


# ТЕМНА ГАВАНЬ

## —ЩЕЛЕПИ ЛЕВА—

### Правила гри

#### **Паскаво просимо до Темної гавані!**

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





# 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 самотійно?

Якщо ви граєте самотійно, 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:



	<b>Руйнівник:</b> ближні атаки та знищення перешкод		<b>Багряний Страж:</b> захист і негативні ефекти
	<b>Сокирник:</b> дальні атаки та здобич		<b>Вартова Порожнечі:</b> 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»



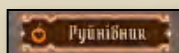
Колода маленьких карт



Планшет персонажа



Лічильник здоров'я / досвіду



Жетон порядку ініціативи



Пам'ятка

### Увага!

Цих карт поки що не використовуйте!





# 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 (Варяний Страж)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	12	14	16	18	20	22	24	26

Жетон порядку ініціативи персонажа **6** розмістіть ближче до центру стола.

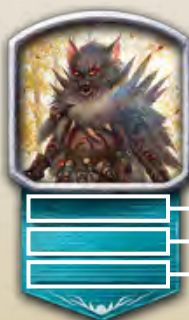
Розгорніть книжку сценаріїв на сторінках 2 і 3 **7** та покладіть її на центр стола. Ви побачите поле сценарію, що складається з клітинок (шестикутників). На цьому полі ви проходите сценарій.

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).



2 персонажі  
3 персонажі  
4 персонажі

## Позначення категорії монстра:

Немає монстра  
Звичайний монстр  
Елітний монстр



Номер фішки



## 1 Засідка на узбіччі (Б-1)

Цілі: **Б** убити всіх ворогів

**Вступ**  
Утоплені довгою дорогою до Темної гавані, ви хотіли якнайшвидше з'ясти чогось гарного й виспатися у м'якому ліжку. Та бач! На вас напали вермлінги. Війни літати повинно вистачити, щоб убити цих жалюгідних створіння, перш ніж ви самі повалитеся на землю від виснаження.

У вермлінгів, звісно, свої плани. Вони бєлькочуть, що хочуть забрати ваші гроші й обгризти м'ясо з ваших кісток. От же мерзенні створіння! Найліпше не зв'язати на це базиліка й швидко докітчити з ними.

**Особливі правила**  
Переконайтеся, що кожен персонаж має початковий руці 6 карт рівня «А».

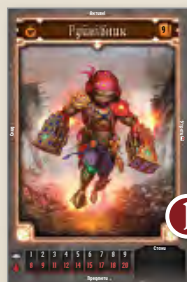
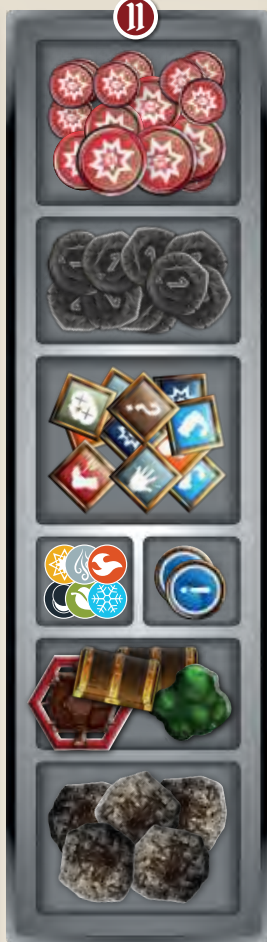
Щоразу вермлінги-грабіжники виконують свій хід з ініціативою 50. Спершу кожен вермлінг-грабіжник переміщується на 1 клітинку (базовий показник руку **1**), а потім, якщо на сусідній з ним клітинці є персонаж, монстр атакує його (базовий показник атаки **2**).



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



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**.



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 гадування. За потреби звертайтеся до них під час проходження сценарію.
- П** 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.





# 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 виконують 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 дізнаєтеся 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» Х» дає змогу фігурці переміститися полем на Х 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 (а) 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 труднощі, отримані з кількох джерел, не сумуються. Якщо атака має і перевагу, і труднощі, 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  означає, що показник атаки подвоюють.
- 3 Символ  означає, що атака не завдає поранень.
- 4 На картах із символами  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 , 5 карт , 5 карт , 1 карта , 1 карта , 1 карта  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.



*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  Х», який означає, що ціллю такої атаки можуть стати Х 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.

## ➤ 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).

## ➤ 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.

## ➤ 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.

### 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 трудностю.

### Позитивний стан:



**ПОСИЛЕННЯ.** Усі атаки цієї фігурки проводять з перевагою.

## ► Лікування

Дія «Лікування  Х» дає змогу фігурці відновити Х ОЗ або собі, або одному союзникові в межах дальності цієї дії. Щоразу, коли персонаж лікується або його лікують, покрутить 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 кожен клітинку 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

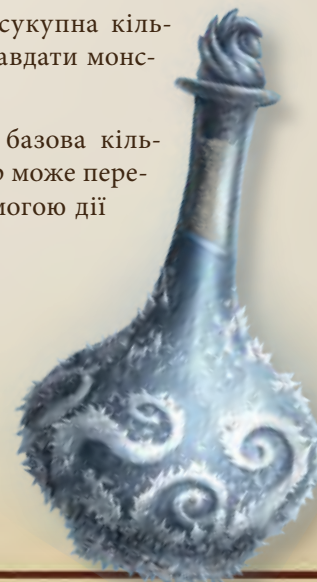
Для вермлінгів-грабіжників у сценарії № 1 значення ініціативи в кожному раунді дорівнює 50. Усі монстри одного типу виконують свої ходи в той момент, коли настає їхня черга згідно зі значенням ініціативи. Першими ходи виконують елітні монстри цього типу в порядку зростання номерів на їхніх фішках, потім — звичайні монстри цього типу також в 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 однаково 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.

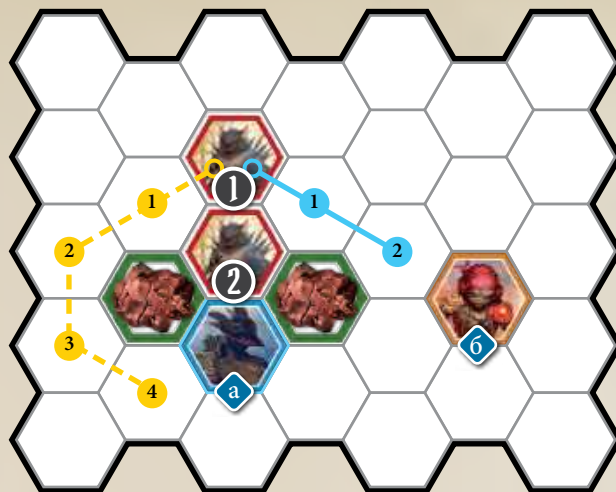
Можливі ситуації, коли монстр не здатен вибрати жертву. Це може статися, якщо немає жодної клітинки, сусідньої з персонажами, з якої монстр міг би атакувати (усі підходящі клітинки зайняті фігурками), або шлях до них заблокований стінами, перешкодами або іншими фігурками. Якщо монстр не зміг вибрати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

## ► 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 переміститися), то гравці самі вирішують, який з варіантів вибере монстр.

## ► 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.** 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.



**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.



**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.

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 втрачуть 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.



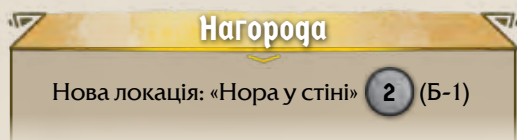
*Тепер ви знаєте все, що вам треба для завершення сценарію. Сценарій завжди завершується наприкінці того самого раунду, в якому ви або виконали завдання сценарію (у такому разі ви успішно завершуєте сценарій), або всі персонажі стали виснаженими (у такому разі ви програєте сценарій). Якщо ви успішно 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.



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 проходите 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.

Руйнівник, кватрир		Навички	
Ім'я:		<input type="checkbox"/> Вилучіть 4 карти (-1)	
Рівень: 1 ② 3 4 5 6 7 8 9		<input type="checkbox"/> Вилучіть 2 карти (-1)	
Досвід: 0   45   95   150   210   275   345   420   500		<input type="checkbox"/> Вилучіть 1 карту (-2) та 1 карту (+1)	
Кількість досвіду:		<input type="checkbox"/> Поміняйте 1 карту (+1) на 1 карту (-2) з ефектом «СУМ'ЯТЯ»	
Кількість дукатів:		<input type="checkbox"/> Поміняйте 1 карту (-1) на 1 карту (+1) з ефектом «ОТРУЄННЯ»	
		<input type="checkbox"/> Додайте 1 карту (-2)	
		<input type="checkbox"/> Поміняйте 1 карту (-1) на 1 карту (-2)	
		<input type="checkbox"/> Поміняйте 1 карту (-1) на 1 карту (-2) (+1)	
		<input type="checkbox"/> Додайте 1 карту (+1) з ефектом «Усі вороги на сусідніх клітинках»	

### 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.

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.



Жетон активації





## 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 вибрати 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 трудностю. 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 спрацює 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.

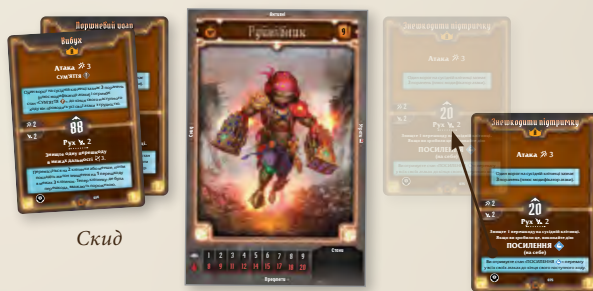
## ► Новий негативний стан: роззброєння

**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 разом, 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

Карты 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 звертайтеся з правилами й переконайтеся, що нічого не пропускаєте. 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  $\star$  +1», а його базовий показник атаки дорівнює 2, то монстр виконує дію «Атака  $\star$  3».

**Монстр виконує тільки дії, зазначені на його карті здібностей.** Якщо на карті не зазначено дію «Рух  $\blacktriangle$   $\pm X$ », то монстр не може переміщуватися.

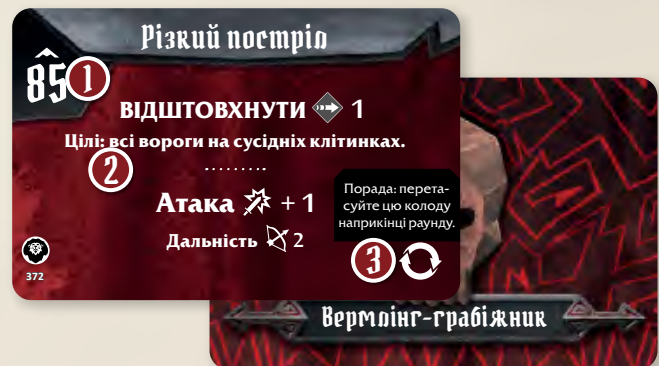
### Взаємодія монстра з пастками

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.

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.

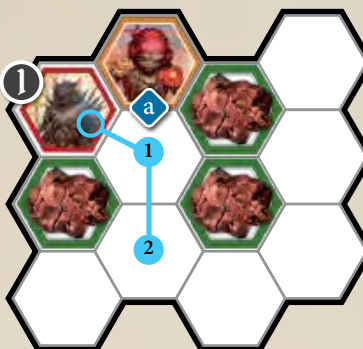


## ► Дальні атаки монстра

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 трудностю. Монстр намагатиметься уникати таких ситуацій і переміститься далі від жертви, наскільки дозволяє його показник руху, щоб провести дальню атаку без труднощі. Якщо в такій ситуації монстр також перебуває в стані «СУМ'ЯТТЯ» або з якоїсь іншої причини повинен проводити атаку з трудностю, отриманою з іншого джерела, він не буде переміщуватися, бо однаково не позбудеться труднощі.

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 (a) й переміщується на 2 клітинки, щоб провести дальню атаку без труднощі.

Тепер ви знаєте все, що треба для початку проходження сценарію № 2. Нагадаємо 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 кожен 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.




## Карты 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 ). 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 , 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». Багрянний Страж — «Рушійна сила» та «Цілющі піски». Вартова Порожнечі — «Знамення Порожнечі» та «Бездня 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 кожен 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 спрацює.











## ► 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 «БЛАГОСЛОВЕННЯ », 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 переміститися; є кілька рівнозначних цілей атаки), то гравці самі вирішують, який з варіантів вибере монстр. Враховуйте, що монстри поведуться 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

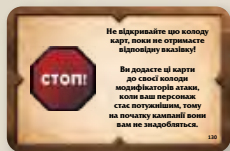
Підрахуйте кількість досвіду, здобутого вашим персонажем під час проходження сценарію, і запишіть його значення в поле «Кількість досвіду» на листі персонажа. Відтепер персонажі здобуватимуть додатковий досвід за успішне проходження сценарію. Успішно пройшовши сценарій № 3, 4 або 5, всі персонажі здобувають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

Іноді може виникнути невизначеність, коли неможливо вибрати найкращу або найгіршу карту під час атаки з трудностю 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 трудностю 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.

**1** Чорний стовп диму в'ється до неба над центром міста. Рухнувши в цей бік, ви натрапите на натовп, що зібрався вдовж Мовчального мосту. Усі радісно кричать і гукують у дзвони. Пройшовши уперед, ви бачите маленького кватрця з двома прикріпленими до спини весетєнськими механічними крилами.

— Сьогодні кватрці підкорять небеса! Він натисне кнопку на грудях, і крила почнуть висипати вишуканий сніг білого диму. Крилаткавить дядька шпаше, обабачи саванна с'є менами поштра. Широко всміхаючись, кватрця злітає все вище й вище... а тоді падає в річку з сер...

**2** **Варіант А.** Пірнути й поратувати кватрця.  
**Варіант Б.** Відвести натовп якомога далі — а як ставиться вибух?

**3** **А.** Вибравшись із клубів диму, ви припаєте в холодну воду. Кінчики крил заплуталися в уламках ледяного крила, але вам вдається витягнути його й допомогти добратися до берега річки. Його він широко розпашуються, коли він усвідомлює хто його врятував.  
— «Щедеп?» Ова! Я ваш великий шанувальник! Після цих слів він всміхається — чи вважали док падіння, чи від захвопання через зустріч з вами... Хай як, але сьогодні ви врятували життя. Усі здобувають по 10 очок досві.

**Б.** Поки уламки догорають у річці, беззвучне тіло вихадіаєа приває до берега. Стурбований найгіршого. Раптом кватрця розплющує очі.  
— ВІДАЛОСЬ! — кричить він. Кватрця сідає і починає возгукатися з частинами механізму, досі прикріпленими до грудей.  
— Тепер я знаю, що треба виірвати. Підештємо трохи тут, трохи там, і я ширятиму над Мідними кривими.  
Нічого не відбувається.

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 кожному 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 големів. Відтепер під час приготування 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

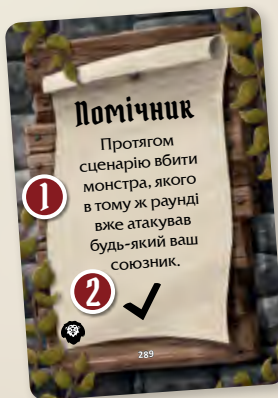
Поверніть карти характеристик монстрів у конвертах так, щоб було видно частину карти з рівнем «1». Поле складається з однієї великої кімнати, тому під час приготування до сценарію поставте на поле відразу всіх зазначених монстрів. У попередніх сценаріях ви стикалися з новими монстрами, відчиняючи двері. 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 б жетонів стихій у стовпець «Слабкий». Докладніше про планшет стихій буде далі.

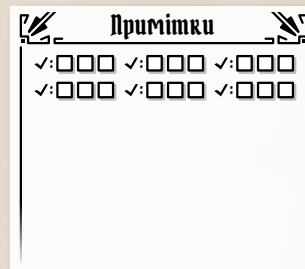
#### ► Карты бойових завдань

Останнім новим компонентом у цьому сценарії є колода бойових завдань. Відтепер на початку кожного сценарію візьміть цю колоду, перетасуйте її роздайте кожному персонажеві долиць 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.

Позначаєте 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»).



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, отриманого 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.



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 застосувати 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 отримує 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 зростає, 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 ризик **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 збільшите його максимальну кількість ОЗ (згідно з таблицею на планшета 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, подумаете, 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 отримує 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.



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

таблицю нижче).

Якщо ви сумніваєтеся, який рівень сценарію вибрати, ми радимо підвищити його до 2-го, коли принаймні один персонаж отримує 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 з'явитися 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 словосполучення «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 розіграватимете не всі сценарії. Іноді 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 Гібсон, 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 Дедуку, Надії Немченко,  
каві, джину та котикам



[WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA)

