

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І



КНИЖКА ПРАВИЛ



«Та, гадаю, таке трапляється часто. Ті чудові моменти у старовинних казках і піснях, пане Фродо — пригоди, як я їх колись називав. Раніше я думав, що дивовижний народ із тих історій сам їх шукає, бо прагне цього, бо пригоди — то штука захоплива, а життя буває нудним і хочеться розважитися, так би мовити. Проте у справді важливих історіях або в тих, які запам'ятовуєш надовго, все відбувається інакше. Зазвичай героїв ніби просто заселяли туди, бо... так провадили їхні стежки, як ти висловився. І, гадаю, їм, як і нам, випадала не одна нагода повернути назад, однак вони не повертались. А якщо повертались, то ми про це не знаємо, адже про таких героїв забувають. Нам же розповідають лише про тих, котрі неухильно йшли вперед — і, зваж, не всі вони дійшли до щасливого кінця, принаймні до такого, який мешканці легенд, а не ті, хто їх розповідає, могли б назвати щасливим. Ну, розумієш: прийти додому і застати все на своїй місцях, хай і трохи не таким, як раніше, — як старий пан Білбо. Історії з таким кінцем не завжди цікаво слухати, хоча, напевно, саме в них було би найліпше опинитися!»*

— Сем Грунич

*тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Володаря Перснів» від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Оніщу

НЕРОЗКАЗАНІ ІСТОРІЇ

Найінноваційніша частина гри — електронний застосунок, який наповнює ваші пригоди різноманітними деталями. Перед кожною партією застосунок вибиратиме, як розвиватимуться події, якою буде мапа вашої подорожі, які вороги та союзники зустрічатимуться вам на шляху тощо. Навіть якщо гравці ще раз проходитимуть ту саму кампанію, на них чекатиме вже нова історія.

ОГЛЯД ГРИ

«Володар Перснів. Пригоди в Середзем'ї» — це кооперативна гра для 1–5 гравців. Гравці вибирають відважних героїв і разом вирушають у небезпечну пригоду. Вони намагатимуться вижити в легендарному фентезійному світі «Володаря Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна. Протягом цієї подорожі герої боротимуться з могутніми ворогами, шукатимуть утрачені скарби, опануватимуть забуті знання і розвиватимуть навички, притаманні вибраній ролі. Але гравцям варто поквапитися. Темрява розповзається світом і стає могутнішою. Пора героям вирушити в подорож Середзем'ям і дати відсіч силам зла.

ЕПІЧНА КАМΠΑНІЯ

Кожна партія у «Володаря Перснів. Пригоди в Середзем'ї» — це окрема подорож, що є частиною великої кампанії. Під час кожної подорожі герої намагатимуться виконати низку завдань і здолати сили зла Середзем'я. Незалежно від результату окремої пригоди, сюжет кампанії розгортатиметься далі, а герої розвиватимуться. Лише завершивши всі подорожі, гравці дійдуть до розв'язки кампанії: вони всі або здобудуть перемогу, або разом зазнають поразки.

ЗАСТОСУНОК

Перед початком гри один із гравців повинен установити безплатний застосунок «Journeys in Middle-earth». Цей застосунок визначає сюжет і зміст кожної пригоди, починаючи з розміщення плиток і жетонів і закінчуючи діями ворогів. Також застосунок дозволить героям зберегти свій прогрес, щоб повернутися до гри пізніше. Ви можете завантажити застосунок «Journeys in Middle-earth» з «Amazon Appstore», «Apple iOS App Store», «Google Play» або «Steam».



ДЛЯ ЧОГО ЦЯ КНИЖКА

Ця книжка правил допоможе новачкам навчитися грати у «Пригоди в Середзем'ї». Перед своєю першою партією гравці повинні повністю прочитати цю книжку.

Якщо під час гри у вас виникатимуть питання, не згадані в цій книжці, шукайте відповіді в довіднику правил, що містить докладні правила та винятки.

ВМІСТ ГРИ



1 довідник правил



22 плитки мапи для мандрів



2 плитки мапи для битв



31 пластикова фігурка
(6 фігурок героїв, 25 фігурок ворогів)



83 карти спорядження



15 карт переваг



28 карт страхів



28 карт поранень



10 карт місцевості



30 базових карт



30 карт героїв



72 карти ролей



20 карт слабкостей



21 карта прізвиць



6 планиєтів героїв



3 жетони місцевості з ямою/імлою



4 жетони місцевості з бочками/столом



4 жетони місцевості з вогнищем/статуєю



10 жетонів місцевості зі струмком/стіною



9 жетонів місцевості з чагарником/валуном



12 ворожих стягів із пластиковими підставками



20 жетонів обшуку/загроз



30 жетонів натхнення/дослідження



21 жетон використання



8 жетонів персонажів (4 варіанти)



5 жетонів темряви

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ КАМПАНІЇ

Перед початком першої кампанії «Пригод у Середзем'ї» послідовно виконайте такі кроки.

- Виберіть кампанію та складність.** Натисніть «Нова гра» на головному екрані застосунку. Виконайте вказівки застосунку щодо вибору кампанії, складності та комірки для збереження гри. Радимо новачкам вибрати кампанію «Кістки Арнора» і нормальну складність.
- Створіть загін і виберіть героїв.** Кожен гравець вибирає в застосунку героя, потім бере його фігурку та планшет і розміщує їх у своїй ігровій зоні. Вибрані герої гратимуть протягом усієї кампанії, яка складатиметься з кількох подорожей. Якщо ви граєте соло, виберіть двох героїв. Ви самі гратимете обома героями.
- Отримайте початкове спорядження.** Застосунок автоматично запропонує початкове спорядження для кожного героя. Кожен гравець повинен знайти карти спорядження з відповідними назвами та рівнями й розмістити їх біля свого планшета (або планшетів, якщо ви граєте соло). За бажанням гравці можуть вибрати в застосунку інше початкове спорядження.



Початкове спорядження, фігурка й планшет Беравор



Карта спорядження 1-го рівня

- Створіть колоди поранень, страхів та слабкостей.** Перетасуйте окремо карти поранень, страхів та слабкостей. Покладіть створені колоди у центр ігрової зони в межах досяжності всіх гравців.
- Створіть запас.** Розділіть на окремі стоси карти переваг (на 3 стоси за типами), а також такі жетони: натхнення/дослідження, обшуку/загрози, персонажів і ворожих стегів. Відкладіть убік усі плитки мапи й фігурки ворогів (деякі з них знадобляться під час подорожі). Покладіть усі плитки мапи для битв і жетони місцевості в коробку: вони не знадобляться під час першої подорожі.
- Почніть кампанію.** Введіть у застосунку назву свого загону, натисніть кнопку «Почати» й подивіться короткий вступ, який ознайомить вас з історією та героями.



Колоди поранень, страхів та слабкостей



Запас жетонів



Карти переваг

- Виберіть ролі.** Кожен гравець вибирає у застосунку свою роль у першій подорожі. Гравці можуть вибрати будь-які ролі, але ми радимо вибрати такі ролі для героїв:

- ❖ Арагорн — лідер
- ❖ Єлена — музикантка
- ❖ Беравор — слідопитка
- ❖ Гімлі — захисник
- ❖ Більбо — грабіжник
- ❖ Леголас — мисливець

Ролі

Роль героя наділяє його особливими вміннями під час подорожі. Кожна роль має своє призначення та спеціалізацію.

- ❖ **Грабіжник:** уникає ворогів, самостійний.
- ❖ **Лідер:** допомагає загону підготуватися до будь-якої ситуації.
- ❖ **Захисник:** захищає інших і сам має гарний захист.
- ❖ **Мисливець:** завдає ворогам найбільше поранень.
- ❖ **Музикант:** надихає інших на успіх.
- ❖ **Слідопит:** допомагає загону швидше переміщуватися.

Гравці вибирають ролі для своїх героїв лише на одну подорож. Вони можуть змінити свій вибір під час приготувань до наступної подорожі.

8. **Візьміть карти навичок.** Карти навичок поділяються на базові карти, карти героїв, карти ролей, карти слабкостей і карти прізвиськ. Кожен герой бере такі 15 карт навичок:

- ❖ по одній копії кожної карти з номерами 1-6, унизу яких указано «Базова»;
- ❖ карти з номерами 1-5, унизу яких указано ім'я вибраного гравцем героя;
- ❖ карти з номерами 1-3, унизу яких указана вибрана гравцем роль (такі карти мають зелене тло, щоб їх легше було знайти);
- ❖ одну випадкову карту слабкості з верху відповідної колоди.



Якщо Беравор вибирає роль слідопитки, її колода навичок складається з базових карт 1-6, карт Беравор 1-5, карт слідопити 1-3 і однієї випадкової карти слабкості.

9. **Підготуйте карту ролі та створіть колоду навичок.** Кожен гравець знаходить початкову карту навички для своєї ролі й розміщує її горілиць під своїм планшетом героя (початкова карта навички має число «1» біля ролі й зірочки обабіч назви). Потім кожен гравець перетасовує інші 14 карт і створює колоду навичок, яку кладе долілиць у своїй ігровій зоні.

Символ початкової карти навичок



Якщо Беравор стає слідопиткою, вона розміщує карту «Пошук слідів» під своїм планшетом.

10. **Розмістіть початкові плитку та жетони.** Натисніть кнопку «Почати» в застосунку й розмістіть згідно з вказівками плитку мапи та жетони.

Кожна плитка мапи має код з числа та букви, який допомагає швидше знайти потрібну плитку та вказує орієнтацію під час розміщення. Обов'язково залиште достатньо місця для плиток, які ви розміщуватимете в ігровій зоні під час гри. Приблизне розташування майбутніх плиток мапи застосунок позначає туманом.

Виконавши всі вказівки застосунку, гравці починають свою подорож.



Код плитки мапи

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Пригоди в Середзем'ї» складається з серії раундів. Кожен раунд складається з трьох фаз, які розігрують у такому порядку:

1. **Фаза дій.** Герої переміщуються ігровою мапою, взаємодіють з оточенням й атакують ворогів.
2. **Фаза мороку.** Вороги переміщуються й атакують героїв, тимчасом як інші сили зла набираються сил.
3. **Фаза відновлення.** Герої готуються до наступного раунду.

Завершивши фазу відновлення, гравці починають новий раунд із фази дій. Гра триває, доки гравці не завершать подорож.

ФАЗА ДІЙ

Під час цієї фази герой може виконати 2 дії. Можна виконати двічі ту саму дію.

Виконуючи дії, герої подорожують, досліджують світ і б'ються з ворогами. Герої самі визначають порядок ходів і можуть змінювати його в кожному раунді.

У цій фазі героям доступні такі дії:

- 🏹 переміщення;
- 🏹 атака;
- 🏹 взаємодія.

Після того як кожен герой закінчить свій хід, натисніть кнопку з пісковим годинником у правому нижньому куті екрана, щоб перейти до фази темряви.



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переміщуючись, герой рухається мапою, що складається з плиток. Кожна плитка мапи розділена на одну або кілька **зон** — частин плитки, обмежених сірими лініями. Дві зони зі спільною межею вважають сусідніми.



Виконуючи дію переміщення, гравець може до 2 разів перемістити свою фігурку в сусідню зону.



Леголас переміщується на 2 зони ліворуч.

Герой може перервати переміщення, щоб виконати другу дію свого ходу. Наприклад, герой може переміститися на одну зону, виконати другу дію, а потім переміститися ще на одну зону.

ДОСЛІДЖЕННЯ

Кожна плитка мапи для мандрів містить квадратну комірку. Тут гравці розміщують жетон дослідження, якщо отримують таку вказівку від застосунку. Плитку мапи з жетоном дослідження вважають **недослідженою**. Коли герой переміщується в будь-яку зону недослідженої плитки, він повинен відразу дослідити плитку мапи.



Жетон дослідження

Щоб дослідити плитку мапи, герой вибирає відповідний жетон дослідження у застосунку й натискає кнопку «Підтвердити». Додаток укаже герою скинути цей жетон дослідження й отримати 1 жетон натхнення. Для цього гравець просто перевертає жетон дослідження і кладе його на свій планшет. Докладніше про натхнення читайте далі.

Дослідження плитки мапи — **не окрема дія**, а результат переміщення героя на плитку з жетоном дослідження.



Леголас перемістився на недосліджену плитку мапи, тому повинен її дослідити. Для цього він скидає відповідний жетон дослідження й отримує жетон натхнення, який кладе на свій планшет.

АТАКА

Герой може атакувати **групу ворогів**, щоб спробувати вилучити їх з мапи. Група ворогів складається з однієї або кількох фігурок одного типу, які разом переміщуються й атакують. Кожна група ворогів має свій портрет у застосунку.

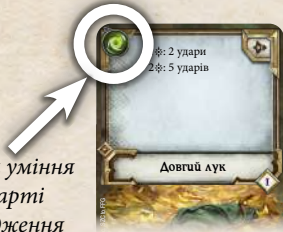


Одна група з двох фігурок орків



Портрет групи орків у застосунку

Щоб виконати дію атаки, герой вибирає карту спорядження з символом уміння у верхньому лівому куті.



Символ уміння на карті спорядження



П'ять символів умінь

Також герой вибирає цілєю атакою одну групу ворогів, яка перебуває у **межах досяжності атаки**. Група ворогів у одній зоні з героєм завжди перебуває в межах досяжності атаки. Якщо герой атакує картою з символом дальньої атаки (♦) у правому верхньому куті, усі групи ворогів у сусідніх зонах перебувають у межах досяжності атаки.



Символ дальньої атаки на карті спорядження

Вибравши спорядження і групу ворогів, герой проходить перевірку атаки (детальніше — у розділі «Перевірки» на с. 10).

ВЗАЄМОДІЯ

Герої можуть взаємодіяти з жетонами персонажів, обшуку та загроз, розміщеними на мапі. Завдяки взаємодії герої рухаються, знаходять спорядження, отримують очки досвіду й нейтралізують загрози.



Жетон обшуку



Жетон персонажа



Жетон загрози

Перебуваючи в зоні з таким жетоном, герой може виконати дію взаємодії, вибравши відповідний жетон у застосунку й натиснувши кнопку з символом дії (→). Герой виконує вказівки застосунку, а потім продовжує свій хід.



Герой може взаємодіяти з цим жетоном обшуку, щоб знайти щось цікаве.

Вивчення ЖЕТОНІВ У ЗАСТОСУНКУ

У будь-який момент гри гравці можуть вивчити жетон у застосунку, вибравши його та прочитавши опис цього жетона. Вивчення жетонів не вважають дією. Гравець завжди може натиснути кнопку «Скасувати», щоб закрити опис жетона. Утім, якщо гравець натискає кнопку з символом →, йому доведеться взаємодіяти з цим жетоном. Для цього гравець повинен мати можливість витратити дію. Якщо гравець вивчає жетон дослідження, але вирішує не досліджувати його, він не повинен натискати кнопку «Підтвердити».

ДОДАВАННЯ ПЛИТОК МАПИ

Унаслідок певних ігрових подій (дослідження, взаємодія з жетонами, перемога над ворогом тощо) застосунок може вказати гравцям додати в ігрову зону нові плитки мапи. У такому разі застосунок підсвітить код плитки, і гравці зрозуміють, яку саме плитку додати та як її зорієнтувати.

ФАЗА МОРОКУ

Під час цієї фази сили зла намагаються завадити вашій подорожі, завдавши героям удару у відповідь. Фаза мороку складається з трьох етапів: активація ворогів, темрява та загроза. Завершивши фазу мороку, герої переходять до фази відновлення.

ЕТАП АКТИВАЦІЇ ВОРОГІВ

Кожна група ворогів отримує можливість переміститися та атакувати. Ціль атаки кожної групи ворогів визначає застосунок:



Спершу група ворогів переміщується на вказану кількість зон у напрямку цілі найкоротшим шляхом. Вона завершує переміщення, якщо ціль перебуває в **межах досяжності** атаки. Ціль в одній зоні з групою ворогів завжди перебуває в межах досяжності атаки. Якщо на портреті ворога в застосунку вказано символ дальньої атаки (◆), то ціль у сусідній зоні **теж** перебуває в межах досяжності.



Символ дальньої атаки на портреті ворога

Якщо група ворогів не може переміститися так, щоб вказана ціль була в межах досяжності атаки, але може переміститися так, щоб у межах досяжності перебував інший герой, **цей герой стає новою ціллю**. Якщо таких героїв кілька, гравці самі вибирають, хто з них стане новою ціллю.

Якщо ворог може переміститися так, щоб ціль була в межах досяжності атаки, гравці натискають кнопку «Атака». Застосунок укаже кількість поранень (☠) і страхів (☹), яких зазнає герой (докладніше про поранення та страхи — див. на с. 12).



Атака ворога завдає герою 3 поранень (☠) та 1 страху (☹).

Якщо група ворогів не може переміститися так, щоб ціль була в межах досяжності атаки, **вона повністю ігнорує вказівки застосунку**. Гравці натискають кнопку «Немає цілі», і застосунок дає ворогові іншу вказівку (зазвичай переміститися у напрямку найближчого героя).



Застосунок укаже групі орків переміститися на 1 зону й атакувати Леголаса (або найближчого героя). Група не може переміститися так, щоб Леголас перебував у межах досяжності атаки, тож переміщується натомість до Гімлі й атакує його.

ЕТАП ТЕМРЯВИ

Зло, що таїться у темряві, вселяє страх у серця та свідомості героїв. Утім, темрява присутня не в кожній пригоді, тому гравці розігрують цей етап лише за вказівкою застосунку.

Герой опиняється у темряві, якщо:

☞ він перебуває в зоні з символом темряви;

Символ темряви



☞ він перебуває в зоні з жетоном темряви;

☞ застосунок укаже, що герой перебуває в темряві.

Кожен герой у темряві зазнає вказаної застосунком кількості страхів (докладніше про страхи на с. 12).

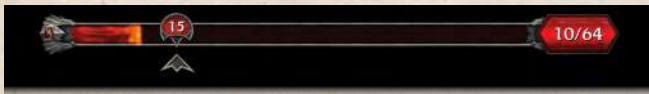


Під час етапу темряви і Гімлі, і Леголас зазнають вказаної застосунком кількості страхів, бо вони обидва перебувають у зонах із символами темряви.

ЕТАП ЗАГРОЗИ

Що довше герої мандрують Середзем'ям, то небезпечнішими стають їхні пригоди. Під час цього етапу зростає рівень загрози, унаслідок чого можуть статися певні події.

У верхній частині екрана застосунку міститься шкала загрози. Вона поступово заповнюється, коли зростає небезпека. Коли рівень загрози досягає **порогового значення**, застосунок активує подію загрози. Герої розігрують подію, дотримуючись указівок застосунку. Порогове значення вказує, на якому рівні загрози буде розіграна наступна подія. Якщо шкала загрози заповниться цілком, партія відразу завершується поразкою гравців.

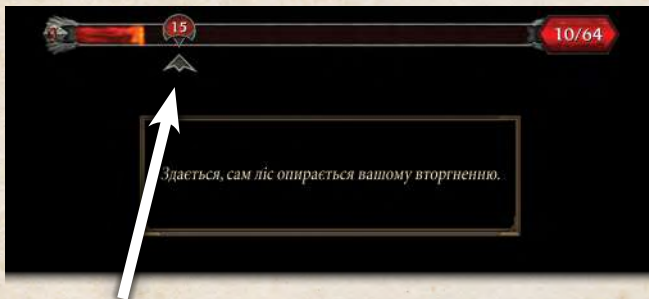


У міру зростання рівня загрози на шляху героїв виникають усе серйозніші перешкоди.

Протягом кожного етапу загрози її рівень зростає так:

- ✦ +2 за кожного героя у грі;
- ✦ +1 за кожен жетон загрози на мапі;
- ✦ +1 за кожен недосліджену плитку мапи.

Також рівень загрози може зростати під час інших фаз гри внаслідок деяких ефектів. Застосунок завжди рахує і підвищує рівень загрози автоматично. У будь-який момент гри гравці можуть натиснути на порогове значення у застосунку та прочитати короткий опис події.



Якщо рівень загрози 15 або більше, протягом наступного етапу загрози на гравців чекатиме неприємна подія.

ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Після фази мороку застосунок вказує приготуватися до наступного раунду.

Спершу кожен герой **оновлює** свою колоду навичок, застасовуючи в колоду карти зі скиду. Потім застосунок вказує героям розіграти ефект **«Розвідка 2»**: кожен герой відкриває 2 карти з верху своєї колоди навичок. Герой може **підготувати** одну з них, розмістивши карту нижче свого планшета. Якщо карта підготовлена, герой зможе застосовувати її ефекти.



Елена підготовлює карту «Ельфійське світло», розміщуючи її під своїм планшетом.

Герой може мати щонайбільше 4 підготовлені карти навичок одночасно. Важливо відділити їх від інших карт у його ігровій зоні. Якщо герой має більше ніж 4 підготовлені карти, він повинен відразу скинути зайві.

Герой може підготувати одну з відкритих під час розвідки карт або не підготовлювати карт узагалі. Решту карт він кладе на верх або під низ своєї колоди в будь-якому порядку. Розміщуючи непотрібні карти (наприклад, карти слабкостей) унизу колоди, а корисні карти (наприклад, карти з символом ♠ у верхньому лівому куті) зверху, можна спланувати бажаний порядок відкриття карт.

Після розвідки герої натискають кнопку «Продовжити» й переходять до фази дій нового раунду.

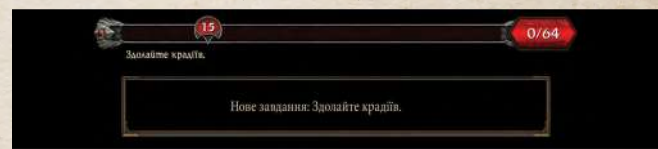
ЗАВЕРШЕННЯ ПОДОРОЖІ

Подорож завершується перемогою або поразкою всіх героїв. Завершивши подорож перемогою, герої здобувають нагороду. У будь-якому разі, навіть зазнавши поразки, герої разом переходять до наступної подорожної кампанії.

Завершивши свою першу подорож, прочитайте розділ довідника «Правила кампанії», де описано, як герої можуть удосконалювати спорядження і отримувати нові навички між подорожами.

Завдання

Кожна подорож ставить перед героями низку завдань. Поточне завдання вказане під шкалою загрози. Коли герої виконують поточне завдання, застосунок відразу дасть героям нове завдання.



Якщо герої виконують останнє завдання до того, як шкала загрози заповниться цілком, вони завершують подорож перемогою. Якщо один з героїв переможений, решта героїв продовжують гру, але програють, якщо не виконують останнього завдання до початку наступної фази мороку.

ПЕРЕВІРКИ

За допомогою перевірок герої взаємодіють зі світом гри й атакують ворогів. Зазвичай перевірки потрібні, коли гравці досліджують мапу, стикаються із загрозами, атакують ворогів і взаємодіють з мешканцями Середзем'я.

Будь-яка перевірка використовує одне з **умінь** героя, вказаних на його планшеті: спритність (♣), сила (♠), воля (♣), мудрість (♠) або кмітливість (♣). Під час перевірки герой відкриває стільки карт з верху своєї колоди навичок, яке його значення відповідного вміння.



Сила Беравор (♠) становить 3. Проходячи перевірку, вона відкриває 3 карти з верху своєї колоди.

Відкривши карти, герой рахує кількість отриманих **успіхів** (♣). Кожен символ успіху (♣) у верхньому лівому куті відкритої карти дає 1 успіх. Герой ігнорує текст на відкритих картах, бо він не впливає на перевірку.



Символ успіху

Отримані під час перевірки успіхи використовують різними способами.

Для деяких перевірок гравець указує кількість отриманих успіхів у застосунку, натискаючи кнопку «+». Після цього застосунок описує результат перевірки. Деякі перевірки герої можуть проходити кілька разів: застосунок автоматично підсумовує загальну кількість успіхів.



Якщо герой отримав 2 успіхи, він двічі натискає «+».

Для деяких перевірок вказана конкретна кількість успіхів для успішного проходження (наприклад: «Пройдіть перевірку ♣; 1»). Якщо герой отримав стільки ж або більше успіхів, він успішно проходить перевірку. Інакше перевірку вважають проваленою. Застосунок надасть герою подальші вказівки незалежно від результату.

Використання успіхів під час атаки або скасування поранень і страхів описано далі.

Пройшовши перевірку, герой кладе всі відкриті під час перевірки карти у свій скид.

ДОЛЯ І НАТХНЕННЯ

Крім символів успіху, відкриті карти можуть містити символи долі (♣). Самі собою символи долі не мають ефекту, але герой може витратити жетони натхнення (узяті зі свого планшета й покласти в запас), щоб замінити символи долі на символи успіху (♣). Кожен витрачений жетон натхнення дозволяє замінити **один** символ долі.

Якщо герой повинен отримати натхнення, він бере жетон натхнення із запасу й розміщує на своєму планшеті. Герой не може мати більше жетонів натхнення, ніж вказаний на його планшеті максимум.



Ліміт натхнення на планшеті цього героя — 4

ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ



1. Більбо взаємодіє з жетоном обшуку у своїй зоні. Застосунок указує йому пройти перевірку спритності (♣). Для успішного проходження потрібно щонайменше 2 успіхи.



2. Спритність Більбо становить 3, тож він відкриває три карти з верху своєї колоди навичок. Вони дають йому 1 символ успіху (♣) і 2 символи долі (♣).



3. Щоб успішно пройти перевірку, Більбо витрачає жетон натхнення, щоб замінити один ♣ на ♣. Тепер у Більбо два ♣ — цього достатньо для успішного проходження перевірки.



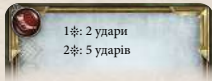
4. Більбо натискає кнопку «Успіх» в застосунку й виконує подальші вказівки. Потім він кладе відкриті під час перевірки карти у свій скид.

ПЕРЕВІРКИ АТАКИ

Вибравши ціль атаки й спорядження, герой проходить перевірку атаки. Для цього герой вибирає одне з умінь, указаних у верхньому лівому куті вибраної карти спорядження, і перевіряє це вміння. Потім герой витрачає отримані успіхи (✱), щоб застосувати один або кілька ефектів цієї карти спорядження. У тексті кожного ефекту вказано, скільки успіхів треба витратити для його застосування. Герой може застосувати кожен ефект лише один раз за атаку.

Герой використовує для атаки «Меч» і проходить перевірку. Витративши один ✱, він може завдати ворогові 2 ударів, витративши два ✱ — 5 ударів.

Більшість ефектів карт спорядження додають удари до атаки героя. Щоб додати удари, герой вибирає у застосунку портрет ворога, відкриває його меню і вибирає вкладку атаки, яка відкриває панель атаки. На панелі атаки герой натискає кнопку «+», щоб додати удари до атаки.



Вкладка атаки



Модифікатори атаки

Кнопки «плюс» (+) і «мінус» (-) для введення ударів

Панель атаки в меню ворога

Також деякі ефекти дозволяють героям модифікувати атаки. Наприклад, модифікатор «Пробиття» дозволяє герою ігнорувати броню ворога. Якщо ефект має модифікатор, герой відмічає його на панелі атаки в застосунку. Застосунок автоматично враховує ефект кожного модифікатора. Опис кожного модифікатора ви знайдете в пам'ятці наприкінці цієї книжки.

У меню ворога вказано значення здоров'я, броні та магії **кожної фігурки** у групі ворогів. Якщо ворог зазнає ударів, спочатку вони зменшують значення його броні та магії, а вже потім — здоров'я.



Увівши кількість ударів і відмітивши модифікатори, герой натискає кнопку «Застосувати» (навіть якщо не завдає жодного удару). Якщо здоров'я ворога знижується до нуля, він переможений. У такому разі застосунок укаже гравцям вилучити його фігурку з ігрової мапи.

Якщо ворог не переможений, він відновлює броню та магію до максимальних значень. Також він може контратакувати. Група ворогів отримує можливість контратакувати героя, якщо перебуває в одній зоні з ним або перебуває в сусідній зоні та має символ дальньої атаки (♠) на своєму портреті. Якщо ворог може атакувати, герой натискає кнопку «Так» у застосунку й розіграє атаку за правилами, описаними в розділі «Етап активації ворогів» на с. 8.



Символ дальньої атаки на портреті

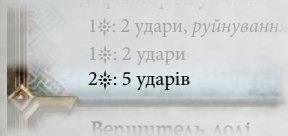
ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ АТАКИ



1. Арагорн атакує «Вершителем доли» групу духів у своїй зоні. Під час атаки «Вершителем доли» треба перевірити або силу (♣), або мудрість (♠). Значення мудрості Арагорна вище, тому він вибирає мудрість.



2. Мудрість Арагорна становить 4, тому він відкриває 4 карти з верху своєї колоди й отримує 2 успіхи (✱) і 2 долі (♣).



3. Арагорн витрачає 2 ✱, щоб застосувати третій ефект «Вершителя доли». Він вводить у застосунок 5 ударів.

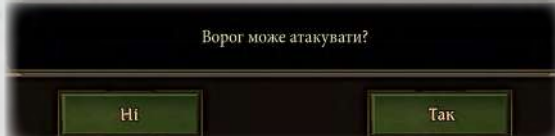
Якщо ви хочете завдати більше ✱, додайте модифікатор оглушення.
1 ✱: 2 удари, руйнування
1 ✱: 2 удари
2 ✱: 5 ударів



4. Після цього Арагорн витрачає жетон натхнення, щоб замінити один символ ♠ на ✱. Він витрачає цей ✱ на перший ефект «Вершителя доли», додає ще 2 удари й вибирає модифікатор «Руйнування». Потім Арагорн натискає кнопку «Готово».



5. Застосунок завдає сім ударів групі духів (духи втрачають здоров'я, бо модифікатор дозволяє ігнорувати їхню магію). Один дух переможений, тому Арагорн вилучає його фігурку зі своєї зони й отримує жетон натхнення. Потім він кладе відкриті карти навичок у свій скид.



6. Група духів отримує можливість атакувати. Арагорн перебуває в межах досяжності їхньої атаки, тому він натискає кнопку «Так» і розіграє атаку ворога.

ПОРАНЕННЯ ТА СТРАХИ

Під час своїх пригод у Середзем'ї безстрашні герої стикнуться з небезпечними ворогами та іншими перешкодами. Зустрічаючись із різноманітними загрозами, герої можуть зазнавати **поранень** (☹) і **страхів** (☹). Якщо герой зазнає забагато поранень або страхів, він опиниться на межі поразки. У такому разі він повинен пройти вирішальну перевірку. Результат цієї перевірки покаже, програє він темним силам Середзем'я чи вистоїть і продовжить свою пригоду.

Зазнавши поранень або страхів, герой відкриває карту з відповідної колоди, кладе її **горілиць** у своїй ігровій зоні та застосовує ефект карти. У тексті ефекту вказано, одноразовий він чи постійний. Якщо ефект одноразовий, герой застосовує цей ефект, а потім перевертає карту долілиць або скидає її. Якщо ефект постійний, карта залишається лежати в ігровій зоні героя горілиць. Якщо герой зазнає кількох поранень або страхів, він відкриває по **одній карті за раз**, повністю застосовуючи ефект карти, перш ніж розкрити наступну.

Іноді застосунок укаже герою взяти карту поранення або страху долілиць. У такому разі герой кладе цю карту долілиць біля свого планшета, не дивлячись на неї.

СКАСУВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СТРАХІВ

Іноді ефект дозволяє герою скасувати поранення або страхи. У такому разі герой повинен перевірити вказане вміння до того, як зазнає поранень або страхів (наприклад: «Кожен герой у темряві зазнає 2 страхів; можна скасувати перевіркою ♣»). Кожен отриманий успіх (♣) скасовує одне поранення або страх.

ВИРІШАЛЬНА ПЕРЕВІРКА

Стикаючись із надважкими випробуваннями та перешкодами, герої можуть вичерпати свої фізичні та психічні можливості. На планшеті кожного героя вказані максимальні значення поранень і страхів, які ці герої можуть витримати.



Максимальні значення поранень і страхів



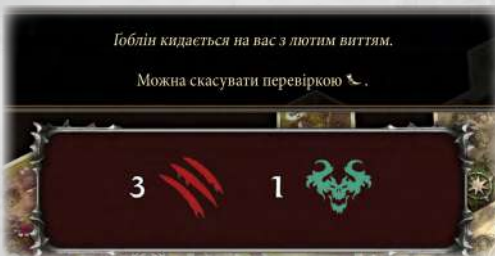
Кнопка загону

Якщо кількість карт поранень або страхів героя (які лежать горілиць і долілиць) дорівнює або перевищує максимальне значення поранень або страхів, цей герой повинен пройти **вирішальну перевірку**. Для цього гравець натискає кнопку загону в лівому нижньому куті екрана застосунку, вибирає портрет свого героя і вказує, якого максимального значення досяг (поранень або страхів). Потім він виконує вказівки застосунку.

Якщо герой досягає обох максимальних значень одночасно, він проходить дві вирішальні перевірки в будь-якому порядку.

Якщо герой провалює вирішальну перевірку, він **переможе-ний**. Його фігурку вилучають з ігрової мапи, а команда програє, якщо не встигне виконати останнє завдання до початку наступної фази мороку. Якщо герой успішно проходить вирішальну перевірку, він виконує вказівки застосунку.

ПРИКЛАД ЗАЗНАННЯ ПОРАНЕНЬ



1. Група гоблінів атакує Єлену й завдає їй 3 поранень (☹) й 1 страху (☹). Перевірка сили (♣) може скасувати ці поранення або страхи частково чи повністю.



2. Сила Єлени становить 2, тому вона відкриває 2 карти зі своєї колоди. Отримавши 2 успіхи (♣), вона може скасувати 2 поранення і/або страхи. Єлена вирішує скасувати 1 поранення та 1 страх. Вона зазнає лише 2 поранень.



3. Єлена бере 2 карти поранень горілиць. Перша карта — «Нудота», яка вказує перевернути цю карту та взяти ще одну карту страху долілиць.



4. Друга карта поранення — «Скутість», яка вказує тримати її горілиць. «Скутість» буде уповільнювати переміщення Єлени до кінця цієї подорожі, якщо вона не скине її або не переверне горілиць.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ви дізнаєтеся про решту правил гри.

ВОРОГИ

Цей розділ містить додаткові пояснення щодо груп ворогів.

ПІДГОТОВЛЕНІ Й АКТИВОВАНІ ГРУПИ ВОРОГІВ

Група ворогів може бути **підготовленою** або **активованою**. Ворог стає активованим після атаки або активації у застосунку. Портрет активованої групи у застосунку стає затемненим.

Активованих ворогів неможливо активувати та спровокувати. Також вони не можуть контратакувати. Наприкінці фази мороку всі активовані групи ворогів автоматично стають підготовленими.



Підготовлена група



Активована група

ПРОВОКУВАННЯ ВОРОГІВ

Коли герой перебуває в одній зоні з групою ворогів, деякі його дії можуть **спровокувати** атаку ворога. Герой провокує ворогів, якщо:

- ▶ переміщується із зони з підготовленим ворогом;
- ▶ взаємодіє з жетоном у зоні з підготовленим ворогом.

Якщо герой провокує ворога, він натискає кнопку провокації ліворуч від портретів ворогів у застосунку й вибирає потрібний портрет. Цей ворог відразу атакує героя згідно з указівками застосунку. Після цієї атаки герой може продовжити переміщення або виконати взаємодію.



Кнопка
провокації

Після провокації група ворогів не стає активованою, як після активації чи контратаки.

ПЕРЕРИВАННЯ АКТИВАЦІЇ ВОРОГІВ

Деякі ефекти (наприклад, ефекти карти Єлени «Дитя Лун») можуть перервати активацію ворога, щоб завдати йому ударів або використати модифікатори. Застосовуючи такий ефект, гравець вибирає портрет ворога, вводить кількість ударів та відмічає модифікатори, указані в ефекті. Після цього активація ворога продовжується.

РОЗМІЩЕННЯ ВОРОГІВ

Якщо гравцям треба розмістити на мапі групу ворогів, застосунок указує, де саме та скільки фігурок треба розмістити. Після розміщення групи ворогів застосунок додасть портрет цієї групи на панель ворогів у нижній частині екрана. Кількість груп ворогів (з однієї або кількох фігурок) на мапі завжди повинна відповідати кількості портретів у застосунку.

ЕЛІТНІ ВОРОГИ

Групи елітних ворогів сильніші за звичайних. Вони мають особливі бонуси. Портрет групи елітних ворогів зображений у рамці з шипами й відмічений символом стяга. Розміщуючи на ігровій мапі групу елітних ворогів, гравці ставлять поряд жетон елітного стяга (на червоному тлі) з відповідним символом.



Портрет елітного ворога й відповідний стяг

Бонуси групи елітних ворогів указані в меню ворогів. Застосунок автоматично застосовує ці бонуси, але герої можуть заздалегідь ознайомитися з їхніми ефектами в меню ворогів. Також усі елітні вороги можуть контратакувати, **навіть якщо вони активовані**.



Бонуси групи елітних ворогів

ОДНАКОВІ ГРУПИ ВОРОГІВ

На ігровій мапі можуть одночасно перебувати кілька груп неелітних ворогів одного типу. У такому разі кожній новій групі ворогів автоматично призначається стяг, указаний біля її портрета в застосунку. Розміщуючи таку групу на мапі, герої ставлять біля фігурок цієї групи відповідний стяг.



У першій групі орків немає стяга.
Друга група орків відмічена синім стягом.

ПІДГОТОВЛЕНІ КАРТИ НАВИЧОК

Коли герой розіграє ефект розвідки під час фази відновлення, він може підготувати одну з відкритих карт, розмістивши її горілиць під своїм планшетом. Герой не може мати більше ніж **4 підготовлені карти**. Він повинен скинути одну з них, якщо хоче підготувати іншу карту.

Карти навичок мають ефекти, які допомагають героям досягати своїх цілей. Але герой може застосовувати лише ефекти **підготовлених карт**. Герої ігнорують ефекти карт навичок, які відкривають під час перевірок.

У тексті кожного ефекту вказано, коли його можна застосувати. Часто ефекти вказують скинути карту після їх застосування.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

Більшість карт навичок містять одне або кілька ключових слів, виділених грубим шрифтом, наприклад, «**Ривок 1**». Ключові слова — це скорочений запис ефектів, які часто зустрічаються на картах. Правила для кожного ключового слова можна знайти в пам'ятці на останній сторінці цієї книжки.

ОЗНАКИ

Деякі карти навичок і спорядження містять ознаки, виділені курсивом, як-от «*сном*» або «*тактика*». Ознаки не мають власних ефектів, але інші ігрові ефекти можуть посылатися на карти з певними ознаками.

ПОРЯД

Деякі ефекти та правила стосуються компонентів або зон **поряд** з вами, іншими компонентами або зонами. Компонент вважають розташованим поряд з іншим компонентом, якщо вони перебувають в одній зоні або в сусідніх зонах. Поняття «зона поряд» стосується вказаної зони і всіх сусідніх із нею зон. Компонент **не може** бути поряд із самим собою.

УДАРИ ТА МОДИФІКАТОРИ

Ефекти, які завдають ударів або застосовують модифікатори, **не вважають** атаками. Щоб застосувати такий ефект, герой вводить у меню ворога кількість ударів, відмічає модифікатори та натискає кнопку «Готово». Якщо застосунок запитує, чи може контратакувати ворог, герой повинен натиснути «Ні».

ОСОБЛИВІ КАРТИ НАВИЧОК

Карти слабкостей і прізвиськ — це особливі карти навичок, які також є частиною колоди навичок героя.

КАРТИ ПРІЗВИСЬК

Кожна карта прізвиська — це важливий вибір, зроблений героєм під час кампанії. Зазвичай карти прізвиськ мають потужний одноразовий ефект. Коли герой отримує певну карту прізвиська, він шукає її у відповідній колоді й відразу підготовлює.

КАРТИ СЛАБКостей

Кожен герой починає гру з 1 картою слабкості в колоді навичок. Карти слабкостей не мають ефекту. Вони лише «засмічують» колоду героя і не дають ніяких символів під час перевірок. Якщо герой повинен отримати карту слабкості, він бере карту з верху колоди слабкостей і кладе її у свій скид. Герой може підготувати карту слабкості, щоб тимчасово вилучити її з колоди, навіть якщо вона не має ефектів.

Оновлення колоди навичок

Герой оновлює свою колоду навичок:

- ✦ під час фази відновлення;
- ✦ коли колода навичок вичерпалася;
- ✦ коли ефект указує це зробити.

Оновлюючи свою колоду, гравець перетасує решту карт у колоді з картами зі скиду та кладе нову колоду долілиць. Підготовлені карти в колоду не затасовують.

КАРТИ ПЕРЕВАГ

Герої можуть отримати певні переваги: непомітність, сміливість або рішучість. Ці переваги підвищують шанси героя на успіх у битві з ворогом та під час перевірок. Якщо герой повинен отримати перевагу, він бере карту переваги відповідного типу та кладе її у свою ігрову зону. Ефект кожної переваги описаний на її карті.

КАРТИ РЕЧЕЙ

Під час пригод герої можуть знаходити речі — карти спорядження з символом речі внизу (👞). Якщо герої повинен отримати річ, він шукає вказану карту у відповідній колоді та кладе її горілиць біля своїх карт спорядження. Потім він викладає на карту речі стільки жетонів використання, скільки вказано в лівому нижньому куті карти.

Початкова
кількість жетонів
використання



На початку в карті «Чоботи»
два жетони використання.

Якщо герой **користується** річчю, він скидає з цієї карти 1 жетон використання. Скинувши з карти останній жетон використання, герой перевертає карту речі долілиць. Він більше не може використовувати її до кінця поточної подорожі. Гравці відновлюють початкову кількість жетонів використання на речах на початку кожної подорожі.

АТАКА КІЛЬКОМА КАРТАМИ

Герой може атакувати ворогів кількома картами спорядження, якщо всі вони вимагають перевірки того самого вміння. Герой може витратити отримані успіхи (※) на застосування ефектів будь-якої з цих карт. Якщо герой атакує сусідню групу ворогів, усі вибрані карти спорядження повинні мати символ дальньої атаки (👞).



Якщо герой проходить перевірку сили (⚔️),
він може скористатися під час атаки
і «Мечем», і «Розпалювачем воєн».

ЕЛЕМЕНТИ ЗАСТОСУНКУ

У цьому розділі описані додаткові особливості застосунок.

ЗНАННЯ ТА ДОСВІД

Протягом пригоди герої можуть отримувати знання та досвід. Ці ресурси відстежує застосунок. Знання та досвід дозволяють героям поліпшувати своє спорядження і здобувати нові навички між пригодами. Але під час першої пригоди вони не знадобляться гравцям. Докладніше про це — у довіднику.

ТУМАН

Ділянки мапи, оповиті туманом у застосунку — це місця, де гравці розміщуватимуть додаткові плитки мапи. Знаючи, у яких місцях розширюватиметься мапа, гравці зможуть оптимізувати свій ігровий простір.



Туман вказує на те, що мапа розширюватиметься на захід від цюїно розміщених плиток.

ЩО ДАЛІ?

Тепер ви готові до своєї першої пригоди! Відкрийте застосунок і приготуйтеся до гри за вказівками на с. 4-5. Якщо забудете основні правила чи терміни, скористайтеся пам'яткою на наступній сторінці. Якщо під час гри у вас з'являться запитання, зазирніть у розділ «Глосарій» довідника правил.

Завершивши першу пригоду, ознайомтеся з розділами «Розширені правила» та «Правила кампанії» в довіднику, де докладно описані правила використання жетонів місцевості та плиток мапи для битв, а також правила поліпшення навичок та спорядження. Після цього ви будете готові до наступної подорожі!

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Нейтан Гаек і Прейс Голдінггаус

Додаткові матеріали: Кара Сентелл-Данк, Деніел Ловат Кларк, Брендон Пердью, Колін Фелпс і Ю-Чі Ван

Технічний письменник: Адам Бейкер

Продюсерка: Моллі Гловер

Редагування: Джастін Гоґер

Менеджер проекту: Ендрю Фішер

Художнє оформлення: студія «Edge», Тужер Муа, Моніка Гелланд, Дусейн Нікол і Віл Спрингер

Головний графічний дизайнер: Крістофер Гош

Обкладинка: Кріс Ран

Плитки мапи: Йоан Біссоне

Інші ілюстрації: Нейт Абелл, Івен Амундсен, Ігор Артеменко, Крісті Баланеску, Раан Бергер, Хуан Карлос Барке, Тіціано Бараччі, Арден Беквіт, Сара Бетсі, Сара Біддл, Дімітрі Б'єлак, Габрієла Бірчал, Гжеґож Бобровські, Йоан Біссоне, Маріус Бота, Ерік Бреддок, Ноа Бредлі, Джейк Баллок, Джошуа Кайрос, студія «Sagavan», Сідґарт Чатурведі, Джейсон Чізмен, Кармен Чанеллі, Карлос Пальма Кручаґа, Александр Денша, Крістіна Девіс, Давід Демаре, Трістан Денеке, Сара Дізель, Ліно Дріґе, Гійом Дюко, Кароліна Ід, Олександр Елічев, Емра Ельмасил, Альваро Кальво Ескудеро, Тоні Фоті, Маріуш Гандзель, Том Гарден, Маріка Джордж-Богдан, Себастьян Джакобіно, Сергій Глушаков, Майкл Ентоні Іонсалес, Ніколас Ірегорі, Кеті Гірсон, Ніколас Гаґілас, Ілліч Енрікес, Девід Голловел, Рафал Грінкевич, Аурелін Г'юберт, Амелі Гатт, Тейлор Інгварссон, Лукаш Яскольські, Тоні Юстаманте, Александр Карч, Романа Кенделіч, Ігор Кирилюк, Драженка Кимпел, Олександр Козаченко, Адам Лейн, Дієго Гісберт Люренс, Геннінг Людвіґсен, Тітус Лунтер, Стівен М. Мебі, Мелані Маєр, Хав'єр Чарро Мартінес, Кен Маккуєн, Начо Моліна, Брендан К. Мерфі, Джейкоб Мюррей, Майк Неш, Вайнона Нельсон, Вілл О'Браєн, Ентоні Палумбо, Борха Піндадо, Габріель Портал, Клаудіо Позас, Рік Прайс, Дмитро Просвірнін, Кріс Ран, Хосе Мануель Рей, Сільвер Сааремель, Аманда Сартор, Адам Шумперт, Лукас Станец, Анна Штайнбавер, Флоріан Стіц, Troa Entertainment, Андрія Уґрай, Чарльз Урбаґ, Браян Валенсуєла, Хосе Вега, Крістіна Вела, Габріель Вердон, Магалі Вільнев, Пія Ванначайвонг, Джейсон Ворд, Кара Вільямс, Дарек Заброцкі та Бен Цвейфель

Арт-директори: Тім Фландерс, Мелісса Шетлер

Скульптори: Бхушан Арєкар, Роберт Бранґет, Браян Дугас, Ровена Френцель, Бен Лодж, Адам Мартін, Дерек Міллер, Ніклас Норман, Луїджі Терці та Дейв Вітaker

Головний скульптор: Корі Девор

Координатор скульпторів: Деррік Фукс

Розроблення застосунок: Марк Джонс, Нейтан Карпінксі, Пол Клекер та Ксав'є Марло

Дизайнер застосунок: Гері Сторкамп

Виконавчий продюсер застосунок: Кіт Герлі

Координатор відділу якості: Ендрю Джанеба та Зак Тевалтомас

Координатори ліцензування: Шеррі Анісі та Лонг Муа

Менеджерка ліцензування: Сімона Елліотт

Управління виробництвом: Джейсон Глоу та Ділан Тірні

Візуальний креативний директор: Браян Шомбург

Старший менеджер проекту: Джон Франц-Віхлач

Старший менеджер з розробки: Кріс Гербер

Виконавчий розробник: Корі Конечка

Видавець: Ендрю Наваро

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Святослав Михаць, Владислав Дубчак, Анна Вакулєнко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Українське видання © 2023 Geekach Games • Усі права застережено. www.geekach.com.ua.

©2018 Fantasy Flight Games. Жодну частину продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу. Apple та логотип Apple — товарні знаки Apple Inc., зареєстровані в США та/або інших країнах. App Store — знак обслуговування Apple Inc. Google Play і логотип Google Play — товарні знаки Google Inc. Amazon і всі його логотипи — товарні знаки Amazon.com, Inc. або його філій. © 2018 Valve Corporation. Steam і логотип Steam — товарні знаки Valve Corporation та/або зареєстровані товарні знаки Valve Corporation у США та/або інших країнах. «Володар Перснів» та імена персонажів, об'єктів, подій і місць — товарні знаки Middle-earth Enterprises, LLC за ліцензією Fantasy Flight Games. Gamegenic і логотип Gamegenic — торгові марки і © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games і логотип FFG — зареєстровані товарні знаки Fantasy Flight Games. Всі права застережено. Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Розвелл, Мінесота, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на малюнку.



ПАМ'ЯТКА

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен ігровий раунд складається з трьох фаз.

1. **Фаза дій.** Кожен герой по черзі виконує 2 дії.
2. **Фаза мороку.** Вороги активуються, гравці розігрують ефект темряви (якщо треба), а рівень загрози зростає (якщо він досягає порогового значення, гравці розігрують подію загрози).
3. **Фаза відновлення.** Кожен герой оновлює свою колоду навичок і розіграє ефект «Розвідка 2».

Дії

У свій хід герой виконує 2 дії, які можуть бути як різними, так і однаковими.

- ✦ **Переміщення.** Переміститися на 1–2 зони. Герой може виконати другу дію між першим і другим переміщенням.
- ✦ **Атака.** Атакувати ворога у вашій зоні. Якщо у вас є зброя дальнього бою, можете атакувати будь-якого ворога поряд.
- ✦ **Взаємодія.** Взаємодіяти з жетоном у своїй зоні.

Оновлення колоди навичок

Герой оновлює свою колоду навичок:

- ✦ під час фази відновлення;
- ✦ коли колода навичок вичерпалася;
- ✦ коли ефект указує це зробити.

Оновлюючи свою колоду, герой перетасовує решту карт у колоді з картами зі скиду та кладе нову колоду долілиць. Підготовлені карти в колоду не затасовують.

Правила, які часто забувають

- ✦ Коли групі ворогів указано переміститися й атакувати, але жодна ціль не перебуває в межах досяжності цієї атаки, група ворогів повністю ігнорує цю вказівку (зокрема переміщення). Натисніть кнопку «Немає цілі», щоб ворог отримав нові вказівки.
- ✦ Герої провокують підготовлених ворогів, коли переміщуються з їхньої зони або взаємодіють з жетоном у їхній зоні.
- ✦ Компонент розташований поряд з іншим компонентом, якщо вони перебувають в одній або в сусідніх зонах.
- ✦ Герой не може мати більше ніж 4 підготовлені карти.

МОДИФІКАТОРИ АТАКИ

Героям під час атаки можуть допомогти шість модифікаторів.

- ✦ **Пробиття.** Ця атака ігнорує броню ворога.
- ✦ **Руйнування.** Ця атака ігнорує магію ворога.
- ✦ **Розколювання.** Ця атака знижує значення броні ворога на 1 без можливості відновлення (до завдання ударів).
- ✦ **Розсічення.** Кожен ворог у групі отримує всю кількість ударів.
- ✦ **Добивання.** Якщо ця атака знижує поточне значення здоров'я ворога щонайменше вдвічі, він переможений.
- ✦ **Оглушення.** Після цієї атаки групу ворогів вважають активованою. Вона на може контратакувати після атаки героя, навіть якщо це група елітних ворогів.

Ключові слова

- ✦ **Розвідка X.** Відкрийте X карт з верху вашої колоди навичок. Ви можете підготувати одну з цих карт (розмістіть її горілиць нижче свого планшета). Решту карт покладіть під низ або на свою колоду в будь-якому порядку.
- ✦ **Удар X.** Під час перевірки атаки ви можете скинути карту з ключовим словом «Удар X», щоб додати X ударів до атаки.
- ✦ **Захист X.** Коли ви або герой у вашій зоні зазнаєте поранень або страхів, ви можете скинути карту з ключовим словом «Захист X», щоб скасувати X поранень та/або страхів.
- ✦ **Ривок X.** Під час свого ходу ви можете скинути карту з ключовим словом «Ривок X», щоб додатково переміститися на X зон. Ви можете виконувати інші дії між цими переміщеннями.
- ✦ **Відпочинок X.** Наприкінці свого ходу ви можете скинути карту з ключовим словом «Відпочинок X», щоб скинути X своїх карт поранень та/або страхів, що лежать долілиць.
- ✦ **Схованка.** Після проходження перевірки ви можете скинути карту з ключовим словом «Схованка», щоб отримати карту переваги «Непомітність».

Символи

- ✦ Успіх
- ♣ Доля (кожен витрачений під час перевірки жетон натхнення замінює 1 ♣ на 1 ✦)
- ✦ Поранення
- ☠ Страх
- ✦ Дальня атака (можна атакувати ціль у сусідній зоні)
- 🧠 Знання
- Взаємодія

Уміння героя

- 🍷 Спритність
- 👊 Воля
- 🌀 Кмітливість
- 👊 Сила
- 🧠 Мудрість

Спорядження

- 👊 Річ
- 👊 Спорядження в одну руку
- 👊 Броня
- 👊 Спорядження у дві руки