися на клітинку, сусідню з Руйнівником. Однак монстр виконує дію «Рух 1», яка не наблизить його до жертви. Отже, монстр не буде переміщуватися у свій хід.*

Поранення персонажа та виснаження

Щоразу, коли персонаж зазнає будь-яких поранень, гравець крутить червоний диск на лічильнику здоров'я / досвіду так, щоб поточна кількість ОЗ персонажа зменшилася на відповідне значення. Якщо в якийсь момент кількість ОЗ на лічильнику персонажа виявляється меншою за 1, персонаж негайно стає **виснаженим**. Приберіть його фігурку з поля — він більше не може брати участь у проходженні сценарію.

Виснажений персонаж не помирає. Він продовжить гру після закінчення сценарію, але на проходження поточного сценарію більше ніяк не зможе вплинути. Якщо під час проходження сценарію всі персонажі стають виснаженими, ви програєте сценарій.

Розіграйте ходи монстрів і ходи персонажів, що залишилися, за порядком їхньої ініціативи. Після того як усі фігурки виконають свої ходи, прочитайте наступний розділ.

Кінець раунду

Після того як усі фігурки виконають свої ходи, раунд завершується. Якщо з будь-якої колоди модифікаторів атаки протягом раунду ви відкривали карти з символом тасування, затасуйте в цю колоду її скид. Продовжуйте проходити сценарій і розіграйте *всі фази 2 наступних раундів* (вибір карт, визначення ініціативи, ходи персонажів і монстрів, кінець раунду), використовуючи лише ті карти здібностей, які залишилися на руці після 1-го раунду. Наприкінці 3-го раунду, коли у вас не залишиться карт на руці, прочитайте розділ «Перепочинок» нижче, щоб дізнатися, як повернути карти на руку.

Перепочинок

Наприкінці 3-го раунду всі 6 карт здібностей вашого персонажа перебуватимуть у скиді. Щоб продовжити проходження сценарію, треба повернути їх на руку. Якщо наприкінці раунду у скиді персонажа є не менше ніж 2 карти (йому не обов'язково мати порожню руку), він може використати **перепочинок**, щоб повернути на руку скинуті карти.

Перепочинок дає змогу персонажеві негайно перетасувати свій скид, узяти з нього 1 випадкову карту й покласти її праворуч від свого планшета персонажа у стос утрат. Потім персонаж бере решту карт зі скиду на руку. Наступний раунд розігрують за звичайними правилами. Якщо персонаж захоче залишити на руці взяту карту замість класти її в стос утрат, він може зазнати 1 поранення і взяти іншу випадкову карту з решти скиду, але зробити це можна тільки один раз за перепочинок.

Персонаж може повернути карти зі стосу втрат собі на руку лише після завершення поточного сценарію. *Тепер всі персонажі повинні використати перепочинок.*

На початку кожного раунду персонажі повинні грати 2 карти з руки. Отже, після 2 наступних раундів, коли у вас на руці буде тільки 1 карта з решти 5 карт, знову використайте перепочинок.

Коли вичерпалися карти

За певну кількість раундів у персонажів вичерпаються карти, бо вони втратять їх під час перепочинків. Якщо на початку раунду персонаж не може зіграти 2 карти з руки (бо він не має їх на руці), то цей персонаж стає виснаженим за правилами, описаними вище.

Тепер ви знаєте все, що вам треба для завершення сценарію. Сценарій завжди завершується наприкінці того самого раунду, в якому ви або виконали завдання сценарію (у такому разі ви успішно завершуєте сценарій), або всі персонажі стали виснаженими (у такому разі ви програєте сценарій). Якщо ви успішно завершили сценарій, прочитайте розділ «Сценарій № 1 завершено» на наступній сторінці. Якщо ви програли сценарій, перейдіть до розділу «Програш сценарію» на с. 16.

Сценарій № 1 завершено

Вітаємо з успішним завершенням сценарію № 1! Прочитайте текст розв'язки й отримайте перелічені в кінці нагороди. Якщо нагорода — нова локація, це означає, що вам треба наклеїти на мапу міста нову наліпку сценарію. У такому разі наклейте на мапу наліпку, що відповідає сценарію № 2 так, щоб малюнок на наліпці збігався з малюнком на мапі.

Нагорода

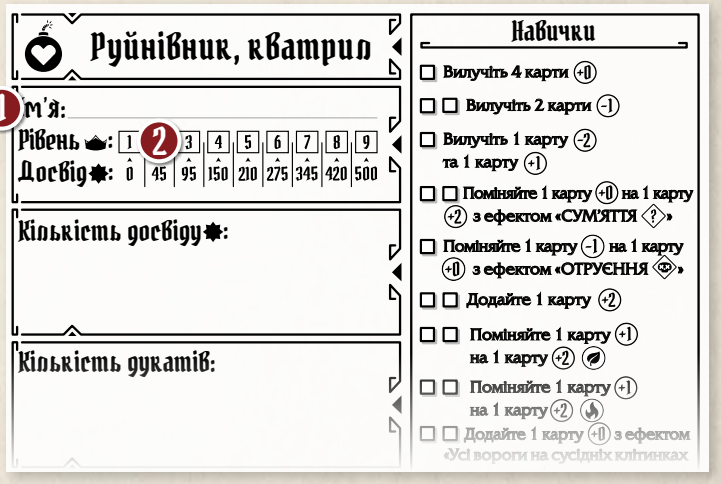
Нова локація: «Нора у стіні» 2 (Б-1)

Крім того, успішно завершивши сценарій № 1, поставте позначку в білій клітинці на його наліпці. Ви не можете знову проходити сценарії, які раніше успішно завершили. Після завершення кожного сценарію персонажі повертають на руку всі карти здібностей зі скиду та стосу втрат, прибирають усі жетони станів і встановлюють на червоному диску лічильників здоров'я / досвіду значення, що дорівнюють максимальним кількостям їхніх ОЗ. Максимальну кількість ОЗ персонажа зазначено в таблиці внизу його планшета під білою цифрою «1», адже поки що ви — персонаж 1-го рівня.

Лист персонажа

Кожен гравець бере з великої коробки свого персонажа один лист персонажа. На цьому листі представлена інформація про персонажа, у ролі якого ви проходитимете сценарії кампанії. Якщо під час проходження сценарію № 1 вам не сподобався персонаж, за якого ви грали, зараз ви маєте останній шанс замінити його на іншого (перелік компонентів для створення нового персонажа див. на с. 3).

Вибравши персонажа, заповніть його лист. *Придумайте своєму персонажеві ім'я* 1 і впишіть його у відповідне поле. Зробіть позначку на значенні «1» у полі «Рівень» 2, щоб позначити, що ваш персонаж 1-го рівня. Решту полів листа персонажа ви заповнюватимете протягом наступних сценаріїв.



Підвищення рівня карт

Дістаньте з великої коробки свого персонажа колоду карт здібностей без слова «Стоп!». Візьміть 2 карти рівня «Б» (рівень карти зазначено під її назвою) і замініть ними 2 карти рівня «А» з такими ж назвами у своєму запасі доступних карт здібностей. Ці 2 карти рівня «А» більше вам не знадобляться. Отже, у запасі кожного гравця залишилося сумарно 6 карт. На деяких картах рівня «Б» ви можете побачити незнайомі символи й поняття — далі про них у розділі «Правила сценарію № 2».

Збереження

Записавши всю важливу інформацію про проходження сценарію № 1, можете читати наступну сторінку, щоб почати проходження сценарію № 2. Якщо хочете продовжити гру пізніше, поверніть усі компоненти в коробку. Найголовніше — зберіть усі компоненти свого персонажа (планшет, лист, колоду модифікаторів атаки та 6 карт здібностей, жетони персонажа й жетон порядку ініціативи) в окремий пакетик і покладіть його у велику коробку персонажа. Ви позначили доступний сценарій наліпкою на мапі та зберегли всіх своїх персонажів, тому повернутися до гри буде доволі легко. Якщо ж хочете грати далі, то відразу переходьте до сценарію № 2!

Правила сценарію № 2

Отже, перейдімо до сценарію № 2! Спершу відкрийте сценарій № 2 у книжці сценаріїв. Потім приготуйте все для сценарію № 2 за тими ж правилами, що й сценарій № 1 (див. с. 4), але з такими змінами:

1. Для приготування поля вам знадобляться додаткові компоненти, описані нижче.
2. Крім карт характеристик, фішок і жетона порядку ініціативи, вермлінгам-грабіжникам знадобляться ще 4 карти здібностей з написом «Базовий вермлінг-грабіжник». Докладніше на с. 17.
3. Запас доступних карт здібностей вашого персонажа тепер містить 4 карти рівня «А» та 2 карти рівня «Б».

Нові компоненти сценарію

Монети



Покладіть 1 монету на кожну клітинку з цим символом. Персонаж може підібрати монети (див. наступну сторінку). Коли персонаж здобуває монету, перемістіть її з поля на планшет цього персонажа. Після завершення сценарію персонажі рахують здобуті монети.

Крім монет, які викладають на поле під час приготувань до сценарію, **щоразу після смерті монстра кладіть 1 монету на клітинку, де він помер**. Монети можна здобувати лише **під час проходження сценарію**. Монети, які залишаються на полі наприкінці сценарію, ніхто не підбирає.

Жетони скарбів



Покладіть 1 жетон скарбу на клітинку з цим символом. Як і монети, персонаж може підбирати жетони скарбів.

Коли персонаж здобуває жетон скарбу, вилучіть цей жетон з поля і зверніть увагу на номер на символі (у цьому сценарії — № 14). Знайдіть цей номер у переліку скарбів у кінці довідника, щоб дізнатися, яка нагорода чекає за нього. Персонаж, що здобув цей жетон скарбу, негайно бере зазначену нагороду. Як і гроші, жетони скарбів можна здобувати лише під час проходження сценарію. Персонажі не підбирають жетони скарбів, не здобуті протягом сценарію.



Жетон скарбу

Жетони пасток



Покладіть 1 жетон пастки на кожну клітинку з цим символом, потім покладіть на кожну пастку 1 жетон на 3 поранення. Коли будь-яка фігурка переміщується на клітинку з пасткою, пастка спрацьовує, а ця фігурка зазнає 3 поранень. Після цього жетон пастки вилучають з поля. Пастки не вважають перешкодами.

Двері



Клітинки з дверима обведено синім контуром. Двері розділяють дві різні **кімнати** на полі. На початку сценарію ви ставите монстрів лише в кімнату з початковими клітинками для персонажів. Тепер *поставте монстрів на поле сценарію*, але не виставляйте їх у нижній частині поля — це окрема кімната, яку ще не відкрили.



Жетон активації

Персонаж може переміститися на клітинку з дверима за допомогою звичайного руху. Коли персонаж переміщується на клітинку з дверима, то двері негайно відчиняють і відкривають сусідню кімнату. Покладіть на клітинку з дверима жетон активації на позначення того, що двері відчинені. Розмістіть у відкритій кімнаті зазначених монстрів. Це називають **відкриттям кімнати**. Монстри в новій кімнаті завжди виконують хід у тому раунді, в якому була відкрита кімната (докладніше див. с. 17). 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. Зачинені двері вважають стіною: вони блокують лінію видимості, і через них не можна переміщуватись.

Нові здібності

Ви завершили приготування до сценарію, але вам варто дізнатися ще кілька правил, що стосуються нових карт здібностей персонажів і монстрів. Після цього ви зможете почати проходження сценарію.

Базові здібності



Невеликі символи атаки та руху в лівій середній частині кожної карти здібностей означають, що замість верхньої здібності будь-якої зіграної карти ви можете 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 здібності.

Втрачені здібності

У правому нижньому куті деяких карт здібностей рівня «Б» зображено символ стосу втрат. Він означає, що після застосування здібності з таким символом гравець повинен покласти її в стос утрат, а не в скид.

Це потужні здібності, але їх слід використовувати обачно: що більше карт ви покладете у стос утрат, то менше раундів зможете зіграти перш ніж ваш персонаж стане виснаженим. Якщо ви не хочете класти карту в стос утрат, ви завжди можете застосувати базову здібність замість здібності з символом або повністю пропустити застосування здібності й покласти карту в скид.

Здобич

Персонажі можуть здобувати монети й жетони скарбів з поля двома способами. Наприкінці свого ходу персонаж автоматично підбирає всі монети й жетони скарбів з клітинки, на якій він завершує свій хід. Дія «Здобич X» дає змогу персонажу підібрати всі монети й жетони скарбів на своїй клітинці та на клітинках у межах дальності X. Наприклад, дія «Здобич 1» дає змогу персонажу підібрати всі монети й жетони скарбів на своїй клітинці та на кожній сусідній клітинці.

Ефекти зони

Деякі атаки дають змогу фігуркам охоплювати одночасно кілька клітинок, кожна з яких стає ціллю такої атаки, подібно до ефекту «Цілі». У такому разі на карті здібності зображено цільову зону, на яку поширюється ефект цієї атаки. Зображення цільової зони складається з двох типів символів.

Сірим кольором позначають клітинку, на якій перебуває фігурка, що атакує, в момент атаки. Атаку по цільовій зоні, що містить у собі сіру клітинку, завжди вважають ближньою.

Червоним позначають клітинки з ворогами, на які поширюється ефект дії атаки. Під час атаки по цільовій зоні, як під час будь-якої іншої атаки, союзників не можна вибирати цілями.

У разі дальньої атаки по цільовій зоні (немає сірої клітинки) достатньо, щоб принаймні одна червона клітинка перебувала в межах указаної дальності, і на ній може не бути жодного ворога. Будь-яку дальню атаку по цільовій зоні, націлену на ворога на сусідній клітинці, проводять з трудністю. Для кожної цілі треба брати окрему карту модифікатора атаки. Цілями як дальніх, так і ближніх атак можуть ставати лише вороги, що перебувають на лінії видимості. Зображену на карті схему можна віддзеркалювати чи як завгодно обертати.

У цьому прикладі персонаж може виконати дію ближньої атаки («Атака 3») по зоні з 2 сусідніх з ним клітинок, які водночас сусідні одна з одною.





У цьому прикладі персонаж може виконати дію дальньої атаки («Атака 3»), націленої на всіх ворогів у зоні з 7 клітинок, якщо принаймні одна з цих клітинок перебуває в межах дальності 2.

➤ Відштовхнути та притягнути

Ефекти «ВІДШТОВХНУТИ» і «ПРИТЯГНУТИ», як і стани, можуть додатково підсилювати атаки, а можуть застосовуватися без атаки — у такому разі ціль (або цілі) цього ефекту зазначено на карті здібності. Поруч з кожним таким ефектом є число, яке показує, на скільки клітинок персонаж може відштовхнути ціль від себе або притягнути до себе.

ВІДШТОВХНУТИ X. Ціль змушена переміститися на X або менше клітинок у напрямку, вибраному фігуркою-нападником. Однак кожна наступна клітинка, на яку переміщується ціль, повинна віддаляти її від нападника.

ПРИТЯГНУТИ X. Ціль змушена переміститися на X або менше клітинок у напрямку, вибраному фігуркою-нападником. Однак кожна наступна клітинка, на яку переміщується ціль, повинна наближати її до нападника.

За допомогою цих ефектів ціль може переміщуватися клітинками з союзниками, але не клітинками з ворогами, перешкодами чи стінами. Якщо внаслідок ефекту «ВІДШТОВХНУТИ» або «ПРИТЯГНУТИ» ціль переміщується на клітинку з пасткою, то пастка спрацьовує і до цілі застосовують ефекти пастки. 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 відштовхують або притягають, повинна бути якнайбільшою. Якщо більше немає відповідних клітинок, на які можна відштовхнути або притягнути ціль, вимушений рух завершується.

➤ Новий негативний стан: роззброєння

РОЗЗБРОЄННЯ. Якщо фігурка перебуває у стані «РОЗЗБРОЄННЯ», то не може виконувати ніяких дій атаки. Наприкінці її наступного ходу приберіть цей жетон.

➤ Скасування поранень за допомогою втрати карт

Щоразу, коли персонаж повинен зазнати поранень унаслідок атак монстрів, пасток тощо, він може скасувати всі поранення заразом, втративши карти. Для цього персонаж **вибирає 1 карту з руки або 2 карти зі свого скиду** та негайно перекладає вибрані карти у стос утрат праворуч від свого планшета.

Зауважте, що 2 карти, які персонаж вибирає для гри в поточному раунді, не перебувають на його руці й потрапляють у скид лише протягом його ходу. Гравцеві треба ретельно обдумувати такий крок, адже тоді він зіграє меншу кількість раундів перш ніж його персонаж стане виснаженим. Однак іноді ліпше покласти карти у стос утрат, ніж зазнати поранень, особливо коли ці поранення в будь-якому разі виснажать персонажа, зменшивши його поточне значення ОЗ до 0.



Скид



Карти на руці

Програш сценарію

Якщо всі персонажі стали виснаженими до того, як були виконані завдання сценарію, ви програєте сценарій. У такому разі вам доведеться знову виконати приготування до сценарію і пройти його ще раз.

Усі монети, здобуті до того, як персонаж став виснаженим, і досвід, отриманий до цього моменту (докладніше в правилах сценарію № 3 на с. 20), зберігають. Усі нагороди, отримані за здобуття жетонів скарбів, також зберігають, але жетони скарбів можна здобути тільки один раз. Решту компонентів сценарію треба підготувати заново.

Якщо вам геть не вдається пройти сценарій, для початку звіртеся з правилами й переконайтеся, що нічого не упускаєте. Якщо ви граєте правильно, то можете спростити гру. Для цього на початку сценарію розверніть усі карти характеристик монстрів у конвертах так, щоб було видно частину карти з рівнем «0».



Нові механіки монстрів

Карти здібностей монстрів

У сценарії № 1 дії монстрів були повністю передбачувані, але відтепер у кожному раунді монстри у свій хід будуть виконувати дії, зазначені на випадковій карті з відповідної колоди їхніх карт здібностей. *Перетасуйте колоду з 4 карт із написом «Базовий вермлінг-грабіжник» і покладіть її долілиць біля карти характеристик вермлінга-грабіжника*.

Щораунду, щойно всі персонажі виберуть свої карти здібностей, відкрийте по 1 карті з колоди здібностей кожного типу монстра, який перебуває на полі на цю мить (усі вермлінги-грабіжники належать до одного типу монстрів, тому ви відкриваєте 1 спільну карту для них усіх). Ця карта тепер визначатиме ініціативу цього типу монстрів (1), а також те, які дії (2) виконуватиме у свій хід кожен монстр цього типу. На деяких картах здібностей монстрів у правому нижньому куті зображено символ тасування (3). Він означає, що наприкінці раунду ви повинні затасувати скид здібностей цього типу монстра назад у колоду (точно так само як карти модифікаторів атаки).

На відміну від карт здібностей персонажів, на яких зазначено конкретні показники руху й атаки, показники на картах здібностей монстрів — це модифікатори, які додають до базових показників характеристик монстра. Наприклад, якщо на карті здібності монстра зазначено дію «Атака +1», а його базовий показник атаки дорівнює 2, то монстр виконує дію «Атака 3».

Монстр виконує тільки дії, зазначені на його карті здібностей. Якщо на карті не зазначено дію «Рух ±X», то монстр не може переміщуватися.

Поле цього сценарію складається з двох окремих кімнат, тому можлива ситуація, коли на початку раунду на полі немає монстрів. У такому разі відкрийте карту здібностей вермлінгів-грабіжників лише після того, як відкриєте нову кімнату. До цього моменту ходи виконують лише персонажі.

Щойно друга кімната буде відкрита, негайно відкрийте карту здібностей вермлінгів-грабіжників, якщо ви ще не відкривали її в цьому раунді. Якщо значення ініціативи монстрів на карті здібностей виявиться меншим, ніж значення ініціативи персонажа, який відкрив кімнату, монстри виконують хід одразу після ходу цього персонажа. На позначення цього покладіть жетон ініціативи монстрів наступним за порядком. В іншому разі монстри виконують хід за порядком ініціативи, дотримуючись звичайних правил, і їхній жетон ініціативи викладають відповідно.



Взаємодія монстра з пастками

Усі монстри під час вибору жертви та переміщення вважають клітинки з пастками перешкодами, якщо тільки рух через таку клітинку не виявляється єдиним способом добратися до клітинки, з якої можна атакувати жертву. У такому разі вони вибирають той шлях до жертви, що складається з найменшої кількості клітинок з пастками.



Приклад. *Хоч Руйнівник і перебуває ближче, але монстр (1) з ближньою атакою вибирає жертвою Сокирника (а), бо вважає пастки перешкодами. Якби дальність атаки монстра дорівнювала 2, він натомість вибрав би жертвою Руйнівника (б), адже його можна було б атакувати, не переміщуючись через пастки.*

Дальні атаки монстра

Деякі атаки монстрів тепер матимуть показник дальності, як і в атак персонажів. Усі дальні атаки монстрів розігрують так само, як дальні атаки персонажів. Монстр переміщуватиметься найкоротшим можливим шляхом (наскільки дозволяє його показник руху) у напрямку до клітинки, на якій жертва опиниться в межах дальності атаки.

Якщо дальня атака націлена на ворога, який перебуває на сусідній з нападником клітинці, цю атаку проводять з трудністю. Монстр намагатиметься уникати таких ситуацій і переміститься далі від жертви, наскільки дозволяє його показник руху, щоб провести дальню атаку без трудності. Якщо в такій ситуації монстр також перебуває в стані «СУМ'ЯТТЯ ?» або з якоїсь іншої причини повинен проводити атаку з трудністю, отриманою з іншого джерела, він не буде переміщуватися, бо однаково не позбудеться трудності.

Монстр переміщується за цими правилами тільки якщо він проводить дальню атаку. Якщо монстр виконує ближню атаку, перебуває в стані «РОЗЗБРОЄННЯ» або на його карті здібності не зазначено дію «Атака», він переміщується за звичними правилами, наче міг би провести ближню атаку, націлену на одного ворога.



Приклад. *Монстр (1) виконує дію «Рух 3», а потім дію атаки з дальністю 3. Він вибирає своєю жертвою Руйнівника (а) й переміщується на 2 клітинки, щоб провести дальню атаку без трудності.*

Тепер ви знаєте все, що треба для початку проходження сценарію № 2. Нагадуємо структуру раунду: ***1) вибір карт; 2) визначення ініціативи; 3) ходи персонажів і монстрів*** *та* ***4) кінець раунду****. Прочитайте вступ та особливі правила, потім виберіть карти здібностей для першого раунду. Коли ви успішно завершите сценарій, поверніться на цю сторінку.*

Сценарій № 2 завершено

Вітаємо з успішним завершенням сценарію № 2! Сценарій завершується наприкінці того раунду, в якому ви виконали завдання сценарію, тому до кінця раунду ви маєте можливість підібрати монети й жетони скарбів, що залишилися на полі. Після цього прочитайте текст розв'язки й отримайте перелічені нагороди, позначте на мапі міста, що сценарій завершено, а потім наклейте на мапу міста наліпку, що відповідає сценарію № 3. Поверніть на руку всі карти здібностей зі скиду та стосу втрат, приберіть усі жетони станів і встановіть на червоних дисках лічильників здоров'я / досвіду значення, що дорівнюють максимальним кількостям ОЗ персонажів. Як нагороду всі персонажі отримують по 25 дукатів. Про них і про монети, які персонажі здобули під час проходження сценарію, докладніше читайте нижче.

Запис кількості дукатів

Кожен персонаж рахує, *скільки монет здобув під час проходження сценарію*. У перших п'яти сценаріях за кожну здобуту монету персонаж отримує 2 дукати. Додайте дукати, отримані за здобуті монети, до 25 дукатів, отриманих як нагороду, і запишіть це значення в поле «Кількість дукатів» на своєму листі, а потім поверніть монети в органайзер для жетонів. Коли ваш персонаж витрачає монети або отримує їх під час проходження наступних сценаріїв, оновлюйте записи, щоб фіксувати кількість дукатів, якими він володіє. Персонажі не можуть обмінюватися дукатами чи монетами.

Карти предметів

Відтепер у перерві між сценаріями персонажі можуть купувати предмети, продавати предмети в магазин або обмінюватися предметами з іншими персонажами. Візьміть з коробки колоду карт предметів і виберіть карти з номерами від 01 до 13 (номери зазначено на звороті карти A). Решту карт предметів поки приберіть у коробку й покладіть їх за розділювачем «Недоступні предмети». Предмети з номерами з 01 по 13 тепер можна купувати.

Купівля предметів. *Персонажі можуть купувати доступні предмети за дукати. Назви придбаних предметів записують у поле «Предмети» на листі персонажа. Кожен персонаж може мати щонайбільше одну копію будь-якого предмета.*

Продаж предметів. *Персонаж може продати будь-який предмет за половину вартості, зазначеної на його карті (з округленням до більшого). Продавши предмет, поверніть його карту в колоду предметів, доступних для купівлі. Ваш персонаж отримує відповідну кількість дукатів і викреслює цей предмет зі свого листа.*

Обмін предметами. *У перерві між сценаріями персонажі можуть вільно обмінюватися предметами, але не дукатами.*

Крім порядкового номера A, на карті предмета зазначено іншу важливу інформацію:

1. **Назва предмета**.
2. **Ціна в дукатах**, яку треба заплатити, щоб купити предмет у магазині.
3. **Тип предмета,** що вказує, яку комірку спорядження займає його карта. Є 5 типів предметів: голова , тулуб , ноги , руки та малий предмет . Персонажі можуть володіти будь-якою кількістю предметів, однак під час проходження сценарію можна спорядити лише 1 , 1 , 1 , 2 та 1 .
4. **Властивість предмета**. У тексті карти зазначено, коли можна використовувати цей предмет і які бонуси персонаж від цього отримує. Зазвичай властивості предметів дають змогу персонажеві у свій хід виконати додаткову дію або отримати бонуси. Предмети можна вільно використовувати на додачу до 2 здібностей з карт здібностей персонажа. Про деякі інші ефекти ви прочитаєте в правилах сценарію № 3.
5. **Кількість** копій карт цього предмета у грі.
6. **Спосіб використання**. У правому нижньому куті карти зазначено, як часто можна використати предмет під час проходження сценарію.

Одноразовий. Якщо на карті є символ , то цей предмет можна використати (витратити) лише *1 раз під час проходження сценарію*. Після використання переверніть карту долілиць.

Відновлюваний. Якщо на карті є символ , то після використання предмета його карту розвертають боком. Розвернуті карти можна повернути вертикально (відновити), коли персонаж використовує довгий відпочинок. Про довгий відпочинок докладніше в розділі «Правила сценарію № 3».

Постійний. Якщо на карті немає жодного з цих символів, то немає ніяких обмежень щодо кількості використань предмета під час проходження сценарію, крім зазначених у тексті самої карти.





Персонаж не витрачає раз і назавжди жоден з предметів після використання (навіть якщо це зілля). Наприкінці сценарію поверніть вертикально горілиць карти всіх предметів — і одноразових, і відновлюваних.

Тепер ви можете *купувати предмети*. Зробивши це, поверніть карти предметів, що залишилися, у коробку за розділювачем «Доступні предмети». Можете відкласти купівлю предметів і зробити це після того, як прочитаєте розділ «Правила сценарію № 3».

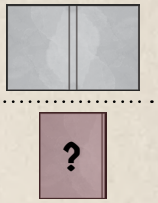
Додайте в запас доступних карт здібностей вашого персонажа 2 карти рівня «1». Отже, у запасі кожного персонажа тепер загалом 8 карт. Руйнівник бере карти «Накручений» і «Нищівна міць». Сокирник — «Улюбленець» і «Повернення». Багряний Страж — «Рушійна сила» та «Цілющі піски». Вартова Порожнечі — «Знамення Порожнечі» та «Безодня близько». Можете зберегти персонажів і продовжити гру наступного разу або перейти до сценарію № 3, щоб зустрітися з новими ворогами й перешкодами.

Правила сценарію № 3

Почнімо з того, що відкриємо сценарій № 3 у книжці сценаріїв і підготуємо все як для сценарію № 2, виклавши монети, жетони скарбів і пасток на клітинки з відповідними символами. Серед компонентів сценарію зазначено пошкоджувальні пастки, тому покладіть на кожну пастку 1 жетон на 3 поранення.

Замість вермлінгів-грабіжників ми матимемо справу з двома новими ворогами: бузувірами та гігантськими гадюками. Візьміть карти характеристик, фішки й жетони порядку ініціативи цих монстрів. Усього в коробці 10 фішок гігантської гадюки, тому карту характеристик гігантської гадюки вкладіть у конверт з 10 секціями. Поверніть карти обох монстрів так, щоб було видно частину з рівнем 1, і розмістіть 2 бузувірів у кімнаті з початковими клітинками. Потім перетасуйте колоди карт здібностей монстрів з написами «Базовий бузувір» і «Базова гігантська гадюка» та покладіть долілиць біля карт характеристик відповідних монстрів. У першому раунді не відкривайте карту здібностей для гігантської гадюки, бо на початку сценарію в першій кімнаті немає гігантських гадюк.

У схемі розкладки поля з'явився символ додаткової книжки сценаріїв. Пунктирна лінія відокремлює його від символу основної книжки сценаріїв. Це означає, що в додатковій книжці сценаріїв наведено лише той текст, який не вмістився на головному розгорті. Завершивши цей сценарій, прочитайте текст розв'язки на зазначеній сторінці додаткової книжки сценаріїв. Ви завершили приготування до сценарію, проте ще треба вивчити кілька нових правил.



Додатковий текст

Нові компоненти сценарію

Важкопрохідна місцевість



Клітинки з важкопрохідною місцевістю обведено фіолетовим контуром. Щоб переміститися на таку клітинку, фігурці треба витратити 2 очки руху. Під час вибору жертви монстр також витрачає 2 очки руху, щоб переміститися на клітинку важкопрохідної місцевості. Клітинки важкопрохідної місцевості не впливають на вимушене переміщення внаслідок ефектів «ВІДШТОВХНУТИ» та «ПРИТЯГНУТИ».

Розділи

На другій сторінці сценарію № 3 ви побачите такий розділювач:



Текст під ним можна читати, лише відчинивши двері з відповідним номером (тут з номером 1).

Нові особливості здібностей

Досвід

На деяких здібностях зображено символ з числом, що означає отримання досвіду. Коли персонаж застосовує таку здібність, то отримує зазначену кількість очок досвіду. На позначення отриманого персонажем досвіду під час проходження сценарію гравець встановлює потрібне значення на синьому диску лічильника здоров'я / досвіду.



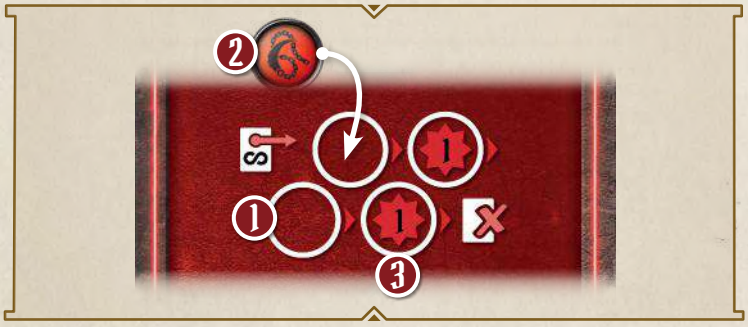
Персонаж не може зіграти карту здібностей лише заради отримання досвіду. Для цього він повинен виконати принаймні одну дію цієї здібності (як-от персонаж не може провести атаку, якщо немає ворога, якого можна вибрати ціллю). Застосовуючи базові здібності (с. 15) замість здібностей з , персонаж не здобуває досвіду. У тексті здібності також може бути зазначено, що персонаж здобуває досвід лише в разі виконання певних умов. Персонажі не здобувають досвід автоматично за вбивство монстрів.

➤ Тривалі ефекти

Деякі здібності можуть давати персонажеві або його союзникам бонуси, що діють або до кінця раунду, або до кінця сценарію, або їх можна застосовувати певну кількість разів. У будь-якому разі, щоб пам'ятати, які бонуси діють у поточний момент і коли вони перестають діяти, гравець кладе карти з такими ефектами в зону активних карт над своїм планшетом персонажа.

Деякі з таких ефектів позначають жетонами персонажа (2). *Можете зараз покласти ці жетони в пакетик з компонентами свого персонажа.*

Постійні бонуси на картах здібностей позначено символом . Ефект такої здібності діє з моменту розігрування карти до кінця сценарію або поки не буде виконана зазначена на карті умова. У такому разі на карті буде певна кількість комірок, що позначатимуть, скільки разів може активуватися її ефект (1). Зігравши цю карту, покладіть один жетон персонажа (2) в першу круглу комірку цієї здібності та пересувайте його на наступну комірку за стрілкою (зліва направо і зверху вниз) щоразу, коли відбувається зазначена подія. Коли ви пересуваєте жетон з комірки з символом (3), ваш персонаж здобуває досвід. Коли жетон залишить останню комірку, приберіть цю карту з зони активних карт і покладіть у свій скид або стос утрат (залежно від того, чи здібність має символ). Ви повинні застосовувати ефект постійного бонусу й пересувати жетон щоразу, коли активується його ефект, навіть якщо вам з цього немає ніякої користі.



Ефекти бонусів раунду, позначені символом , діють з моменту розігрування карти до кінця раунду, після чого ви кладете цю карту у свій скид або стос утрат (залежно від того, чи здібність має символ).

Карту з тривалими ефектами можна перемістити в скид або стос утрат (залежно від того, чи здібність має символ) і до того, як завершиться її дія, але в такому разі бонуси її здібності негайно припиняють діяти.

➤ Щит

Фігурка, на яку діє «Щит X», отримує бонус до захисту, який зменшує на X показник будь-якої атаки, націленої на цю фігурку, аж до 0. Показник атаки знижують після того, як нападник застосує до неї бонуси атаки й відкриє карту модифікатора атаки. Наприклад, якщо проти фігурки з «Щит 1» проводять «Атака 2» і нападник відкрив карту модифікатора атаки з символом , то спершу показник атаки подвоюють відповідно до карти модифікатора атаки . Показник атаки дорівнює 4 , але «Щит 1» зменшує його на 1. Отже, фігурка зазнає 3 поранень. Якщо фігурка отримує кілька «Щит» з різних джерел, то їх додають і застосовують у будь-якому порядку. «Щит» застосовують лише до поранень від атак, він не діє на поранення з будь-яких інших джерел, наприклад від клітинки з пасткою.

➤ Стрибок

Деякі дії руху мають ефект «Стрибок». Дія «Рух X, стрибок » дає змогу персонажу переміщуватися, ігноруючи всі фігурки, перешкоди та ефекти пасток і місцевості. За допомогою ефекту «Стрибок» можна переміщуватися через клітинки з перешкодами й ворогами, а також через клітинки з пастками, не активуючи їх. Під час переміщення на клітинки з важкопрохідною місцевістю за допомогою ефекту «Стрибок» фігурка витрачає 1 очко руху замість 2. За допомогою ефекту «Стрибок» фігурки не можуть переміщуватися через стіни. Якщо рух з ефектом «Стрибок» завершується на клітинці з пасткою, пастка спрацьовує.



➤ Нові стани

Негативні стани:

ОТРУЄННЯ. Усі вороги додають +1 до атаки проти фігурки в такому стані. Цей бонус нападник застосовує перш ніж відкрити карту модифікатора атаки. Якщо фігурка в цьому стані лікується або її лікують, приберіть її жетон «ОТРУЄННЯ», але дія «Лікування» не збільшує кількість ОЗ.

ВАЖКА РАНА. Якщо фігурка перебуває у стані «ВАЖКА РАНА», то зазнає 1 поранення на початку кожного свого ходу. Якщо фігурка в цьому стані лікується або її лікують, приберіть її жетон «ВАЖКА РАНА» і далі розігруйте дію «Лікування» за звичайними правилами. Якщо фігурка перебуває одночасно в станах «ОТРУЄННЯ» і «ВАЖКА РАНА», дія «Лікування» скасовує обидва стани, але не збільшує кількість ОЗ.

ПРОКЛЯТТЯ. 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 буде взято цю карту, не кладіть її у скид модифікаторів атаки, а вилучіть з колоди. У грі є дві окремі колоди проклять: 10 карт із символом у лівому нижньому куті і 10 карт із символом . Карти з символом можна затасовувати лише в колоду модифікаторів атаки монстрів, а карти з символом — лише в колоду модифікаторів атаки персонажа. Отже, в одній колоді може опинитися не більше ніж 10 карт «ПРОКЛЯТТЯ».

Позитивний стан:

БЛАГОСЛОВЕННЯ. Якщо фігурка отримує стан «БЛАГО-СЛОВЕННЯ», вона повинна затасувати у свою поточну колоду модифікаторів атаки карту «БЛАГОСЛОВЕННЯ» (не затасовуючи скид). Коли під час однієї з атак фігурки буде взята ця карта, не кладіть її у скид модифікаторів атаки, а вилучіть з колоди. У грі є всього 10 карт «БЛАГОСЛОВЕННЯ», які можна затасовувати в будь-які колоди модифікаторів атаки.



ПРОКЛЯТТЯ. *Діє так само, як карта з символом .*



БЛАГОСЛОВЕННЯ. *Діє так само, як карта з символом .*

Примітка. Фігурка не може мати кілька станів «ОТРУЄННЯ» або «ВАЖКА РАНА». Після завершення сценарію вилучіть з усіх колод модифікаторів атаки карти «БЛАГОСЛОВЕННЯ» і «ПРОКЛЯТТЯ».

Довгий відпочинок

У персонажів з'являється новий варіант ходу. Замість вибрати дві карти на початку раунду персонажі можуть оголосити довгий відпочинок. Довгий відпочинок займає весь хід персонажа в поточному раунді. Значення ініціативи персонажа, що його оголосив, вважають 99.

Після того як виконають ходи персонажі й монстри з меншою ініціативою, настає хід персонажа, що відпочиває. Він повинен вибрати 1 карту зі свого скиду й перекласти її у свій стос утрат, а потім повернути собі на руку решту карт зі скиду. Крім того, персонаж, що відпочиває, виконує дію «Лікування 2 (на себе)» і повертає всі свої відновлювані карти предметів .

Хоч довгий відпочинок — це кращий спосіб відновитися, аніж перепочинок, але будьте пильні: якщо на полі є монстри, вони можуть вас атакувати, поки ви відпочиватимете.

Вибір монстрами кількох жертв

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 виникає невизначеність у діях монстра (наприклад, є кілька можливих клітинок, на які монстр може перемістися; є кілька рівнозначних цілей атаки), то гравці самі вирішують, який з варіантів вибере монстр. Враховуйте, що монстри поводяться так, як для них найкраще.

Особливі властивості монстра

На картах характеристик нових монстрів зазначено особливі властивості цього типу монстрів: ліворуч (для звичайних монстрів) і праворуч (для елітних монстрів). Вони застосовуються щораунду, незалежно від карти здібностей монстра. Якщо особливою властивістю зазначено негативний стан (як у прикладі), то його отримують цілі всіх атак монстрів цього типу.





Тепер ви знаєте все, що треба для початку проходження сценарію № 3. Прочитайте вступ та особливі правила, але зупиніться перед розділом 1. *Виберіть карти здібностей для першого раунду. Коли ви успішно завершите сценарій, поверніться на цю сторінку.*

Сценарій № 3 завершено

Вітаємо з успішним завершенням сценарію № 3! Після виконання завдання сценарію дограйте раунд до кінця, потім прочитайте текст розв'язки й отримайте перелічені нагороди. Позначте на мапі міста, що сценарій завершено, а потім наклейте на мапу міста наліпку, що відповідає сценарію № 4. Поверніть на руку всі карти здібностей зі скиду та стосу втрат, приберіть усі жетони станів і встановіть на червоних дисках лічильників здоров'я / досвіду значення, що дорівнюють максимальним кількостям ОЗ персонажів. Також вилучіть із колоди модифікаторів атаки всі карти «БЛАГОСЛОВЕННЯ» і «ПРОКЛЯТТЯ». Підрахуйте кількість монет, здобутих вашим персонажем під час проходження сценарію, і отримайте за кожну по 2 дукати. Запишіть сумарну кількість дукатів у лист персонажа.

Запис кількості досвіду

Підрахуйте кількість досвіду, здобутого вашим персонажем під час проходження сценарію, і запишіть його значення в поле «Кількість досвіду» на листі персонажа. Відтепер персонажі здобуватимуть додатковий досвід за успішне проходження сценарію. Успішно пройшовши сценарій № 3, 4 або 5, всі персонажі здобувають по 6 очок досвіду.

Загальну кількість здобутого досвіду треба записати в примітках до досвіду вашого персонажа. Для досягнення 2-го рівня вам треба 45 очок досвіду. До цього ще далеко, але ви на правильному шляху.



Навички

У нагороду за успішне завершення сценарію № 3 всі персонажі здобувають по 1 навичці. Щоразу, коли персонаж здобуває навичку, позначайте будь-яку 1 клітинку навпроти опису цієї навички в правому стовпці свого листа персонажа. *Застосуйте ефект здобутої навички до колоди модифікаторів атаки персонажа.* Таким способом персонаж поступово вдосконалює свою колоду карт модифікаторів атаки, або вилучаючи з неї карти з негативними модифікаторами, або додаючи сильніші карти з особливої колоди модифікаторів атаки зі словом «Стоп!» з коробки персонажа. Ця зміна незворотна, тому вибирайте навички виважено. Про те, як здобути більше навичок, ви довідаєтеся в правилах сценарію № 4.



Іноді може виникнути невизначеність, коли неможливо вибрати найкращу або найгіршу карту під час атаки з трудністю чи перевагою (у виборі між картами «+1 та ») та «+2», наприклад, немає однозначно кращого чи гіршого варіанта). У такому разі під час атаки з перевагою гравці повинні самі вибрати, ефект якої з карт вони застосовуватимуть, а під час атаки з трудністю гравці повинні застосувати ефект тієї карти, яка була взята першою. Що є невизначеністю, вирішувати вам.

Карти міських подій

Відтепер після успішного завершення сценарію ви будете обов'язково розігрувати *карту міської події. Однак перш ніж зіграти першу карту міської події, візьміть з коробки колоду карт «Місто» й перетасуйте її.*

Потім візьміть верхню карту колоди та прочитайте вступний текст (1) на її лицьовій стороні. Далі ви матимете два варіанти розвитку подій (2), з яких спільно повинні вибрати один. Деякі з варіантів доступні лише за виконання певних умов (наприклад, за наявності певного персонажа в загоні).

Лише вибравши варіант, переверніть карту та прочитайте на звороті результат (А або Б), що відповідає вашому вибору (3). Обов'язково застосуйте всі ефекти, перелічені в тексті, якщо це можливо.

Після цього вилучіть з гри розіграну карту події та поверніть її у коробку за розділювачем «Розіграні карти подій». Ця карта більше вам не знадобиться.



Карта міської події

Додайте в запас доступних карт вашого персонажа всі інші карти рівня «1», а всі карти рівнів «А» і «Б» вилучіть із гри — вони більше вам не знадобляться. Отже, в запасі кожного гравця залишилися тільки карти рівня «1», які будуть доступні під час проходження всієї кампанії.

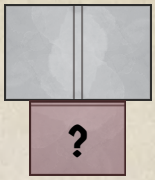
Кожен персонаж тепер має у своєму запасі кількість карт здібностей, що дорівнює ліміту карт на його руці. Ліміт карт на руці персонажа зазначено в правому верхньому куті його планшета. Ви можете зберегти персонажів і продовжити гру наступного разу, а можете перейти до сценарію № 4.



Правила сценарію № 4

Спершу відкрийте сценарій № 4 у книжці сценаріїв. Певно, ви зауважите, що бракує нижньої частини поля. Відтепер поле деяких сценаріїв займатиме понад дві сторінки — решту частин поля ви знаходитимете в додатковій книжці сценаріїв. У таких ситуаціях на схемі розкладки поля символ додаткової книжки сценаріїв не буде відділений пунктирною лінією.

Розгорніть додаткову книжку сценаріїв на зазначеній сторінці, складіть її так, щоб було видно тільки потрібну сторінку, і розмістіть біля книжки сценаріїв згідно зі схемою розкладки поля. Крім частини поля, в додатковій книжці сценаріїв також може міститися важливий текст.



Додаткова частина поля

Нові правила приготування до сценарію

Повні колоди здібностей монстрів

Покладіть монети, жетони скарбів і пасток (на кожну пастку — 1 жетон на 3 поранення) на клітинки з відповідними символами за звичайними правилами. Візьміть фішки монстрів, з якими вам доведеться битися в цьому сценарії: бузувірів і кам'яних ґолемів. Відтепер під час приготувань до сценарію беріть повну колоду здібностей монстрів, що складається з 8 карт. Усі базові колоди з 4 карт (для вермлінгів-грабіжників, бузувірів і гігантських гадюк) більше вам не знадобляться.

Поява монстрів

Поверніть карти характеристик монстрів у конвертах так, щоб було видно частину карти з рівнем «1». Поле складається з однієї великої кімнати, тому під час приготувань до сценарію поставте на поле відразу всіх зазначених монстрів. У попередніх сценаріях ви стикалися з новими монстрами, відчиняючи двері. У сценарії № 4 будуть **появлятися** монстри. Правила появи монстрів ви знайдете в розділі особливих правил у додатковій книжці сценаріїв. Коли монстр появляється на полі, поставте його на зазначену клітинку або на найближчу до неї порожню клітинку. До таких монстрів застосовують ті самі правила, що й під час відкриття кімнати, тож вони виконують хід у тому ж раунді, протягом якого появилися.

Планшет стихій

Тепер *візьміть з коробки планшет стихій. Покладіть 6 жетонів стихій у стовпець «Слабкий».* Докладніше про планшет стихій буде далі.

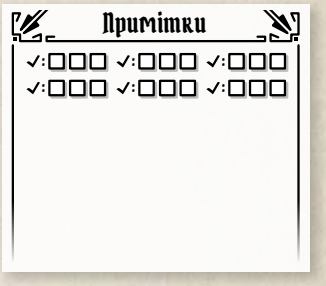
Карти бойових завдань

Останнім новим компонентом у цьому сценарії є колода бойових завдань. Відтепер на початку кожного сценарію *візьміть цю колоду, перетасуйте й роздайте кожному персонажеві долілиць 2 карти бойових завдань.* Кожен персонаж вибирає одну з них і скидає другу, не показуючи її решті гравців. Бажано не обговорювати свої бойові завдання до завершення сценарію.



Якщо ви успішно завершили сценарій і персонаж виконав умову вибраної ним карти 1, він здобуває зазначену в нижній частині карти пташку 2. Якщо ви програли сценарій, персонаж не ставить пташки. Незалежно від результату після проходження сценарію персонаж скидає карту бойового завдання і на початку наступного сценарію вибирає нову.

Позначайте здобуті пташки в полі приміток на листах персонажів (у правій нижній частині листа). Персонаж може мати щонайбільше 18 пташок, і за кожні три здобуті пташки він отримує нову навичку.



Завершіть приготування до сценарію за звичайними правилами. У запасі кожного гравця залишилися тільки карти рівня «1». Перш ніж почати проходження сценарію № 4, треба вивчити нові правила.

Нова здібність: заряд стихій

Тепер розгляньмо планшет стихій. Ви, мабуть, уже зауважили, що деякі здібності пов'язані з певними стихіями. Якщо опис здібності містить один із символів стихій без супровідного тексту, це означає, що, застосувавши таку здібність (або будь-яку її частину), фігурка повинна зарядити цю стихію на полі бою. Для цього **наприкінці ходу**, під час якого ви застосували цю здібність, перемістіть жетон відповідної стихії в стовпець «Сильний» планшета стихій. Наприкінці кожного раунду заряд стихій поступово слабшатиме: треба буде перемістити кожен жетон стихії на планшеті **на один стовпець ліворуч** (зі стовпця «Сильний» у стовпець «Середній», а зі стовпця «Середній» у стовпець «Слабкий»).



Вогонь *Лід* *Повітря* *Земля* *Світло* *Темрява*

Заряджені стихії можна використовувати для отримання додаткових ефектів стихій для деяких дій. Ефект стихії позначений 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, перемістивши його у стовпець «Слабкий». Якщо дія містить кілька ефектів стихій, персонаж може вибирати, які з них і в якому порядку застосовувати. **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.

Як і в персонажів, у монстрів теж є здібності, що дозволяють заряджати стихії та використовувати їх. Монстри завжди заряджають і використовують стихії (навіть якщо не виконали жодної дії), якщо можуть. Бонус ефекту стихії отримує кожен монстр цього типу, що виконуватиме хід, а не лише перший монстр, який використовує стихію.



Будь-яка

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

1. Наприкінці ходу після застосування верхньої здібності карти «Вогненний серп» заряджається стихія вогню.



2. Наприкінці раунду заряд стихії вогню слабшає.



3. Використайте стихію вогню, застосувавши нижню здібність карти «Удар з розвороту».

Приклад. *У свій хід Багряний Страж застосовує верхню здібність карти «Вогненний серп». Унаслідок цього наприкінці його ходу заряджається стихія вогню (1), її жетон переміщують у стовпець «Сильний». Наприкінці раунду заряд стихії вогню слабшає, а її жетон переміщують у стовпець «Середній» (2). У наступному раунді стихія вогню ще доступна, і Багряний Страж може її використати. Він застосовує нижню здібність карти «Удар з розвороту», використовує стихію вогню і переміщує її жетон у стовпець «Слабкий» (3), щоб додати до своєї атаки ефект «ВАЖКА РАНА» та здобути 1 очко досвіду.*

Нові компоненти сценарію: особливі об'єкти



Клітинки з особливими об'єктами обведено жовтим контуром. Щоб виконати завдання деяких сценаріїв (зокрема й сценарію № 4), гравцям треба знищити всі особливі об'єкти на полі. Кількість ОЗ особливого об'єкта зазначено в особливих правилах сценарію. Її визначають за формулою з параметром «КП», де «КП» — кількість персонажів, які беруть участь у сценарії (разом з виснаженими). Отже, якщо сценарій проходять 3 персонажі, то значення формули «КП+1» дорівнюватиме 4. Особливий об'єкт вважають знищеним лише тоді, коли кількість його ОЗ зменшиться до 0. Поранення, завдані особливому об'єкту, позначають за допомогою жетонів поранень. Їх треба класти прямо на клітинку з особливим об'єктом.

Особливі об'єкти вважають ворогами для персонажів, і персонажі можуть їх атакувати, але не можуть застосовувати до них негативні стани, притягувати й відштовхувати. Фігурка може пересуватися через особливий об'єкт лише тоді, коли її дія руху має ефект «Стрибок». Утім, особливі об'єкти не вважають перешкодами. Коли особливий об'єкт знищено, покладіть жетон знищення на його клітинку. Так ви позначите, що тепер через цю клітинку можна пересуватися.



Тепер ви знаєте все потрібне для початку проходження сценарію № 4. Прочитайте вступ та особливі правила, але не читайте текст розділу 1 — для цього вам треба буде виконати певну умову. Виконавши цю умову, прочитайте текст розділу 1 та особливі правила. За таким самим принципом прочитайте текст розділу 2. Виберіть карти здібностей для першого раунду. Коли успішно завершите сценарій, поверніться на цю сторінку.

Сценарій № 4 завершено

Вітаємо з успішним завершенням сценарію № 4! Виконавши завдання сценарію, дограйте раунд до кінця, потім прочитайте текст розв'язки й отримайте перелічені нагороди. Позначте на мапі міста, що сценарій завершено, а потім наклейте на мапу наліпку, що відповідає сценарію № 5. Запишіть у лист персонажа кількість дукатів (2 дукати за кожну здобуту монету) і кількість здобутого досвіду (разом з 6 очками за успішне завершення сценарію), а також поставте в полі приміток пташки, здобуті за виконані бойові завдання. Як нагороду за сценарій ваш загін отримує новий предмет (знайдіть 1 копію цього предмета в загальній колоді предметів). На відміну від попередніх нагород, цього разу ви вибираєте одного члена загону, який отримає цей предмет. Потім розіграйте карту міської події.

Кожен гравець бере з коробки свого персонажа колоду карт здібностей без слова «Стоп!». З цієї колоди треба вибрати 3 карти рівня **X** і додати їх у запас доступних карт персонажа. Ці карти будуть доступні вам до кінця кампанії, вони дадуть вам більше можливостей під час проходження сценарію. Хоч кількість карт у вашому запасі зросла, проте на початку сценарію кожен персонаж повинен вибрати зі свого запасу кількість карт, що дорівнює ліміту карт на руці персонажа (число у правому верхньому куті планшета персонажа). Тепер, коли ви маєте ще 3 карти, вам доведеться вирішувати, які 3 карти не брати для сценарію. Тому перед вибором спершу прочитайте завдання сценарію та особливі правила. Якщо ви не змогли вирішити, які карти залишити на руці, поки приберіть карти рівня **X**. Зазвичай ці карти складніші для розігрування і менш універсальні порівняно з картами рівня «1», але за певних обставин вони будуть дуже корисними. Тепер ви можете зберегти персонажів для наступного разу або відразу перейти до сценарію № 5 і зітнутися зі своїм першим босом.

Правила сценарію № 5

Відкрийте сценарій № 5 у книжці сценаріїв і виконайте приготування до сценарію за звичайними правилами, використовуючи також додаткову книжку сценаріїв. Основна відмінність цього сценарію від попередніх у тому, що наприкінці вам доведеться битися з босом. Зверніть увагу на компоненти сценарію: ви побачите 2 типи пасток. Пастки першого типу — пошкоджувальні пастки, що вже траплялися раніше; покладіть на кожну 1 жетон на 3 поранення. Проте коли спрацьовують пастки другого типу, то до фігурки, яка в неї потрапила, застосовують описаний у сценарії негативний стан — покладіть відповідний жетон стану на жетон пастки, щоб це позначити.

Разом з компонентами інших перелічених монстрів візьміть колоду здібностей з написом «Бос», фішку й карту характеристик Кривавої пухлини. Помістіть карту в конверт характеристик монстра з 6 секціями. Не ставте боса на поле під час приготувань до сценарію, бо він з'явиться лише в останній кімнаті. Також зверніть увагу на те, що після відкриття останньої кімнати вам треба прочитати текст розділу 1 й особливі правила, що стосуються боса.



Фішка Кривавої пухлини

Бос

Усі боси виконують свій хід, використовуючи загальну колоду карт здібностей «Бос». Якщо на карті зазначено «особлива здібність», то бос у свій хід застосовує одну зі своїх особливих здібностей, описаних на його карті характеристик 1. Зазвичай деякі характеристики босів залежать від кількості персонажів, які беруть участь у сценарії, і на карті характеристик боса позначені формулою з параметром «КП» 2. Крім того, боси невразливі до деяких негативних станів. Це зазначено ліворуч на карті характеристик боса, під його рівнем 3. Зауважте, що у Кривавої пухлини замість базового показника руху стоїть риска 4. Це означає, що він не може переміщуватися, навіть якщо має таку можливість завдяки одній зі своїх карт здібностей. Однак Криваву пухлину можна відштовхувати й притягувати, а також змусити її виконати дію руху під керуванням.



Карта характеристик Кривавої пухлини (бос)

Тепер ви готові битися зі своїм першим босом! Не забудьте вибрати карти бойових завдань і підготувати планшет стихій. Це останній з усіх сценаріїв, про які ми розкажемо в цій книжці правил. Пройти його складніше, ніж попередні, однак завдання сценарію — вбити лише боса, а не всіх монстрів на полі. Ви успішно завершуєте сценарій, якщо наприкінці того раунду, в якому ви вбили боса, принаймні один персонаж залишився невиснаженим. Якщо ви програли сценарій, поверніться на с. 16 і прочитайте розділ «Програш сценарію». Хай щастить!

Сценарій № 5 завершено

Вітаємо, ви вбили боса й успішно завершили сценарій № 5! Прочитайте текст розв'язки та отримайте перелічені нагороди. Позначте на мапі міста, що сценарій завершено, а потім наклейте на мапу наліпку, що відповідає сценарію № 6. Запишіть у лист персонажа кількість дукатів і кількість здобутого досвіду, а також поставте в полі приміток пташки, здобуті за виконані бойові завдання. Тепер ви повинні мати 45 очок досвіду або більше, і цього достатньо, щоб підвищити рівень персонажа! Це останнє, про що ми хотіли розповісти, проте не забудьте розіграти карту міської події перш ніж рухатися далі.

Підвищення рівня персонажа

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

1. Коли персонаж підвищує свій рівень до 2-го, візьміть 2 карти здібностей рівня «2» з коробки персонажа й **виберіть одну** з них. Додайте цю карту здібностей у його запас доступних карт. Підвищуючи рівень персонажа, ви щоразу додаватимете в його запас доступних карт 1 нову карту. Рівень вибраної карти повинен бути меншим або дорівнювати новому рівню персонажа. Наприклад, коли ви підвищите рівень персонажа до 3-го рівня, то зможете вибрати 1 карту з усіх доступних карт рівня «2» або «3».
2. Крім того, під час підвищення рівня персонажа гравець позначає клітинку однієї навички у правому стовпці свого листа персонажа (див. с. 24).
3. Також підвищуючи рівень персонажа, ви збільшуєте його максимальну кількість ОЗ (згідно з таблицею на планшеті персонажа).

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



Підвищення до рівня 2



Кількість ОЗ для рівня 2 (Багряний Страж)

Рівень сценарію

Підвищивши рівень своїх персонажів, ви, мабуть, подумаєте, що варто також підвищити рівень монстрів. Ні, поки що не треба цього робити. Однак настав час підвищити рівень сценарію. Рівень перших п'яти сценаріїв дорівнював 1, і монстри, з якими ви билися, були також 1-го рівня. Рекомендований рівень сценарію дорівнює **середньому рівню персонажів у загоні, поділеному на 2 з округленням до більшого**. Такий рівень сценарію відповідає рівню складності «Звичайний». Отже, якщо після проходження сценарію № 5 усі персонажі підвищили свій рівень до 2-го, то їхній середній рівень, поділений на 2, як і раніше дорівнюватиме 1. Вам слід підвищити рівень сценарію до 2-го, тільки коли один з персонажів отримає 3-й рівень. Ви також можете самостійно регулювати рівень складності сценарію. Якщо хочете спростити гру, знизьте рекомендований рівень сценарію на 1 («Легкий» рівень складності). Хочете ускладнити гру — підвищте рекомендований рівень сценарію на 1 («Важкий») або на 2 («Дуже важкий»). На цю мить, з огляду на поточний рівень ваших персонажів, рівень сценарію 0 — «Легкий», рівень сценарію 1 — «Звичайний», рівень 2 — «Важкий», рівень 3 — «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 (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

Якщо ви сумніваєтеся, який рівень сценарію вибрати, ми радимо підвищити його до 2-го, коли принаймні один персонаж отримає 3-й рівень.

Завершальні правила

У цьому розділі наведено правила, з якими ви ще не встигли ознайомитися, але вони знадобляться вам для подальшого проходження кампанії. Докладніший опис ігрових термінів і нюансів ігроладу, а також відповіді на запитання, що виникають під час гри, ви знайдете в «Довіднику».

- Ви можете без проблем збільшувати або зменшувати кількість гравців: гру легко підготувати для проходження 2–4 персонажами. Рівень сценарію залежить від середнього рівня всіх персонажів, тому нічого страшного, якщо один з персонажів відстає або ви створюєте нового персонажа 1-го рівня (у його запасі доступних карт будуть усі карти рівня «1» і всі карти рівня «**X**»). Вам тільки й треба, що пояснити новому гравцеві правила гри.
- Здібності деяких босів важко викласти коротко на карті характеристик. Докладний опис складніших здібностей ви знайдете в особливих правилах сценаріїв.
- Можлива ситуація, за якої 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 фішки, що залишилися, починаючи з елітних монстрів.
- Коли принаймні один персонаж підвищує свій рівень до 3-го, ви не лише підвищуєте рівень сценарію, але також отримуєте можливість взяти із собою ще один малий предмет . Кожен персонаж може взяти з собою X , де X — половина рівня персонажа з округленням до більшого.



- Коли персонаж підвищує свій рівень до 5-го, він отримує доступ до нової колоди карт здібностей з картами вищого рівня.
- Якщо ви сумніваєтеся, як має діяти монстр, на с. 26 «Довідника» ви знайдете докладний опис ходу монстра з ілюстрованими прикладами.
- На картах здібностей деяких монстрів є дія здобичі. Коли монстр отримує монету або жетон скарбу, просто поверніть їх у запас. Вам доведеться почати сценарій заново, якщо хочете здобути той самий жетон скарбу, який підібрав монстр.
- На картах здібностей трапляється словосполука «порожня клітинка». Клітинку вважають порожньою, якщо вона розташована у просторі, обмеженому стінами, не є важкопрохідною місцевістю і на ній немає інших фігурок, перешкод, пасток або особливих об'єктів. Клітинку з відчиненими дверима, знищеною перешкодою або знищеним особливим об'єктом вважають порожньою лише тоді, коли на ній немає фігурки або пастки.
- Іноді в тексті нагород за сценарій трапляється вказівка на те, що та чи інша локація на мапі міста стає недоступною. Це означає, що ви більше не зможете пройти відповідний сценарій. Позначте це на мапі міста. Під час проходження кампанії ви розігруватимете не всі сценарії. Інколи вам доведеться робити вибір між кількома варіантами.
- Якщо з якоїсь причини ви хочете почати кампанію заново, то важко скасувати буде лише зміни на мапі міста. Усі інші компоненти гри — це просто колоди карт, і їх можна легко повернути до початкового стану. У нижній частині кожної карти є її порядковий номер. Послідовно зберіть усі колоди відповідно до номерів і візьміть новий лист для кожного персонажа.

Творці гри

Автор гри: *Айзек Чілдрес*

Дизайнери: *Закарі Кон, Джо Гоумз, Олександр Дж. Л. Теогаріс та Ендрю Пенн*

Додаткове розроблення: *Марсель Квертечка*

Художник ігрового світу: *Олександр Елічев*

Оформлення книжки сценаріїв: *Дейвід Демаре*

Графічний дизайн: *Джош Макдауелл, Джейсон Д. Кінгслі, Кет і Дейвід Бок, Меліса Сміт*

Картографія: *Франческа Беральд*

Фотографія: *Кет Бок*

Створення фігурок: *Кріс Льюїс, Ендрю Котілл*

Редактор: *Метью Г. Сомерз*

Сюжет і створення ігрового світу: *Айзек Чілдрес*

Виробництво: *Прайс Джонсон*

Видавець: *Cephalofair Games*

Додаткові карти бойових завдань: *Закарі Кон, Форест Ґібсон, Джастін Геммонд, Джо Гоумз, Олександр Дж. Л. Теогаріс, Роб Вайтгед*

Особлива подяка: *Kristyn Childres, Marcie, Clarke, & Liam Johnson, Katie, Finn, Ada, & Cora McDowell, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals, & Chris Kessler*

Українське видання

Керівник проєкту: *Роман Козумляк*

Перекладач: *Святослав Михаць*

Випускова редакторка: *Олена Науменко*

Редактор: *Анатолій Хлівний*

Дизайнер: *Артур Патрихалко*

Особлива подяка: *Андрієві Журбі, Олександрові Дедику, Надії Немченко, каві, джину та котикам*

Lord of Boards

www.lordofboards.com.ua

© 2023 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua
© 2021 Cephalofair Games. Усі права застережено.

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 «І».



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 «І».



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 перемістити 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.

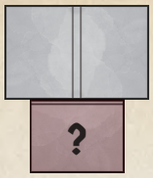
➤ Дія

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:

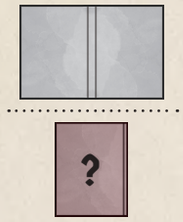
- **Атака** (див. с. 2)
- **Відштовхнути та притягнути** (див. с. 4)
- **Зазнання поранень** (див. с. 8)
- **Здобич** (див. с. 8)
- **Знищення перешкод** (див. с. 9)
- **Керування діями** (див. с. 11)
- **Лікування** (див. с. 12)
- **Стан** (див. с. 19)
- **Рух** (див. с. 17)
- **Тривалий ефект** (див.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



➤ Додаткова книжка сценаріїв



Додаткова частина поля



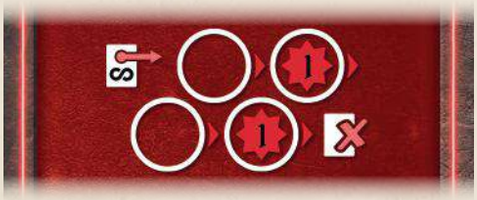
Додатковий текст

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.

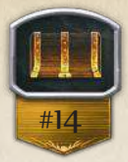


➤ Жетон порядку ініціативи

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.

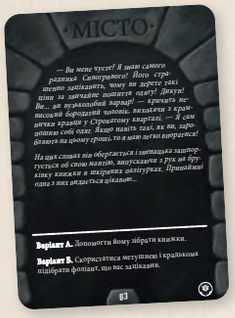
(Продовження на с. 10)

➤ 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


·МІСТО·
— Ви мене чуєте? Я знаю самого рідкісні Сипотрясті! Його стрибкисто здійснять, чому ви дерете такі ціни за звичайне полагодження одягу? Вам... як лукавлюбій варнар! — кричить лисоокий бородатий чоловік, вихаючи з крамнички крадія у Строкатому кварталі. — Я сам піччаки крадія у Строкатому кварталі. — Я сам піччаки крадія у Строкатому кварталі. — Я сам пічча

➤ 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.



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.

1

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»).

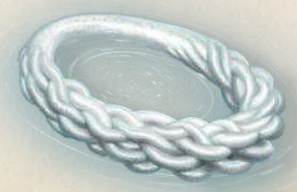


Заряджені стихії можна використовувати для отримання додаткових ефектів стихій для деяких дій. Ефект стихії позначено символом стихії, перекресленим червоним хрестом, після якого йде двокрапка й опис ефекту, отримуваного під час використання стихії. Якщо фігурка застосовує здібність, що використовує 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 трудністю. 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 «1», 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

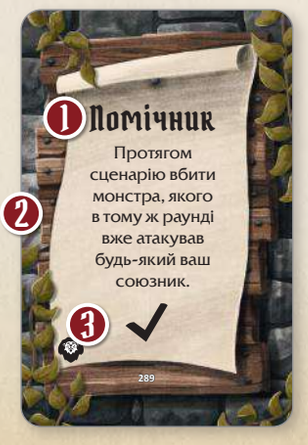
1. **Значення модифікатора**. Це число додають до показника атаки. Якщо в центрі карти розташований символ стану (A), то числове значення дорівнює +0.
2. «**2x**». Показник атаки подвоюється.
3. «**Нуль**». Атака не завдає поранень.
4. **Символи персонажів** /// **символ монстра** (M) або **символ зірки** 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).



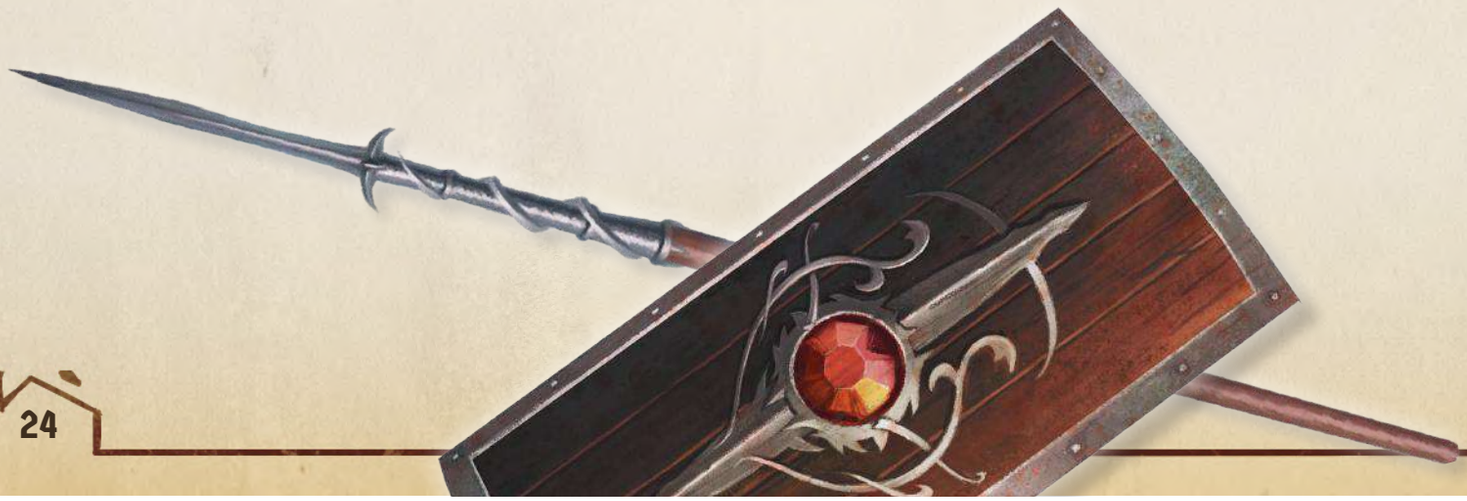
Докладніше про карти предметів читайте на с. 11.



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.

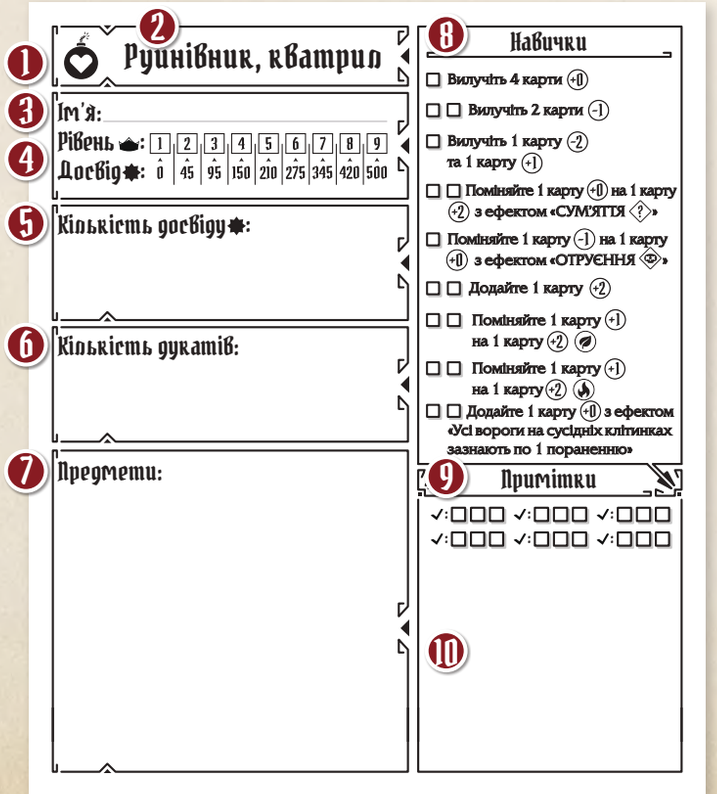


Карта характеристик монстра



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.

2. Вибір жертви

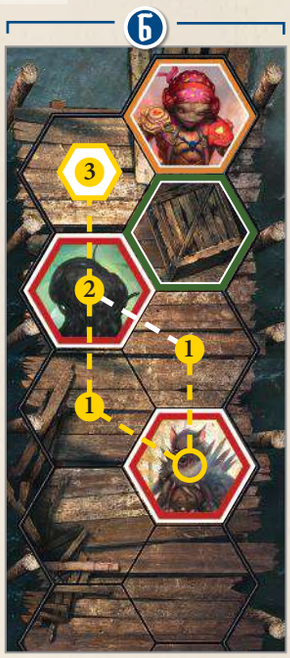
Монстр визначає і вибирає жертвою одного ворога відповідно до таких пріоритетів:

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

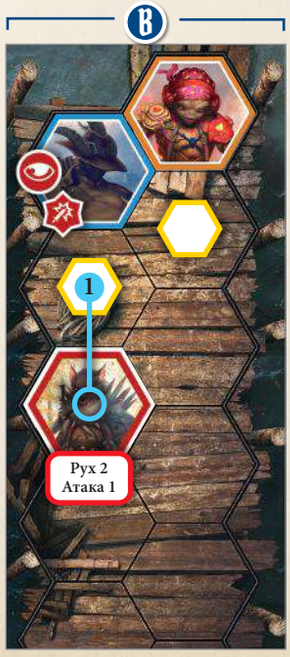
Якщо в кількох персонажів однакове значення ініціативи, під час вибору монстром жертви їхню ініціативу визначають за картами, не вибраними головними. Якщо нічия зберігається, гравці вирішують самі. Персонажа, який використовує довгий відпочинок, монстр вибирає жертвою в останню чергу. Якщо таких персонажів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



Монстр 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.



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



Вороги на однаковій відстані від монстра. Жертвою стає персонаж, чиє 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.

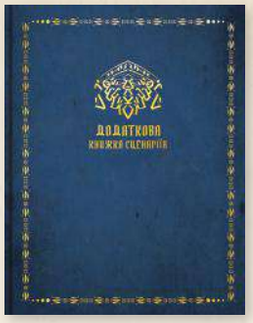
Додаток В. Вміст гри



1 книжка правил гри



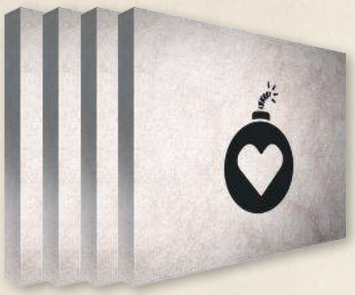
1 книжка сценаріїв



1 додаткова книжка сценаріїв



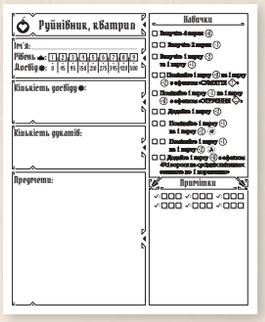
1 довідник



4 великі коробки персонажів



8 фігурок у маленьких коробочках



4 набори листів персонажів



4 планшети персонажів



144 карти здібностей персонажів



20 жетонів персонажів



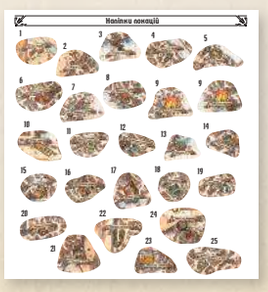
4 лічильники здоров'я / досвіду



18 жетонів порядку ініціативи



1 мапа міста



1 аркуш наліпок



4 пам'ятки



1 планшет стихій



6 жетонів стихій



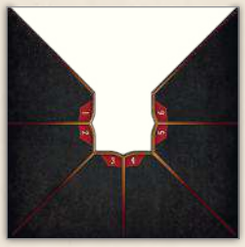
97 фішок монстрів



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



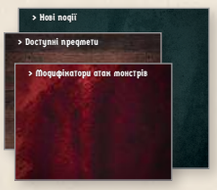
179 карт модифікаторів атаки



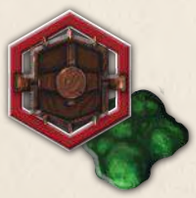
52 карти предметів



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 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua
© 2021 Cephalofair Games. Усі права застережено.