

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І



ДОВІДНИК ПРАВИЛ



ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ДОВІДНИКОМ

Цей довідник — вичерпне джерело правил гри «Володар Перснів. Пригоди в Середзем'ї». Перш ніж звертатися до цього довідника, гравці повинні прочитати книжку правил і зіграти свою першу подорож. Після цього ознайомтеся з розділами «Розширені правила» та «Правила кампанії» цього довідника — ці правила не висвітлені в книжці правил, але потрібні для проходження кампанії.

Більшу частину цього довідника займає глосарій, який містить детальні роз'яснення правил, подані параграфами за алфавітом. Якщо у гравців виникатимуть питання протягом гри, вони можуть звертатися до глосарія. Для зручності можна користуватися алфавітним покажчиком.

Цей довідник складається з восьми розділів:

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА.....	2
ПРАВИЛА КАМΠΑНІЇ.....	3
ПРИГОТУВАННЯ ДО КАМΠΑНІЇ.....	5
ГЛОСАРІЙ.....	6
СТРУКТУРА ЗАСТОСУНКУ.....	28
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК.....	30
ПАМ'ЯТКА.....	32

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить додаткові правила, які з'являються у грі після завершення першої подорожі.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Золоті правила — це основні принципи, яким підпорядковуються всі інші правила гри.

- Якщо правила в цьому довіднику суперечать книжці правил, дотримуйтеся вказівок довідника.
- Якщо текст карти суперечить правилам у довіднику, дотримуйтеся вказівок карти. Якщо можливо, дотримуйтеся одночасно і вказівок карти, і правил у довіднику.
- Якщо в тексті карти вказано «не можна» («не можете»), заборона незаперечна. Її не можуть скасувати інші ефекти.
- Якщо текст у застосунку суперечить правилам у довіднику або тексту карти, дотримуйтеся вказівок застосунку.

СУПЕРЕЧНОСТІ

Деякі ефекти можуть зумовити суперечні ситуації.

- Якщо треба застосувати кілька ефектів одночасно, гравці разом визначають порядок їх застосування.
- Ігровий ефект може мати кілька результатів. У такому разі гравці разом визначають результат ефекту.

ЧОРНІ МЕЖІ ЗОН

Межі темних плиток мапи для мандрів (на яких зображені гори, печери та зали Середзем'я) можуть мати сірі та чорні межі. Зони, розділені чорними межами, не вважають сусідніми. Виняток: якщо сірі межі двох плиток складаються в одну лінію. Для зручності біля кожної сірої межі розташована стрілка. Якщо сірі межі двох плиток складаються в одну лінію, ці стрілки вказують одна на одну. Зони, розділені такою межею, вважають сусідніми.

Якщо дві зони розділені чорними межами, а їхні сірі межі не складаються в одну лінію (тобто сіра межа складається з чорною), ці зони не вважають сусідніми.



Ці дві зони вважають сусідніми, бо їхні сірі межі дотикаються, а стрілки вказують одна на одну.

МАПА ДЛЯ БИТВ І МІСЦЕВІСТЬ

Іноді замість звичайних плиток мапи для мандрів гравці використовують плитки мапи для битв. Мапу для битв використовують, коли кампанія наближається до важливого стратегічного моменту. Тоді дослідження та мандри відходять на другий план.



Плитка мапи для мандрів



Плитка мапи для битв

Коли ви граєте на мапі для битв, основні правила залишаються незмінними. Але на мапі для битв з'являтимуться жетони місцевості, які можуть вплинути на правила переміщення та атаки.

Готуючи мапу для битв, гравці розміщують жетони місцевості, як показано в застосунку. Деякі жетони місцевості розміщують у зонах, інші — на межах зон, змінюючи правила цих меж.

Гравець може натиснути на жетон місцевості в застосунку, щоб ознайомитися з його правилами та способами взаємодії. Також кожному жетону місцевості відповідає карта місцевості, яка описує його ефект.

Іноді в застосунку жетони місцевості позначені мерехтінням. Такі жетони мають особливі правила для певної пригоди. Їхні ефекти відрізняються від описаних на відповідній карті. Щоб ознайомитися з правилами особливого жетона місцевості, герої натискають на відповідний жетон у застосунку.

СИМВОЛ НАБОРУ

Усі карти базового набору гри «Володар Перснів. Пригоди в Середзем'ї» позначені символом персня у правому нижньому куті. Цей символ відрізняє карти цього набору від карт інших наборів серії «Пригоди в Середзем'ї».



Символ базового набору гри

ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

Кожна кампанія «Пригод у Середзем'ї» складається з кількох подорожей. У цьому розділі описано, як герої поліпшують спорядження, набувають навичок і змінюють ролі між подорожами. Також ви дізнаєтеся, як зберегти гру та продовжити поточну кампанію.

Після кожної подорожі

Після кожної подорожі герої скидають усі свої жетони та карти поранень, страхів і переваг. Потім вони повертають свої карти слабкостей у запас, а інші карти навичок — у свої колоди.

ТАБІР

Після завершення подорожі застосунок показує екран табору, де герої можуть поліпшити своє спорядження та отримати нові карти навичок. Потім гравці можуть натиснути «Зберегти та вийти», щоб зберегти прогрес кампанії та повернутися на головний екран. Або натиснути «Продовжити», щоб перейти до вибору ролей перед початком наступної подорожі.



Екран табору

ІНВЕНТАР ЗАГОНУ

Інвентар — це перелік предметів і навичок усього загону. Застосунок відстежує броню (🛡️), одnorучне (👉) та дворучне (👊) спорядження кожного героя, а також карти його навичок, зокрема прізвиськ. Крім того, застосунок відстежує всі речі загону (📦). Гравці можуть переглянути своє спорядження, натиснувши кнопку «Спорядження», і свої навички, натиснувши на портрет свого героя.

Герої **не можуть** обмінюватися спорядженням та придбаними картами навичок. Однак перед подорожжю кожен герой може екіпіруватися будь-якими речами (📦) з інвентаря загону.

Для зручності між ігровими сесіями гравці можуть зберігати карти зі свого інвентаря окремо від інших карт гри.

Знання (☉) — це інформація, зібрана героями протягом кампанії. Усі знання відстежуються в застосунку. Вони спільні для всього загону. Що більше знань, то більше можливостей для поліпшення спорядження. Набуті героями знання не можна витратити або втратити.



Значення знань на екрані табору

ПОЛІПШЕННЯ СПОРЯДЖЕННЯ

Кожна карта спорядження має значення знань, необхідне для її поліпшення. Усе спорядження загону зображене в меню спорядження. Якщо спорядження підсвічено, його можна поліпшити.



Значення знань на карті спорядження



Герої мають достатню кількість знань, щоб поліпшити все виділене спорядження.

Натиснувши на підсвічене спорядження в меню, ви побачите всі його можливі поліпшення. Щоб поліпшити спорядження, виберіть його поліпшену версію в застосунку. Потім поверніть у запас відповідну карту спорядження, натомість узявши поліпшену карту.

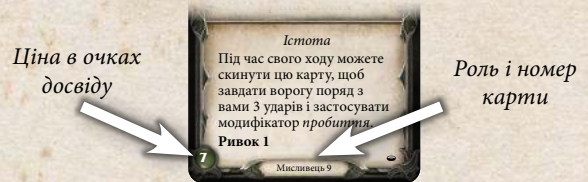


Зі значенням знань «25» гравець може поліпшити «Кинджал» до «Еред-Луїнського кинджала» або «Гондолінського кинджала».

Завершивши подорож, герої отримують за це **очки досвіду** (ОД), що відображають удосконалення їхніх здібностей. Очки досвіду можна витратити на придбання нових карт навичок. Кожен герой отримує очки досвіду відповідно до своєї ролі. Якщо герой змінюватиме свою роль під час кампанії, він зможе отримувати очки досвіду за кожену роль окремо.

ПРИДБАННЯ І ПРОДАЖ НАВИЧОК

Перебуваючи в таборі, кожен герой може витратити свої очки досвіду на придбання будь-якої кількості карт навичок. Кожна доступна для покупки карта має ціну. Для придбання навички герой повинен витратити вказану на відповідній карті кількість очок досвіду.



Натиснувши на портрет свого героя, гравець може відкрити меню, у якому вказаний його досвід для кожної ролі. Вибравши роль, гравець може перейти до переліку всіх карт навичок для цієї ролі. Зеленим виділені карти, які вже є в колоді героя, а червоним — карти, на придбання яких герою бракує досвіду. Карти навичок, які вже належать іншому герою, також виділені червоним кольором і містять портрет цього героя.



Арагорн має роль грабіжника й отримав 4 очки досвіду. Він уже має карту «Красне сльвіце», тож може придбати іншу доступну для грабіжника карту — «Пройти нишком» або «Глибокі кишені».

Карти навичок, не виділені ні зеленим, ні червоним кольором, доступні для придбання. Щоб придбати карту, герой вибирає її в переліку. Придбана навичка виділяється зеленим, а очки досвіду витрачаються автоматично. Потім герой додає цю карту навички до своєї колоди навичок. Кількість карт у колоді героя не обмежена.

Герої також можуть продавати будь-які придбані карти навичок. Щоб продати карту навички, гравець вибирає її в переліку й автоматично отримує стільки очок досвіду, скільки коштує карта. Ці очки досвіду завжди стосуються ролі, вказаної внизу проданої карти навички. Потім герой **вилучає** цю карту зі своєї колоди та повертає її в запас.

ПРИГОТУВАННЯ ДО КАМПАНІЇ

Щоб розпочати кампанію, гравці виконують кроки з розділу «Нова кампанія». Так вони зможуть приготуватися до першої подорожі кампанії. Для приготувань до наступних подорожей кампанії гравці виконують кроки з розділу «Продовження кампанії».

НОВА КАМПАНІЯ

1. **Виберіть кампанію та складність.** Натисніть «Нова гра» на головному екрані застосунку. Виконайте вказівки застосунку щодо вибору кампанії, складності та комірки для збереження гри.
2. **Створіть загін і виберіть героїв.** Кожен гравець вибирає в застосунку героя, потім бере його фігурку та планшет і розміщує їх у своїй ігровій зоні. Якщо ви граєте соло, виберіть двох героїв. Ви самі гратимете обома героями.
3. **Отримайте початкове спорядження.** Кожен гравець вибирає початкове спорядження, бере карти з відповідними назвами та рівнями й розміщує їх біля свого планшета (або планшетів, якщо ви граєте соло).
4. **Створіть колоди поранень, страхів та слабкостей.** Перетасуйте окремо карти поранень, страхів та слабкостей. Покладіть створені колоди на центр ігрової зони в межах досяжності всіх гравців.
5. **Створіть запас.** Розділіть за типами на окремі стоси карти переваг і жетони. Відкладіть убік усі плити мапи й фігурки ворогів.
6. **Почніть кампанію.** Введіть у застосунку назву свого загону, натисніть кнопку «Почати» та подивіться короткий вступ, який ознайомить вас з історією та героями.
7. **Виберіть ролі.** Кожен гравець вибирає в застосунку свою роль у першій подорожі.
8. **Візьміть карти навичок.** Кожен герой бере такі карти навичок:
 - ❖ по одній копії кожної карти з номерами 1-6, унизу яких указано «Базова»;
 - ❖ карти з номерами 1-5, унизу яких указане 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.
9. **Підготуйте карту ролі та створіть колоду навичок.** Кожен гравець підготовлює свою карту навички, яка 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.
10. **Почніть подорож.** Гравці натискають кнопку «Почати» в застосунку й розпочинають подорож.

ПРОДОВЖЕННЯ КАМПАНІЇ

1. **Виберіть кампанію.** Натисніть кнопку «Завантажити гру» на головному екрані застосунку. Потім виберіть комірку для збереження поточної кампанії.
2. **Створіть колоди поранень, страхів і слабкостей.** Перетасуйте окремо карти поранень, страхів і слабкостей. Покладіть створені колоди на центр ігрової зони в межах досяжності всіх гравців.
3. **Створіть запас.** Розділіть за типами на окремі стоси карти переваг і жетони. Відкладіть убік усі плити мапи й фігурки ворогів.
4. **Візьміть карти навичок.** Кожен герой бере й відкладає вбік такі карти навичок:
 - ❖ усі карти, придбані в таборі між подорожами, незалежно від вибраної ролі;
 - ❖ по одній копії кожної карти з номерами 1-6, унизу яких указано «Базова»;
 - ❖ карти з номерами 1-5, унизу яких указане ім'я вибраного гравцем героя;
 - ❖ карти прізвиськ, якщо герой їх отримував;
 - ❖ одну випадкову карту слабкості з верху відповідної колоди.
5. **Екіпіруйте героя спорядженням.** Кожен гравець розміщує планшет героя у своїй ігровій зоні й екіпірує героя вказаним у відповідному меню спорядженням. Карти спорядження кладуть біля планшета героя.
6. **Екіпіруйте героя річчю.** Кожен герой може екіпіруватися 1 річчю (📜) з інвентаря. Інвентар містить перелік усіх речей, зібраних загоном протягом кампанії.
7. **Виберіть роль і створіть колоду навичок.** Кожен гравець вибирає у застосунку роль для нової подорожі. Герой може змінювати ролі протягом кампанії. Потім герой бере карти з номерами 1-3, унизу яких указана вибрана роль. Герой підготовлює карту з номером 1, а карти з номерами 2 і 3 перетасовує з картами, відкладеними на кроці 4, створюючи колоду навичок для нової подорожі.
8. **Почніть подорож.** Гравці натискають кнопку «Почати» в застосунку й розпочинають подорож.

ГЛОСАРІЙ

Цей розділ містить докладні правила гри «Пригоди в Середзем'ї», подані параграфами за алфавітом. Якщо ви не можете знайти якийсь термін у довіднику, шукайте його за алфавітом у покажчику на с. 30.

I АКТИВАЦІЯ ВОРОГІВ

Під час фази мороку активується кожна підготовлена група ворогів.

- 1.1 Під час активації ворогів застосунок автоматично вибирає підготовленого ворога й підсвічує його портрет на панелі ворогів. Потім застосунок дає вказівки щодо активації цієї групи ворогів.
- 1.2 Якщо застосунок указує, що ворог повинен «переміститися» на певну кількість зон, цей ворог може переміститися на таку саму або меншу кількість зон у напрямку цілі.
 - ▶ Якщо вказівки щодо активації ворога містять значення переміщення та ціль атаки (наприклад, «Переміщення 2 й атака. Ціль — Арагорн»), то ціль атаки також є ціллю переміщення.
 - ▶ Якщо в вказівках щодо активації ворога йдеться лише про переміщення, але не про атаку, ворог переміщується в напрямку цілі й зупиняється, коли ціль опиняється в межах досяжності його атаки.
- 1.3 Коли група ворогів переміщується до цілі, кожна пройдена зона повинна скорочувати відстань (кількість зон) між цією групою ворогів і зоною з ціллю.
- 1.4 Якщо ворог може переміститися до цілі кількома найкоротшими маршрутами, гравці самі вибирають маршрут для цієї групи ворогів.
- 1.5 Якщо група ворогів не може переміститися так, щоб указана ціль опинилася 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.
- 1.6 Якщо група ворогів не може переміститися так, щоб указана ціль або інший герой опинилися в межах досяжності атаки, вона повністю ігнорує вказівки застосунку. Гравці натискають кнопку «Немає цілі», і застосунок дає їм іншу вказівку щодо переміщення цієї групи ворогів.
 - ▶ Коли гравці виконують усі вказівки застосунку, активація групи ворогів завершується.
- 1.7 Якщо під час переміщення до цілі група ворогів перетинає межу з жетоном струмка, її активація відразу завершується, а гравці натискають у застосунку кнопку «Перехід через струмок».
- 1.8 Коли всі групи ворогів стануть активованими, гравці переходять до етапу темряви.

2 АКТИВОВАНІ ВОРОГИ

Кожна група ворогів може бути або підготовленою, або активованою.

- 2.1 Підготовлена група ворогів може активуватися під час фази мороку й контратакувати.
- 2.2 Якщо група ворогів активована, її портрет у застосунку затемнений.
- 2.3 Активована група ворогів не активується під час фази мороку.
- 2.4 Герої не можуть спровокувати активовану групу ворогів.
- 2.5 Активована група ворогів не може контратакувати, якщо це не група елітних ворогів.
- 2.6 Застосунок автоматично активує та підготовлює ворогів. Усі групи ворогів стають підготовленими наприкінці фази мороку.

3 АТАКИ

Цей параграф містить правила розіграшу атак героїв та ворогів.

3.1 АТАКИ ГЕРОЇВ

Герой може атакувати групу ворогів, щоб спробувати вилучити їх з мапи. Зазвичай для цього треба виконати дію атаки.

Атака героя складається з таких послідовних кроків:

- 3.2 **Крок 1. Виберіть спорядження і вміння.** Герой вибирає будь-яку кількість карт спорядження, якими він екіпірований. Потім він вибирає одне з умінь, указаних на цих картах, і проходить перевірку цього вміння.
 - ▶ Якщо герой вибирає кілька карт споряджень, усі ці карти повинні мати принаймні одне спільне вміння і відповідний символ. Герой проходить перевірку цього вміння.
- 3.3 **Крок 2. Виберіть ціль.** Герой вибирає ціллю атаки одну групу ворогів.
 - ▶ Герой може вибрати будь-яку групу ворогів у своїй зоні.
 - ▶ Герой може вибрати групу ворогів у сусідній зоні, якщо все вибране для атаки спорядження має символ дальньої атаки (♦).
- 3.4 **Крок 3. Пройти перевірку атаки.** Перевірку атаки розігрують за правилами звичайної перевірки (див. «Перевірки» на с. 19). Отримані успіхи (※) дозволяють застосувати один або кілька ефектів карт спорядження, вибраних для атаки.
 - ▶ Для багатьох ефектів на картах спорядження вказані символ успіху (※) і значення (наприклад, 2※). Щоб застосувати такий ефект, герой повинен витратити вказану кількість успіхів (※), отриманих під час перевірки атаки. Потім він може застосувати цей ефект.
 - ❑ Кожен ефект можна застосувати лише один раз за атаку.
 - ❑ Більшість ефектів додають до атаки удари або модифікатори. Для цього гравцю треба відмітити вказані модифікатори або ввести кількість ударів у застосунку (див. «Завдання ударів ворогам» на с. 13).

➤ Якщо герой не завдає ударів і не застосовує модифікаторів до групи ворогів, цей герой усе одно натискає «Готово» на панелі атаки, бо його атака може призвести до контратаки.

➤ Після перевірки атаки всі непережені вороги відновлюють свою броню та магію до максимальних значень.

3.5 **Крок 4. Контратака.** Після того як герой атакував групу ворогів, ця група може контратакувати цього героя.

➤ Якщо на екрані з'явилося вікно із запитанням про контратаку, а герой перебуває в межах досяжності атаки цієї групи ворогів, він натискає «Так». Інакше герой натискає «Ні».

3.6 АТАКИ ВОРОГІВ

Групи ворогів можуть атакувати героїв, щоб перемогти їх і перервати їхню пригоду.

3.7 Зазвичай група ворогів атакує героя під час своєї активації, контратаки або провокації.

3.8 Коли група ворогів атакує, застосунок визначає, скільки поранень (☠) і страхів (☹) зазнає герой.

➤ Зазвичай герой має можливість пройти перевірку, щоб скасувати поранення (☠) або страхи (☹), перш ніж їх зазнати.

3.9 Деякі атаки ворогів також мають додаткові ефекти. У тексті таких ефектів указано, як і коли їх застосовують.

4 БЛОКУВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СТРАХІВ

Див. «Поранення та страхи» на с. 22.

5 БОЧКИ (МІСЦЕВІСТЬ)

Бочки — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



5.1 Під час фази дій, якщо герой перебуває в зоні з жетоном бочок, а поряд з ним є група ворогів, він може взаємодіяти з жетоном бочок, виконавши дію взаємодії.

5.2 Якщо герой у зоні з одним або кількома ворогами взаємодіє з жетоном бочок, він не провокує ворогів.

5.3 Коли герой взаємодіє з жетоном бочок, він проходить перевірку мудрості (☞).

➤ Якщо герой отримав принаймні два успіхи (☼), він успішно проходить перевірку. Герой вибирає групу ворогів поряд з ним, завдає їй 4 ударів і застосовує модифікатор оглушення. Потім він скидає цей жетон бочок.

➤ Якщо герой отримує менше ніж два успіхи (☼), він провалює перевірку. Нічого не відбувається.

6 БРОНЯ

Вороги та герої можуть мати броню, завдяки якій вони краще протистоять атакам.

6.1 БРОНЯ ВОРОГІВ

Броня групи ворогів зображена у вигляді сірих комірок на шкалі здоров'я в меню ворога.

6.2 Коли ворог з бронєю зазнає ударів, спершу він втрачає одиниці своєї броні, а вже потім — здоров'я.

➤ Якщо ворог має і броню, і магію, спершу він втрачає одиниці своєї броні, а потім — магії.

6.3 Після того як герой завдасть ударів, натиснувши кнопку «Готово», усі непережені вороги відновлюють свою броню до максимальних значень.

6.4 Якщо вибрано модифікатор *пробиття*, броня не захищає ворога від будь-яких завданих йому ударів.

6.5 Якщо вибрано модифікатор *розколювання*, один або кілька ворогів у групі втрачають 1 броню без можливості відновлення.

➤ Модифікатор *розколювання* діє на броню першого ворога, указанного в застосунку. Якщо указанного ворога пережене цією атакою, наступний у переліку ворог теж втрачає 1 броню.

6.6 БРОНЯ ГЕРОЇВ (СПОРЯДЖЕННЯ)

Протягом кампанії кожен герой уже екіпірований однією картою спорядження із символом броні (☪).

6.7 Кожна броня має один або кілька ефектів, у тексті яких указано, як і коли їх можна застосувати.

➤ Ефекти броні зазвичай дозволяють герою скасувати поранення (☠) або страхи (☹).

6.8 У таборі між подорожами герої можуть поліпшити свою броню, якщо мають достатньо знань.

7 ВАЛУН (МІСЦЕВІСТЬ)

Валун — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



7.1 Якщо герой перебуває в зоні з жетоном валуна під час проходження перевірки для скасування поранень (☠) або страхів (☹), він може замінити 1 символ долі (♣) на 1 символ успіху (☼), не витрачаючи жетона натхнення.

7.2 Кожен жетон валуна можна використати лише один раз під час проходження перевірки для скасування поранень.

8 ВЗАЄМОДІЯ (ДІЯ)

Герої можуть взаємодіяти з різними об'єктами на ігровій мапі.

8.1 Якщо герой перебуває в одній зоні з жетоном обшуку, персонажа, загрози або місцевості, він може взаємодіяти з цим жетоном, виконавши дію взаємодії.

8.2 Щоб виконати дію взаємодії, герой вибирає потрібний жетон у застосунку й натискає кнопку з символом взаємодії (→). Потім герой виконує вказівку застосунку.

Гравець **не повинен** натискати кнопку з символом взаємодії (→), якщо його герой зараз не виконує дії взаємодії, бо така дія незворотно вплине на подорож.

Якщо герой вибрав у застосунку неправильний жетон або передумав взаємодіяти, він натискає кнопку **без** символу взаємодії (→).

8.3 Якщо герой хоче виконати дію взаємодії в зоні з однією або кількома групами ворогів, він провокує їх. Перед тим як взаємодіяти з жетоном, герой спершу повинен натиснути кнопку провокації для кожної групи ворогів у довільному порядку.

Після провокації усіх груп ворогів у своїй зоні герой може виконати дію взаємодії.

Герой провокує кожну групу ворогів у своїй зоні по одному разу за кожну свою взаємодію.

Наприклад, якщо герой перебуває в зоні з жетоном персонажа, жетоном обшуку та групою ворогів, він провокує цю групу ворогів один раз перед взаємодією з жетоном персонажа та ще один раз перед взаємодією з жетоном обшуку.

Герой також провокує ворогів, якщо взаємодія відбувається внаслідок ігрового ефекту.

8.4 Герої можуть взаємодіяти з жетонами місцевості, щоб застосувати їхні особливі ефекти.

Таку взаємодію вважають однією з двох дій, які герой може виконати під час свого ходу.

9 ВИРІШАЛЬНА ПЕРЕВІРКА

Вирішальна перевірка визначає, чи виживе герой, що досяг свого максимального значення поранень або страхів.

9.1 Якщо кількість карт поранень (☹) або страхів (☠) у ігровій зоні героя дорівнює або перевищує його максимальне значення поранень або страхів, цей герой повинен пройти вирішальну перевірку.

Якщо герой зазнає кількох поранень (☹) або страхів (☠) від одного джерела (групи ворогів або ігрового ефекту), герой спершу зазнає всіх поранень або страхів від цього джерела, а вже потім визначає, чи досяг він відповідних максимальних значень.

9.2 Щоб пройти вирішальну перевірку, герой натискає кнопку загону в нижньому лівому куті екрана застосунку та вибирає портрет свого героя.

9.3 Під час вирішальної перевірки гравець повинен вибрати тип перевірки: поранення або страхи.

Якщо вирішальна перевірка відбувається внаслідок досягнення максимального значення поранень, герой повинен вибрати «Поранення». Якщо вирішальна перевірка відбувається внаслідок досягнення максимального значення страхів, герой повинен вибрати «Страхи».

Якщо герой досягає **обох** максимальних значень одночасно, він проходить дві вирішальні перевірки в будь-якому порядку: одну для поранень (☹) й одну для страхів (☠).

Якщо кількість карт поранень (☹) або страхів (☠), що лежать **горілиць** у ігровій зоні героя, дорівнює або перевищує його максимальне значення поранень або страхів, цей герой не проходить ніяких вирішальних перевірок. У такому разі він натискає кнопку «Провал».

9.4 Після проходження вирішальної перевірки застосунок укаже, що робити далі.

10 ВИТРАТИТИ

Протягом гри герої можуть витратити різні жетони й очки досвіду, щоб купувати карти й розігрувати ігрові ефекти.

10.1 Під час перевірки герой може витратити будь-яку кількість жетонів натхнення, щоб за кожен витрачений жетон замінити 1 символ долі (♣) на 1 символ успіху (※) на відкритих картах навичок.

Коли герой витрачає жетон натхнення, він бере його зі свого планшета та кладе в запас.

10.2 Між подорожами герой може витратити очки досвіду на придбання нових карт навичок.

Застосунок автоматично вираховує витрачені героєм очки досвіду.

10.3 Під час перевірки атаки герой може витратити отримані символи успіху (※) на розіграш ефектів карт спорядження, які використовують для цієї атаки.

Якщо герой витрачає символ успіху (※), він не може витратити його ще раз під час цієї перевірки. Герой повинен уважно стежити, скільки символів успіху (※) він уже витратив.

10.4 Під час перевірок деякі ефекти дозволяють героям використовувати або витратити для інших цілей символи долі (♣) на відкритих картах.

Якщо герой витрачає символ долі (♣), він не може витратити його ще раз під час цієї перевірки. Герой повинен уважно стежити, скільки символів долі (♣) він уже витратив.

11 Відпочинок X (ключове слово)

Відпочинок — це ключове слово, яке дозволяє герою скинути карти поранень (♣) або страхів (♠), що лежать долілиць у його ігровій зоні.

11.1 Наприкінці ходу героя під час фази дій герой може скинути карту з ключовим словом «Відпочинок X», щоб скинути X карт поранень або страхів, що лежать долілиць у його ігровій зоні.

► Герой може скинути будь-яку комбінацію карт поранень (♣) і страхів (♠), але кількість скинутих карт поранень і страхів не повинна перевищувати X.

11.2 Герой може одночасно скинути кілька карт із ключовим словом «Відпочинок X» наприкінці ходу.

11.3 Щоб розіграти «Відпочинок X», герой може скинути лише підготовлену карту.

12 Вогнище (місцевість)

Вогнище — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



12.1 Коли герой у зоні з жетоном вогнища атакує, він може скинути одну відкриту під час перевірки карту з символом долі (♣), щоб застосувати до групи ворогів модифікатор *пробиття* або *руйнування*.

► Якщо карту навички скидають для застосування ефекту вогнища, герой не може замінити або витратити її символи долі (♣) або успіху (※).

13 Ворожі стяги

Ворожі стяги потрібні, щоб відрізнити елітні групи ворогів, а також кілька звичайних груп ворогів одного типу.

13.1 Розміщуючи на ігровій мапі групу елітних ворогів, гравці ставлять у ту саму зону жетон елітного стяга (на пластиковій підставці).

13.2 Розміщуючи на ігровій мапі групу ворогів того типу, що вже був розміщений на мапі, гравці ставлять у ту саму зону жетон відповідного стяга (на пластиковій підставці).

13.3 Розміщуючи ворожий стяг на ігровій мапі, гравці повинні вибрати стяг відповідного кольору (елітний або звичайний) і з символом, указаним на портреті групи ворогів у застосунку. За потреби застосунок автоматично вказує цей символ.

► Символ стяга певного кольору зображений над указівкою розмістити групу ворогів на ігровій мапі.

13.4 Якщо група ворогів зі стягом переміщується в іншу зону, гравці також переміщують туди її стяг. Якщо групу ворогів скидають з ігрової мапи, гравці також скидають її стяг.

14 Герой

Кожен гравець контролює одного з героїв Середзем'я.

14.1 Кожен герой представлений на ігровій мапі пластиковою фігуркою.

14.2 Кожен герой має свою ігрову зону, де розміщені його планшет, колода карт навичок і спорядження.

14.3 Якщо ви граєте соло, то контролюєте двох героїв.

15 Група ворогів

Група ворогів представлена однією або кількома фігурками на ігровій мапі та портретом й окремим меню в застосунку.

15.1 Усі фігурки у групі ворогів переміщуються, активуються й атакують разом.

15.2 Гравці можуть відкрити меню групи ворогів, вибравши портрет цієї групи на панелі ворогів у застосунку (див. с. 28).

15.3 У меню кожної групи ворогів указана її назва, бонуси та шкала здоров'я кожного ворога в групі.

► Гравці можуть ознайомитися з ефектами кожного бонусу, натиснувши на нього.

15.4 Натиснувши кнопку атаки в меню ворога, гравці переходять до панелі атаки, де можуть відмітити удари й модифікатори, які застосовують до цієї групи ворогів.

15.5 Якщо ігровий ефект стосується «ворога», то він стосується усієї групи ворогів.

16 Дії

Під час фази дій кожен герой може виконувати такі основні дії, як переміщення, атака чи взаємодія.

16.1 Переміщення дозволяє герою переміститися на відстань до 2 зон, атака — атакувати групу ворогів, а взаємодія — взаємодіяти з жетонами у своїй зоні.

16.2 Іноді застосунок дозволяє героям виконувати особливі дії, доступні лише в певних подорожах, а також пропонує інші способи переміщення, атаки та взаємодії.

16.3 Якщо текст ефекту містить фразу «замість дії», герой може застосувати цей ефект замість однієї з двох дій.

16.4 Якщо ефект дозволяє герою переміститися, атакувати або взаємодіяти, ці ефекти не вважають діями, навіть якщо вони схожі на основні дії.

17 Добивання

Див. «Модифікатори» на с. 18.

18 Додати, завдати та застосувати

«Додати удари» та «завдати ударів» — це різні ефекти.

- 18.1 Деякі ефекти (наприклад, «Удар Х»), указують «додати» удари або модифікатори до атаки. Такі ефекти застосовують під час поточної атаки.
- 18.2 Деякі ефекти вказують «завдати» ударів або «застосувати» модифікатори. Такі ефекти розігрують не в рамках атаки. Їх не вважають атаками. Вони не можуть спричинити контратаку.
- Герой вводить у застосунку кількість ударів, відмічає модифікатори та натискає кнопку «Готово». Якщо застосунок запитує, чи може контратакувати ворог, герой повинен натиснути «Ні».

19 Доля (символ)

Деякі карти навичок містять символ долі (♣) у верхньому лівому куті. Символи долі (♣) використовують під час проходження перевірок. Також вони можуть бути вказані в деяких ефектах і в застосунку.

- 19.1 На відміну від символу успіху (⚡), символ долі (♣) не має власного ефекту. Однак під час перевірки герой може витратити будь-яку кількість жетонів натхнення, щоб за кожен витрачений жетон замінити 1 символ долі (♣) на 1 символ успіху (⚡) на відкритих картах навичок.
- Замінивши символ долі (♣) на символ успіху (⚡), герой не зможе використати цей символ долі (♣) для іншої цілі. Цей символ більше не вважають символом долі (♣).
- 19.2 Під час перевірок деякі ефекти дозволяють героям використовувати або витратити символи долі (♣) на відкритих картах для інших цілей.
- Витративши символ долі (♣), герой не може витратити його ще раз під час цієї перевірки. Герой повинен уважно стежити, скільки символів долі (♣) він уже витратив.
- 19.3 Символи долі (♣) на підготовлених картах не мають ефекту. Гравці їх ігнорують.

20 Досвід

Очки досвіду (ОД) — це показник прогресу героя завдяки тренуванням й опануванню вибраної ним ролі.

- 20.1 Досвід накопичується протягом усієї кампанії для кожної вибраної героєм ролі й автоматично відстежується у застосунку.
- Якщо герой змінює роль під час кампанії, він накопичує досвід за кожну вибрану роль окремо.
 - Очки досвіду кожного героя вказані під його портретом на екрані табору. Вибравши свій портрет, герой побачить очки досвіду за кожну свою роль.
- 20.2 Застосунок повідомляє, коли герої отримують досвід. Зазвичай це відбувається наприкінці подорожі.
- Кожен герой отримує очки досвіду окремо й лише для своєї ролі в поточній подорожі.

20.3 Придбання і продаж карт навичок

Між подорожами на екрані табору герої можуть витратити отриманий досвід на придбання карт навичок. Також вони можуть продати раніше придбані навички, щоб отримати очки досвіду.

- 20.4 У лівому нижньому куті кожної карти навички, яку можна придбати або продати, вказана ціна.
- Ціна вказує, скільки очок досвіду повинен витратити герой, щоб придбати цю карту навички, і скільки очок досвіду герой отримає, якщо її продасть.
- 20.5 Щоб відкрити перелік карт навичок для своєї ролі, герой вибирає портрет свого героя на екрані табору та відповідну роль.
- Усі карти навичок, які герой уже має у своїй колоді, виділені зеленим.
 - Усі карти навичок, які герой не може придбати, виділені червоним.
 - ❌ Якщо біля назви карти вказана ціна, то герою бракує досвіду, щоб її придбати.
 - ❌ Якщо біля назви карти вказаний портрет іншого героя, то ця карта навичок зараз у колоді цього героя.
 - Герой може придбати будь-які карти навичок, не виділені зеленим або червоним.
- 20.6 Щоб придбати карту навичок, герой вибирає її в переліку в застосунку. Потім він додає відповідну карту до своєї колоди.
- Герой може витратити досвід певної ролі тільки на придбання карт цієї ролі.
 - Застосунок автоматично вираховує витрачені героєм очки досвіду.
- 20.7 Щоб продати карту навички, герой вибирає її в переліку зелених карт у застосунку. Потім він вилучає відповідну карту зі своєї колоди.
- Продаючи карту навички, герой отримує очки досвіду для ролі, якої стосується ця карта.
 - Застосунок автоматично враховує отримані героєм очки досвіду.
- 20.8 На екрані табору герой може придбати та продати будь-яку кількість карт навичок, які стосуються вибраних ним ролей.

21 ДОСЛІДЖЕННЯ

Кожна плитка мапи для мандрів має квадратну комірку, у якій за вказівкою застосунку розміщують жетон дослідження. Цей жетон вказує на те, що ця плитка недосліджена.



- 21.1 Після розміщення нової плитки мапи для мандрів гравці розміщують жетон дослідження у квадратній комірці, якщо застосунок указує це зробити.
- 21.2 Плитку мапи з жетоном дослідження вважають недослідженою.
- 21.3 Якщо герой переміщується в зону недослідженої плитки мапи, він повинен відразу дослідити її.
 - ▶ Дослідження плитки мапи не вважають дією.
- 21.4 Щоб дослідити плитку мапи, герой вибирає відповідний жетон дослідження у застосунку, натискає кнопку «Підтвердити» й виконує вказівку застосунку.
- 21.5 Щоб дослідити плитку мапи, герой не повинен завершувати своє переміщення на цій плитці.

22 ЕКІПРУВАННЯ ГЕРОЯ

Перед початком кампанії кожен герой вибирає початкове спорядження й екіпується ним. Герой носитиме це спорядження (або поліпшені версії цього спорядження) протягом усієї кампанії.

- 22.1 На початку подорожі герой може екіпуватися однією бронею (🛡️), спорядженням в обидві руки (дві карти 🗡️ або одна карта 🗡️) та однією річчю (🎒).
- 22.2 Герой може екіпуватися кількома речами (🎒), якщо він отримує одну або кілька речей під час подорожі.
- 22.3 Протягом подорожі герой може застосовувати ефекти спорядження та речей, якими він екіпований.
- 22.4 Спорядження, яким повинен екіпуватися герой, указане в меню спорядження у застосунку.
- 22.5 Між подорожами герої можуть екіпуватися однією річчю (🎒) з інвентаря загону.

23 ЕЛІТНІ ВОРОГИ

Елітні вороги — це сильніші та небезпечніші версії звичайних ворогів.

- 23.1 Кожна група елітних ворогів має один або кілька бонусів.
 - ▶ Бонуси групи елітних ворогів указані у верхній частині її меню в застосунку. З описом кожного бонусу можна ознайомитися, вибравши його в застосунку.
 - ▶ Застосунок автоматично застосовує бонуси елітних ворогів. Опис бонусу просто інформує героїв про те, чим ця група елітних ворогів відрізняється від звичайної версії групи.
- 23.2 Групи елітних ворогів можуть контратакувати, навіть якщо вони активовані.

- 23.3 Портрет кожної групи елітних ворогів у застосунку має рамку з шипами.
- 23.4 Розміщуючи на ігровій мапі групу елітних ворогів, гравці ставлять у ту саму зону жетон елітного стяга (з пластиковою підставкою).

- ▶ Колір і символ елітного стяга повинні відповідати кольору й символу на портреті цієї групи ворогів у застосунку.
- ▶ Якщо група елітних ворогів переміщується в іншу зону, гравці також переміщують туди її стяг.

24 ЕФЕКТИ

Більшість карт мають ефекти, які герої можуть застосовувати на різних етапах гри.

- 24.1 В описі кожного ефекту вказано, коли та як герой може його застосувати.
 - ▶ Герой може застосовувати ефекти лише підготовлених карт навичок.
 - ▶ Якщо карта навички не підготовлена (зокрема якщо її відкрили під час перевірки), її ефект ігнорують.
- 24.2 Деякі ефекти представлені ключовими словами. Ключові слова — це скорочений запис ефектів, які часто зустрічаються на картах.
 - ▶ Ефект кожного ключового слова розігрують за певними правилами, з якими можна ознайомитися у відповідних параграфах глосарія.
- 24.3 ЦІНА
 - Для застосування багатьох ефектів герой мусить сплатити певну ціну.
 - 24.4 Герой не зможе застосувати ефект, якщо не сплатить відповідну ціну.
 - 24.5 Сплатити за ефект можна символами успіху (⚡), жетонами натхнення, скиданням карт або використанням речей.
 - 24.6 Якщо кілька ефектів мають однакову ціну, герой не може сплатити її один раз, щоб застосувати всі такі ефекти. За кожен ефект треба платити окремо.

Наприклад, якщо карта навички має два ефекти, що вказують скинути цю карту (один текстовий ефект й одне ключове слово), герой не може скинути цю карту, щоб застосувати обидва ефекти.

- 24.7 Ефект, що вимагає скинути карту, не можна застосувати, якщо цю карту скидають унаслідок іншого ефекту.
- 24.8 Якщо ефект указує вилучити карту з подорожі, герой відкладає цю карту вбік. Герої не можуть використовувати відкладені карти під час цієї подорожі.

24.9 ПОРЯДОК ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ

Порядок застосування ефектів вказує, у якій послідовності герой повинен застосувати доступні ефекти.

- 24.10 Якщо текст ефекту містить слово «після», ефект застосовують відразу після вказаної події.
- 24.11 Якщо текст ефекту містить слово «перед», ефект застосовують безпосередньо перед вказаною подією.
- 24.12 Якщо текст ефекту містить слово «коли», ефект застосовують точно в момент вказаної події.
- 24.13 Ефекти, текст яких містить слово «коли», застосовують раніше, ніж ефекти, текст яких містить слово «після».
- 24.14 Якщо треба застосувати кілька ефектів одночасно, гравці разом визначають порядок їх застосування.
- 24.15 Якщо текст ефекту містить слово «потім», герой спершу застосовує частину ефекту до цього слова, а потім — частину ефекту після цього слова.

25 ЖЕТОН

Жетони — це фізичні компоненти гри, які розміщують на мапі або картах героїв, а також їхні цифрові аналоги в застосунку.

- 25.1 Кожен жетон у застосунку має фізичний аналог на ігровій мапі.
 - ▶ Якщо на мапі в застосунку зображений жетон дослідження, обшуку, персонажа, загрози, місцевості або темряви, такий самий фізичний жетон треба розташувати на тому ж місці ігрової мапи.
- 25.2 Якщо правило або ігровий ефект указують гравцям вибрати жетон у застосунку, гравці повинні натиснути на його зображення.

26 ЖЕТОНИ ВИКОРИСТАННЯ

Жетони використання викладають на карти речей, щоб відмітити, скільки разів герой може застосувати ефект цієї речі.



- 26.1 Екіпірувавшись картою речі, герой викладає на неї стільки жетонів використання, скільки вказано в лівому нижньому куті карти біля символу використання.
- 26.2 Якщо ігровий ефект вказує використати річ, герой скидає з її карти 1 жетон використання.
 - ▶ Скинувши з карти останній жетон використання, герой перевертає цю карту речі долілиць. Він більше не може застосовувати її ефект до кінця поточної подорожі.
 - ✘ Якщо карта речі лежить долілиць, герой не може застосовувати її ефектів, навіть якщо вони дозволяють використовувати річ, не витрачаючи жетони використання.
- 26.3 Якщо ефект дозволяє викласти жетон використання на карту речі, герой може викласти жетон на карту речі, яка лежить долілиць. У такому разі герой перевертає цю карту горілиць, після чого може знову застосовувати її ефекти.

27 ЖЕТОНИ ЗАГРОЗ

Жетони загрози розміщують на ігровій мапі. Вони означають загрози, з якими герої можуть взаємодіяти.



- 27.1 Вибравши жетон загрози в застосунку, герой може отримати інформацію про нього.
- 27.2 Якщо герой перебуває в одній зоні з жетоном загрози, він може виконати дію взаємодії, щоб взаємодіяти з цим жетоном (див. «Взаємодія (дія)» на с. 8).
- 27.3 Герой може в будь-який момент гри вибрати жетон загрози в застосунку. Утім, натискати кнопку з символом взаємодії (→) можна лише тоді, коли герой виконує дію взаємодії.
- 27.4 Під час етапу загрози фази мороку загроза зростає на 1 за кожен жетон загрози на ігровій мапі.

28 ЖЕТОНИ ОБШУКУ

Жетони обшуку розміщують на ігровій мапі. Вони позначають місце або зону, де герої можуть провести обшук, виконавши дію взаємодії.



- 28.1 Вибравши жетон обшуку в застосунку, герой може отримати інформацію про цей жетон.
- 28.2 Якщо герой перебуває в зоні з жетоном обшуку, він може взаємодіяти з цим жетоном, виконавши дію взаємодії (див. «Взаємодія (дія)» на с. 8).
- 28.3 Гравці можуть вибрати жетон обшуку в застосунку в будь-який момент гри. Утім, натискати кнопку з символом взаємодії (→) можна лише тоді, коли герой виконує дію взаємодії.

29 ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ

Жетони персонажів розміщують на ігровій мапі. Це персонажі, з якими герої можуть взаємодіяти.



- 29.1 Вибравши жетон персонажа в застосунку, герой може отримати інформацію про нього.
- 29.2 Якщо герой перебуває в одній зоні з жетоном персонажа, він може взаємодіяти з цим жетоном, виконавши дію взаємодії (див. «Взаємодія (дія)» на с. 8).
- 29.3 Гравці можуть вибрати жетон персонажа у застосунку в будь-який момент гри. Утім, натискати кнопку з символом взаємодії (→) можна лише тоді, коли герой виконує дію взаємодії.

30 ЗАВДАННЯ

Кожна подорож ставить перед героями низку завдань.

- 30.1 Поточне завдання вказане під шкалою загрози в застосунку.
- 30.2 Коли герої виконують поточне завдання, застосунок автоматично призначить героям нове завдання.
- 30.3 Якщо герої виконують усі завдання подорожі, подорож закінчується, герої перемагають, а застосунок відкриває екран табору перед початком наступної подорожі кампанії.

31 ЗАВДАННЯ УДАРІВ ВРОГАМ

Щоб перемогти групу ворогів, герої завдають їм ударів, поки не позбавлять здоров'я всіх ворогів групи.

31.1 Атаки героїв — основний спосіб завдання ударів ворогам.

31.2 Щоб завдати ударів і/або застосувати модифікатори до групи ворогів, герой вибирає вкладку атаки в меню цього ворога й відкриває панель атаки.

31.3 На панелі атаки герой відмічає потрібні модифікатори й натискає кнопку «+», щоб додати удари до атаки (одне натискання за кожен удар). Потім герой натискає кнопку «Готово».

➤ Коли герої додають або віднімають удари, а також вибирають модифікатори, застосунок відразу показує, як ці удари та модифікатори вплинуть на групу ворогів.

➤ Доки гравці не натиснули кнопку «Готово», вони можуть вільно додавати або віднімати удари й вибирати або скасовувати модифікатори на панелі атаки.

31.4 Якщо під час атаки герой застосовує кілька ефектів карт спорядження, які додають удари або модифікатори, він вводить усі удари й відмічає всі модифікатори, перш ніж натиснути кнопку «Готово».

31.5 Після завдання ударів і застосування модифікаторів застосунок укаже героям вилучити з ігрової мапи фігурки переможених ворогів цієї групи. Якщо після цього в групі ще лишаються фігурки, застосунок може спитати гравців про контратаку.

➤ Якщо на екрані з'явилося вікно з питанням про контратаку, а вороги можуть контратакувати, герой натискає «Так». Інакше герой натискає «Ні» (див. «Контратака» на с. 17).

31.6 За кожен удар, завданий групі ворогів, значення здоров'я одного з ворогів групи знижується на 1.

➤ Спершу удари знижують броню або магію ворога, а вже потім — здоров'я.

➤ Якщо ворог має і броню, і магію, завдані удари спершу знижують його броню, а потім — магію.

31.7 Застосунок спершу завдає усіх ударів одному ворогові в групі. Наступний ворог у цій групі зазнаватиме ударів лише після того, як гравці переможуть попереднього.

➤ Якщо вибрано модифікатор *розсічення*, герой завдає ударів відразу всім ворогам у групі.

31.8 Деякі ефекти вказують завдати ударів або застосувати модифікатори. Такі ефекти розігрують не в рамках атаки. Їх не вважають атаками. Вони не можуть спричинити контратаку.

32 ЗАВЕРШЕННЯ ПОДОРОЖІ АБО КАМПАНІЇ

Подорож завершується, якщо виконується одна з таких умов:

➤ загін виконав або провалив свої завдання;

➤ рівень загрози досягнув максимального значення;

➤ загін не переміг до початку наступної фази мороку, після того як один з героїв був переможений.

Кампанія може завершитися як перемогою, так і поразкою героїв залежно від результатів окремих подорожей.

32.1 Для перемоги в подорожі гравці повинні виконати низку завдань.

32.2 Якщо герої виконують усі завдання подорожі, застосунок повідомить, що подорож завершується перемогою героїв.

32.3 У разі невиконання деяких завдань герої можуть програти. Тоді застосунок повідомить, що подорож завершується поразкою героїв.

32.4 Якщо шкала загрози заповниться цілком, застосунок повідомить, що подорож завершується поразкою героїв.

32.5 Якщо один з героїв переможений, подорож автоматично завершується на початку наступної фази мороку. У такому разі застосунок повідомить, що подорож завершується поразкою героїв.

➤ Герої мають шанс перемогти, але вони повинні встигнути це зробити до початку наступної фази мороку.

32.6 Після завершення подорожі застосунок переходить до епілогу незалежно від результату, а потім — до екрана табору, де герої можуть придбати навички чи поліпшити спорядження перед початком наступної подорожі кампанії.

➤ Якщо гравці завершують останню подорож кампанії, застосунок переходить до епілогу кампанії.

33 ЗАГІН

Загін — це загальний термін для групи героїв у грі.

33.1 Термін «загін» у правилі чи тексті ігрового ефекту стосується кожного героя у грі.

33.2 Перед початком кампанії гравці вводять у застосунку назву свого загону. Ця назва указуватиметься в комірці для збереження гри.

34 ЗАПАС

Запас — це місце, де лежать жетони й карти, які доступні гравцям протягом гри.

34.1 Запас розділений на окремі зони для кожного типу жетонів, а також окремі колоди для карт слабкостей, речей, прізвиськ і переваг (3 стоси).

35 Застосунок

Застосунок «Journeys in Middle-earth» — це ваш віртуальний провідник протягом кампанії. Застосунок забезпечує художні описи, ставить цілі, генерує розташування плиток мапи та ворогів, а також визначає умови перемоги та поразки. Застосунок також зберігає прогрес гравців і відстежує їхній інвентар.

35.1 У будь-який момент гри гравці можуть відкрити меню застосунку, щоб отримати інформацію про ворогів та інвентар загону, а також переглянути хроніки подій. Герої також можуть натиснути на потрібний жетон або порогове значення загрози, щоб ознайомитися з їхнім описом.

▶ Герой не може натискати кнопку з символом взаємодії (→), якщо не застосує ефекту або не виконує дії, що дозволяють це зробити (наприклад, коли він виконує дію взаємодії).

▶ Щоб уникнути випадкового завдання групі ворогів ударів або застосування модифікаторів, радимо гравцям не відкривати без потреби панель атаки в меню ворогів.

35.2 У меню застосунку «Колекції» гравці можуть відмітити набори серії «Пригоди в Середзем'ї», які хочуть використати в цій грі.

35.3 Структура екранів і меню застосунку описана на с. 28.

36 ЗАХИСТ X (КЛЮЧОВЕ СЛОВО)

Захист — це ключове слово, яке дозволяє герою скасувати поранення (☹) або страх (☹).

36.1 Будь-який герой, який перебуває в одній зоні з героєм, що зазнає поранень (☹) або страхів (☹), може скинути карту з ключовим словом «Захист X», щоб заблокувати X поранень та/або страхів.

▶ Герой розіграє «Захист X» перед відкриттям карт поранень і страхів.

▶ Герой може розіграти «Захист X» на самого себе, щоб заблокувати поранення (☹) або страхи (☹), яких він повинен зазнати.

▶ Герой може заблокувати поранення (☹) і страхи (☹) в будь-якій комбінації, але сума заблокованих поранень і страхів не повинна перевищувати X.

36.2 Щоб розіграти «Захист X», герой може скинути лише підготовлену карту.

36.3 Герой може застосувати кілька ефектів з ключовим словом «Захист X», щоб заблокувати поранення (☹) і страхи (☹) від одного джерела. Кілька героїв можуть розіграти «Захист X», щоб заблокувати поранення та страхи від одного джерела.

▶ Якщо кілька героїв у одній зоні зазнають поранень (☹) та страхів (☹), то один ефект з ключовим словом «Захист X» може заблокувати лише поранення та/або страхи одного з героїв.

37 ЗБЕРЕГТИ ТА ПРОДОВЖИТИ КАМΠΑНІЮ

Починаючи кампанію, герої вибирають у застосунку комірку для збереження. Застосунок пропонує кілька комірок для збереження, тож гравці можуть зберігати прогрес кількох кампаній одночасно.

37.1 Протягом подорожі застосунок автоматично зберігає прогрес наприкінці кожного раунду.

▶ Гравці можуть вручну зберегти прогрес у меню налаштувань, натиснувши кнопку з шестірнею у верхньому правому куті екрана.

▶ Гравці можуть зберігати прогрес між пригодами, натиснувши «Зберегти та вийти» на екрані табору.

37.2 Гравці можуть вийти з гри в будь-який момент подорожі або між подорожами.

▶ Застосунок не відстежує розташування ворогів або героїв на мапі, а також компоненти в ігрових зонах героїв або стан їхніх колод навичок. Якщо гравці виходять із гри під час подорожі, вони повинні самі зафіксувати цю інформацію.

37.3 Щоб продовжити кампанію, гравці натискають «Завантажити гру» на головному екрані застосунку. Потім вони вибирають комірку для збереження цієї кампанії.

37.4 Якщо гравці вирішили продовжити кампанію, застосунок завантажить гру з останнього моменту збереження гри.

38 ЗНАННЯ

Знання (☹) — це інформація, зібрана героями протягом кампанії.

38.1 Застосунок повідомляє, коли герої отримують знання. Це відбувається як під час подорожі, так і після неї.

38.2 Усі здобуті знання відстежуються у застосунку. Вони спільні для всіх героїв.

▶ Між подорожами значення знань загону вказано в лівому нижньому куті екрана табору.

▶ Під час подорожі значення знань загону вказано в меню загону.

38.3 Герої не можуть втрачати знання. Коли герой поліпшує спорядження, знання не витрачаються.

38.4 Що більше знань, то більше можливостей для поліпшення спорядження.

▶ У правому нижньому куті кожної карти спорядження міститься значення знання, яке вказує, скільки знань повинен мати загін, щоб поліпшити цю карту.

▶ Герой може поліпшувати спорядження лише на екрані табору між подорожами.

38.5 ПОЛІПШЕННЯ СПОРЯДЖЕННЯ

Герої можуть поліпшувати спорядження на екрані табору між подорожами.

- 38.6 Якщо карта в меню спорядження підсвічена, її можна поліпшити. Якщо гравець натисне на підсвічену карту, застосунок покаже перелік можливих поліпшень.
- 38.7 Щоб поліпшити підсвічену карту, герой натискає на неї в меню спорядження і вибирає потрібне поліпшення. Потім герой скидає карту спорядження, яку поліпшив, і бере її поліпшену версію, яку вибрав у застосунку.
- Скинуту карту кладуть у запас.
 - Після того як герой підтвердить поліпшення, застосунок автоматично вилучає стару карту з інвентаря та замінює її оновленою версією.
- 38.8 Поки екран табору відкритий, герой може поліпшити будь-яку кількість карт спорядження.

39 ІГРОВА ЗОНА

В ігровій зоні кожного героя розміщені його ігрові компоненти.

- 39.1 В ігровій зоні героя завжди розміщений його планшет, колода навичок, екіпіроване спорядження, а також усі інші компоненти, які він додає або скидає протягом гри (наприклад, карти поранень і страхів).
- 39.2 Коли герой зазнає поранень (☹) або страхів (☹), він розміщує карти поранень або страхів у своїй ігровій зоні.
- 39.3 Коли герой отримує карту переваги, він розміщує її у своїй ігровій зоні.

40 ІГРОВА МАПА

Ігрова мапа — це загальна назва всіх фізичних компонентів гри, які утворюють мапу Середзем'я протягом подорожі.

- 40.1 Якщо правило або ігровий ефект посилається на «мапу для мандрів», він стосується всіх плиток мапи для мандрів. Мапа для мандрів — це основний тип мапи; її використовують під час більшості подорожей.
- 40.2 Якщо правило або ігровий ефект посилається на «мапу для битв», він стосується всіх плиток мапи для битв. Мапу для битв використовують для подорожей, присвячених тактичним боям.
- 40.3 Якщо правило або ігровий ефект посилається на «ігрову мапу» або просто «мапу», він стосується всіх типів мап: і для мандрів, і для битв.

41 ІМЛА (МІСЦЕВІСТЬ)

Імла — це елемент місцевості, який можна розмитити на мапі для битв.



- 41.1 Якщо герой зазнає поранень (☹) у зоні з жетоном імли, він кладе всі отримані карти поранень у свою ігрову зону долілиць.
- 41.2 Атакуючи групу ворогів у зоні з жетоном імли, герой не може замінити символи долі (♣) на символи успіху (♠) під час перевірки, витрачаючи для цього жетони натхнення або застосовуючи ігрові ефекти.

42 ІНВЕНТАР

В інвентарі зберігається усе спорядження загону та всі придбані карти навичок.

- 42.1 Щоб переглянути спорядження в інвентарі, герой натискає кнопку «Спорядження» в застосунку.
- Початкове та поліпшене спорядження кожного героя перелічене на вкладці «Герой» у меню спорядження.
 - Усі речі загону перелічені на вкладці «Речі» в меню спорядження.
- 42.2 Щоб переглянути свої карти навичок (зокрема прізвиськ) в інвентарі, герой натискає на свій портрет на екрані табору.
- Усі придбані карти навичок відсортовані за ролями й виділені зеленим.
- 42.3 Якщо ігровий ефект указує екіпіруватися річчю з інвентаря, герой може вибрати будь-яку річ на вкладці «Речі», якою ще не екіпірувалися інші герої.
- 42.4 Деякі ефекти карт прізвиськ указують вилучити карту з подорожі. У такому разі герой відкладає відповідну карту вбік. Цю карту він не зможе використовувати до кінця подорожі.
- 42.5 Продовжуючи перервану кампанію, гравці беруть з коробки карти спорядження і навичок, перелічені в інвентарі.

43 КАРТИ МІСЦЕВОСТІ

Кожен тип місцевості має відповідну карту місцевості.

- 43.1 Карта місцевості — це довідка про ефекти відповідного жетона місцевості. Повні правила для кожного жетона місцевості можна знайти у відповідних параграфах глосарія.
- 43.2 Приготувавши мапу для битв, герої беруть карти місцевості, що відповідають розміщеним на мапі жетонам, і кладуть їх біля ігрової зони в межах досяжності всіх гравців.
- Гравці також можуть ознайомитися з ефектами будь-якого жетона місцевості, вибравши його в застосунку.
- 43.3 У певних подорожах деякі жетони місцевості мають особливі правила, описані в застосунку. Для таких жетонів гравці ігнорують звичайні правила й не беруть відповідної карти місцевості.
- Місцевість з особливими правилами для певної подорожі має ефект мерехтіння в застосунку.

44 КАРТИ НАВИЧОК

Кожен герой має колоду навичок. Карти навичок розширюють можливості героїв.

- 44.1 Колода навичок кожного героя складається з таких карт:
- ▶ По одній копії кожної карти з номерами 1-6, унизу яких указано «Базова».
 - ▶ Карти з номерами 1-5, унизу яких указане ім'я вибраного гравцем героя.
 - ▶ Карти з номерами 1-3, унизу яких указана вибрана гравцем роль.
 - ▶ Одна випадкова карта слабкості з верху відповідної колоди.
 - ▶ Усі карти навичок, придбані героєм протягом кампанії.
 - ▶ Усі карти прізвиськ, отримані героєм протягом кампанії.
- 44.2 Більшість карт навичок мають ефекти, які можна застосувати під час гри.
- ▶ Герой може застосовувати ефекти лише підготовлених карт навичок.
 - ▶ Якщо карта не підготовлена, текст її ефекту ігнорують.
- 44.3 Більшість карт навичок мають символи успіху (♠) або долі (♣) у верхньому лівому куті.
- ▶ Ці символи впливають на результати перевірок.
- 44.4 У нижньому лівому куті карт ролей указана ціна в очках досвіду.
- ▶ Ця ціна вказує, скільки очок досвіду (поточної ролі) повинен витратити герой, щоб придбати цю карту навички, і скільки досвіду (для поточної ролі) герой отримає, якщо її продасть.

45 КАРТИ ПЕРЕВАГ

Карти переваг містять корисні ефекти, які допомагають героям під час перевірок й атак (своїх і ворожих).

- 45.1 Якщо ефект вказує герою отримати карту «Непомітність», «Сміливість» або «Рішучість», він бере відповідну карту переваги.
- 45.2 Герой бере карту переваги із запасу та кладе її горілиць у свою ігрову зону.
- 45.3 Якщо герой отримує карту переваги, яку вже має, він не бере другої копії цієї карти.
- 45.4 У тексті ефекту кожної карти переваги вказано, як і коли його можна застосовувати.

46 КАРТИ ПРІЗВИСЬК

Карти прізвиськ — це тип карт навичок, які герої можуть отримати під час подорожі.

- 46.1 Коли герой отримує карту прізвиська, застосунок вказує її назву. Потім герой бере відповідну карту й відразу її підготовлює.
- ▶ Щоб застосунок додав карту прізвиська в інвентар певного героя, треба вказати, хто з героїв отримав цю карту.
- 46.2 Після того як герой отримав карту прізвиська, вона стає частиною його інвентаря до кінця кампанії.
- 46.3 Герой може застосовувати ефекти лише підготовлених карт прізвиськ.
- 46.4 Ефекти на багатьох картах прізвиськ вказують герою вилучити карту з подорожі після застосування. У такому разі герой відкладає цю карту прізвиська вбік. Він більше не може використовувати цю карту під час цієї подорожі. Під час приготувань до наступної подорожі він затасує цю карту прізвиська у свою колоду.

47 КАРТИ СЛАБКОСТЕЙ

Слабкість — це карта навички без ефекту. Вона лише «засмічує» колоду героя і не дає ніяких символів під час перевірок.

- 47.1 Під час приготувань кожен герой додає 1 випадкову карту слабкості з відповідної колоди у свою колоду навичок.
- 47.2 Герой може отримати додаткові карти слабкостей під час подорожі.
- ▶ Гравці беруть карти слабкостей з верху колоди слабкостей.
- 47.3 Між пригодами герой вилучає всі карти слабкостей зі своєї колоди.
- 47.4 Герой може підготовлювати карти слабкостей подібно до інших карт навичок. Утім, карти слабкостей не мають ефектів і на них діє обмеження щодо чотирьох підготовлених карт героя.

48 КАРТИ СПОРЯДЖЕННЯ

Карти спорядження — це зброя, броня, речі, інструменти та інші предмети, які герої використовують під час подорожі.


48.1 Карти спорядження мають особливі ефекти.


▶ У тексті більшості ефектів указано, як і коли їх застосовують.


▶ Якщо перед описом ефекту вказане число та символ успіху (*), герой може застосувати цей ефект, лише якщо витратить вказану кількість символів успіху (*) під час перевірки атаки.

48.2 Карти спорядження, які використовують під час перевірок атаки, містять один або кілька символів умінь у верхньому лівому куті.





48.3 Типи споряджень представлені такими символами:


▶  броня

▶  спорядження в одну руку

▶  спорядження у дві руки

▶  річ

48.4 Герой може екіпіруватися щонайбільше однією бронєю () спорядженням в обидві руки (дві карти  або одна карта ) та однією річчю ().

▶ Герой може екіпіруватися кількома речами () , якщо він отримає одну або кілька речей під час подорожі.

48.5 У правому нижньому куті кожної карти спорядження міститься значення знання.

▶ Це число вказує, скільки знань повинен мати загін, щоб поліпшити цю карту.

48.6 Кожна карта спорядження має рівень, позначений римською цифрою. Поліпшуючи карту спорядження, герой завжди замінює її на аналогічну карту наступного рівня.

▶ Будь-яке початкове спорядження героя має рівень «I».

▶ Якщо герой поліпшує спорядження до максимального рівня, він більше не зможе поліпшити це спорядження, навіть якщо на його карті вказане значення знань.

48.7 Гравці можуть переглянути все своє спорядження, натиснувши кнопку «Спорядження» на екрані табору.

49 КЛЮЧОВІ СЛОВА

Ключові слова — це скорочений запис ефектів, які часто зустрічаються на картах.

49.1 Ефект кожного ключового слова розігрують за правилами, з якими гравці можуть ознайомитися у відповідних параграфах глосарія. До ключових слів належать:

▶ Розвідка X

▶ Удар X

▶ Захист X

▶ Ривок X

▶ Відпочинок X

▶ Схованка

49.2 Якщо ефект додає ключове слово карті, яка вже містить це ключове слово, гравець розіграє найкращий ефект цього ключового слова.

Наприклад, якщо ігровий ефект додає карті навички «Удар 1», а вона вже має «Удар 2», гравець розіграє лише «Удар 2».

50 КОЛЕКЦІЇ

Застосунок використовує компоненти лише тих наборів серії «Пригоди в Середзем'ї», які відмічені в розділі «Колекції».

50.1 Гравці можуть перейти в розділ «Колекції» з головного меню застосунку.

50.2 У розділі «Колекції» гравці можуть додавати й вилучати набори, компоненти яких застосунок використовуватиме для створення подорожей.

▶ Якщо набір відмічено, застосунок може додавати у гру його компоненти.

▶ Якщо набір не відмічено, застосунок не може додавати у гру його компоненти.

50.3 Якщо набір не відмічено, гравці не зможуть завантажити збережені кампанії, у яких використовуються його компоненти. Для цього треба знову відмітити набір.

51 КОНТРАТАКА

Після того як герой атакував групу ворогів (завдав ударів і/або застосував модифікатори), ця група може контратакувати героя. У такому разі застосунок запитує гравців: «Чи може ворог атакувати?»

51.1 Якщо на екрані з'явилося вікно із запитанням про контратаку, а герой перебуває у межах досяжності атаки цієї групи ворогів, він натискає «Так». Інакше герой натискає «Ні».

51.2 Група ворогів може контратакувати, якщо герой, що атакував, перебуває в межах досяжності її атаки.

51.3 Якщо герой завдає ударів і/або застосує модифікатори до групи ворогів завдяки ігровому ефекту, який не вважають атакою, ця група ворогів не може контратакувати.

51.4 Група неелітних ворогів не може контратакувати, якщо вона активована.

▶ Якщо герой завдає ударів активованій групі ворогів, на екрані застосунку **не з'явиться** вікно із запитанням про контратаку.

51.5 Група елітних ворогів може контратакувати, навіть якщо активована.

51.6 Якщо до групи ворогів застосовано модифікатор *оглушення*, вона відразу стає активованою. Вона не може контратакувати, навіть якщо це група елітних ворогів.

51.7 Якщо до атаки не додають ударів або модифікаторів, герой усе одно натискає «Готово» на панелі атаки, бо його атака може призвести до контратаки.

52 МАГІЯ

Деякі групи ворогів володіють магією, яка допомагає їм протистояти атакам героїв.

- 52.1 Магія групи ворогів указана в меню ворогів на шкалі здоров'я.
- 52.2 Коли ворог з магією зазнає ударів, вони спершу знижують його значення магії, а вже потім — здоров'я.
 - ▶ Якщо ворог має і броню, і магію, завдані удари спочатку знижують його значення броні, а потім — магії.
- 52.3 Після того як герой завдасть ударів, натиснувши кнопку «Готово», усі непереможені вороги відновлюють свою магію до максимальних значень.
- 52.4 Якщо вибрано модифікатор *руйнування*, магія не захищає ворога від будь-яких завданих йому ударів.

53 МАПА ДЛЯ БИТВ

Мапи для битв використовують під час особливих подорожей, присвячених тактичним боям. Перебуваючи на мапі для битв, герої грають за звичайними правилами, але з такими винятками:

- 53.1 Усі плитки мапи для битв уже досліджені, тому герої не досліджують їх під час переміщення.
- 53.2 Гравці розміщують на мапі для битв жетони місцевості, що додають особливі правила.
 - ▶ Місцевість може вплинути на правила переміщення та атаки героїв і ворогів.
 - ▶ Герої можуть взаємодіяти з жетонами місцевості, щоб застосувати їхні ефекти.
- 53.3 Якщо ефект (наприклад, «Гостре око») дозволяє герою або ворогу виконати дальню атаку по цілі на відстані від двох зон, він може атакувати ціль з іншого боку жетона стіни.

54 МАПА ДЛЯ МАНДРІВ

Мапу для мандрів використовують під час подорожей, присвячених дослідженню місцевості.

- 54.1 Мапу для мандрів складають із плиток. Застосунок вказує, як розташувати ці плитки.
- 54.2 Туман біля деяких плиток мапи в застосунку — це приблизне розташування майбутніх плиток мапи.

55 МЕЖИ ДОСЯЖНОСТІ АТАКИ

Межі досяжності атаки — це відстань між героєм і ворогом, яка враховується під час атаки.

- 55.1 Герой може атакувати лише ту групу ворогів, яка перебуває в межах досяжності його атаки, а вороги можуть атакувати лише тих героїв, які перебувають у межах досяжності їхньої атаки.
- 55.2 Герой і група ворогів перебувають у межах досяжності атаки одне одного, якщо їхні фігурки розташовані в одній зоні.

55.3 Дальня атака — це атака з більшими межами досяжності.

- ▶ Герой і група ворогів перебувають у межах досяжності дальньої атаки одне одного, якщо їхні фігурки розташовані в одній зоні або в сусідніх зонах мапи для мандрів.
- 55.4 Не всі герої та групи ворогів можуть виконувати дальні атаки.
- ▶ Якщо портрет групи ворогів у застосунку містить значок дальнього бою (◆), ця група може виконувати дальні атаки.
 - ▶ Якщо карта спорядження має символ дальності (◆) у верхньому правому куті, це спорядження дозволяє герою виконувати дальні атаки.

56 МОДИФІКАТОРИ

У грі є шість модифікаторів атаки, які змінюють правила завдання ударів групам ворогів.

- 56.1 Атакуючи групу ворогів, герой може застосовувати ефекти на своїх картах спорядження, щоб додати удари або модифікатори до цієї атаки.
 - ▶ Деякі інші ігрові ефекти також дозволяють застосувати модифікатори до групи ворогів.
- 56.2 До однієї атаки можна застосувати кілька модифікаторів. Їхні ефекти сумуються.
- 56.3 Деякі вміння ворогів скасовують певні модифікатори.
 - ▶ Якщо до ворога застосовують модифікатор, який можна скасувати, ефект цього модифікатора ігнорують.
- 56.4 Гравець може ознайомитися з ефектами модифікаторів, вибравши їх на панелі атаки, перш ніж натисне «Підтвердити», щоб розіграти атаку.
- 56.5 Той самий модифікатор не можна застосувати більше ніж один раз за атаку.
- 56.6 Модифікатори мають такі ефекти:
 - ▶ **Пробиття.** Атака з цим модифікатором ігнорує броню ворога.
 - ▶ **Руйнування.** Атака з цим модифікатором ігнорує магію ворога.
 - ▶ **Розсічення.** Під час атаки з цим модифікатором ударів зазнають відразу всі вороги у групі.
 - ▶ **Добивання.** Якщо атака з цим модифікатором знижує поточне значення здоров'я ворога (без урахування броні та магії) щонайменше вдвічі, він переможений.
 - ▶ **Розколювання.** Атака з цим модифікатором знижує значення броні ворога на 1 без можливості відновлення. Якщо цей ворог переможений цією атакою, наступний у групі ворог теж втрачає 1 броню.
 - ▶ **Оглушення.** Після атаки з цим модифікатором групу ворогів вважають активованою. Вона не може контратакувати після атаки героя, навіть якщо це група елітних ворогів.
- 56.7 Правила застосування модифікаторів шукайте у розділі «Завдання ударів ворогам» на с. 13.

57 НАТХНЕННЯ

Жетони натхнення дозволяють героям замінити символи долі (♣) на символи успіху (※) під час перевірок.



- 57.1 Якщо герой повинен отримати натхнення, він розміщує жетон натхнення на своєму планшеті.
- 57.2 На кожному планшеті героя вказана максимальна кількість жетонів натхнення, які він може мати одночасно.
- ▶ Якщо герой повинен отримати натхнення, але вже має максимальну кількість жетонів натхнення, він не бере цей жетон.
- 57.3 Під час перевірки герой може витратити будь-яку кількість жетонів натхнення, щоб за кожен витрачений жетон замінити один символ долі (♣) на відкритих картах навичок на один символ успіху (※).
- 57.4 Якщо герой повинен витратити жетон натхнення, він бере цей жетон зі свого планшета й повертає його в запас.

58 ОГЛУШЕННЯ

Див. «Модифікатори» на с. 18.

59 ОЗНАКИ

Деякі карти мають одну або кілька ознак, указаних під назвою карти.

- 59.1 Ознаки завжди виділені курсивом.
- 59.2 Ознаки не мають власних ефектів, але деякі ігрові ефекти можуть посилатися на карти з певними ознаками.

60 ОНОВЛЕННЯ

Якщо ігровий ефект указує герою оновити свою колоду навичок, він перетасує свій скид разом з колодою навичок. Якщо в героя немає карт у скиді, він все одно перетасує свою колоду навичок.

- 60.1 Якщо в колоді навичок не залишилося карт, герой перетасує свій скид і формує нову колоду навичок.

61 ПАНЕЛЬ ВОРОГІВ

Панель ворогів розташована в нижній частині екрана застосунку.

- 61.1 Панель ворогів містить портрети всіх груп ворогів, які перебувають на мапі.
- 61.2 Якщо на мапі перебуває елітна група ворогів або кілька груп ворогів одного типу, на портреті таких груп ворогів буде вказаний символ стяга, який треба розмістити на ігровій мапі разом з відповідною групою ворогів.
- 61.3 Якщо портрет групи ворогів містить символ дальньої атаки (⚡), ця група ворогів може атакувати героїв у сусідніх зонах.
- 61.4 Ліворуч на панелі ворогів розташована кнопка провокації. Якщо герой провокує ворога, він натискає кнопку провокації, а потім вибирає портрет групи ворогів, яку він спровокував. Потім застосунок дасть указівки щодо атаки спровокованої групи ворогів.

- 61.5 Вибравши портрет ворога в застосунку, гравці відкривають меню цієї групи.

- 61.6 Якщо група ворогів активована, її портрет у застосунку затемнений.

- 61.7 Якщо застосунок активує групу ворогів під час фази мороку, її портрет підсвічується.

62 ПЕРЕВІРКИ

Перевірка — це випробування одного з умінь героя.

Проходячи перевірки, герої взаємодіють зі світом й атакують ворогів. Карти або застосунок можуть указати герою пройти перевірку певного вміння: або одного з указаних, або вміння на його вибір.

Проходячи перевірку, герой розігрує такі кроки у вказаному порядку.

- 62.1 **Крок 1. Відкриття карт.** Герой відкриває стільки карт з верху своєї колоди навичок, яке його значення відповідного вміння.

- ▶ Герой бере карти з верху своєї колоди навичок і кладе у свою ігрову зону горілиць.

- ▶ Деякі ігрові ефекти можуть указати герою відкрити більше або менше карт, ніж значення відповідного вміння.

- ▶ Під час перевірки герой завжди відкриває щонайменше одну карту, навіть якщо значення відповідного вміння менше ніж 1.

- ▶ Якщо відразу кілька ігрових ефектів впливають на кількість карт навичок, які відкриває герой, усі ці ефекти сумуються перед відкриттям карт.

- ✖ Ігровий ефект може збільшити або зменшити значення вміння героя, що вплине на кількість карт, які він відкриє під час перевірки.

- ✖ Ігровий ефект може прямо вказати збільшити або зменшити кількість карт навичок, які герой відкриє під час перевірки.

- ▶ Текст на всіх відкритих картах ігнорують. Під час перевірки враховують лише символи успіху (※) та долі (♣) у верхньому лівому куті відкритих карт.

- 62.2 **Крок 2. Заміна символів долі.** Герой може витратити будь-яку кількість жетонів натхнення, щоб за кожен витрачений жетон замінити 1 символ долі (♣) на 1 символ успіху (※) на відкритих картах навичок.

- ▶ На цьому кроці можна застосувати ефекти, які застосовують під час проходження перевірки.

- ▶ Герой може витратити будь-яку кількість своїх жетонів натхнення під час кожної перевірки.

- ▶ Замінивши символ долі (♣) на символ успіху (※), герой не зможе використати цей символ долі (♣) для іншої цілі. Цей символ більше не вважають символом долі (♣).

62.3 **Крок 3. Визначення результату.** Герой рахує загальну кількість отриманих успіхів (※) і застосовує ці успіхи так:

▶ Якщо в тексті перевірки після символу вміння вказане число (наприклад, «Пройдіть перевірку 2»), герой успішно проходить перевірку, якщо кількість отриманих успіхів (※) більша або дорівнює указаному числу. Інакше герой провалює перевірку.

✘ Для деяких перевірок треба натиснути кнопку «Успіх» або «Провал» у застосунку, щоб отримати подальші вказівки.

▶ Якщо після перевірки герой повинен ввести кількість отриманих успіхів (※), він вводить їх кількість за допомогою кнопок «+» та «-».

✘ Більшість із таких перевірок герої можуть проходити кілька разів: застосунок автоматично підсумовує загальну кількість успіхів (※), отриманих за кілька спроб.

▶ Якщо герой проходить перевірку, щоб скасувати поранення (☹) або страху (☹), він зазнає на 1 поранення або страх менше за кожен отриманий успіх (※) (див. «Поранення та страху» на с. 22).

▶ Якщо герой проходить перевірку атаки, він витрачає отримані символи успіху (※) на застосування ефектів свого спорядження, яке додає удари або модифікатори до атаки (див. «Атаки» на с. 6).

✘ Якщо герой не додає до атаки ударів або модифікаторів, він усе одно натискає «Готово» на панелі атаки, бо його атака може призвести до контратаки.

62.4 Після визначення результату герой скидає усі карти умінь, які відкрив під час перевірки.

62.5 Якщо ефект застосовують «після проходження перевірки», герой застосовує його після етапу визначення результату перевірки.

63 ПЕРЕМІЩЕННЯ

Цей параграф містить правила переміщення героїв і ворогів.

63.1 ПЕРЕМІЩЕННЯ ГЕРОЇВ

Основний спосіб переміщення героїв мапою — це виконання дії переміщення під час свого ходу.

63.2 Гравець переміщує фігурку свого героя з поточної зони в сусідню.

63.3 Якщо герой переміщується в будь-яку зону недослідженої плитки, він повинен її дослідити.

▶ Дослідження плитки обов'язкове, воно відбувається відразу й не вважається дією.

63.4 Якщо герой переміщується із зони з однією або кількома підготовленими групами ворогів, перед переміщенням він проковує кожну підготовлену групу ворогів у цій зоні.

▶ Після провокації груп ворогів герой може переміститися в сусідню зону.

▶ Герой також проковує ворогів, якщо переміщення відбувається внаслідок ігрового ефекту.

63.5 Якщо ігровий ефект указує «розмістити» фігурку героя на ігровій мапі, це **не вважають** переміщенням з погляду правил й ефектів гри.

▶ Якщо героя розміщують у зоні з однією або кількома групами ворогів, він **не проковує** цих ворогів.

63.6 ПЕРЕМІЩЕННЯ ВОРОГІВ

Групи ворогів переміщуються під час активації. Зазвичай вони переміщуються у напрямку певного героя, щоб атакувати його.

63.7 Коли група ворогів переміщується, гравці щоразу переміщують її фігурку або фігурки з поточної зони в сусідню.

63.8 Застосунок вказує максимальну кількість зон, на які може переміститися група ворогів, та ціль, до якої вона прямує.

63.9 Якщо під час активації група ворогів переміщується через межу з жетоном струмка, активація цієї групи ворогів відразу завершується.

64 ПЕРЕМІЩЕННЯ (ДІЯ)

Дія переміщення дає змогу герою рухатися ігровою мапою.

64.1 Виконуючи дію переміщення, герой може переміститися на відстань до двох зон.

64.2 Виконуючи дію переміщення, герой може виконувати інші дії та розігрувати ігрові ефекти між переміщеннями.

64.3 Докладні правила переміщення див. у попередньому параграфі.

65 ПЕРЕМОГА В ПОДОРОЖІ АБО КАМПАНІЇ

Див. «Завершення подорожі або кампанії» на с. 13.

66 ПЕРЕМОЖЕНІ ГЕРОЇ ТА ВОРОГИ

Героя вважають переможеним, якщо він досягне максимального значення поранень (☠) або страхів (☠) і провалить вирішальну перевірку. Ворога вважають переможеним, якщо його здоров'я знижується до нуля.

- 66.1 Якщо герой провалює вирішальну перевірку, застосунок повідомляє, що цей герой переможений.
- 66.2 Якщо герой переможений, його фігурку вилучають з ігрової мапи. Він більше не бере участі в цій подорожі.
 - ☛ Усі його карти поранень і страхів, а також жетони залишаються у зоні переможеного героя до кінця подорожі.
 - ☛ Переможені герої все ще отримують очки досвіду. Вони можуть знову долучитися до наступної подорожі.
- 66.3 Якщо один з героїв переможений, решта героїв програють на початку наступної фази мороку.
 - ☛ Герої мають шанс перемогти, але вони повинні встигнути це зробити до початку наступної фази мороку.
- 66.4 Якщо після завданих героєм ударів у ворога з групи не залишилося здоров'я, він переможений.
- 66.5 Якщо ворог переможений, застосунок указує героям вилучити фігурку цього ворога з ігрової мапи.

67 ПІДГОТОВЛЕНІ ВОРОГИ

Див. «Активовані вороги» на с. 6.

68 ПІДГОТОВЛЕНІ КАРТИ

Герої можуть підготувати свої карти навичок, щоб застосувати їхні ефекти.

- 68.1 Щоб підготувати карту навички, герой розміщує її нижче свого планшета.
- 68.2 Найчастіше герої підготовлюють карти навичок, розігруючи «Розвідку».
 - ☛ Зазвичай застосунок указує кожному герою розіграти «Розвідку» перед першою фазою дій і під час кожної фази відновлення.
- 68.3 Під час приготувань до подорожі кожен герой підготовлює свою карту ролі з номером 1.
 - ☛ Така карта має зірочки обабіч назви.
- 68.4 Герой може мати щонайбільше 4 підготовлені карти одночасно.
 - ☛ Якщо в певний момент гри герой матиме більше ніж 4 підготовлені карти, він повинен відразу скинути зайві.

- 68.5 Якщо карта навички підготовлена, герой може застосувати її ефекти.

☛ Щоб застосувати ефект карти, герой виконує вказівки, описані в тексті ефекту.

☛ Герой не може застосовувати ефекти непідготовлених карт навичок.

- 68.6 Символи успіху (※) та долі (♣) на підготовлених картах навичок не мають ефектів. Гравці їх ігнорують.

69 ПЛАНШЕТИ ГЕРОЇВ

Кожен герой має планшет, на якому вказана вся інформація про цього героя.

- 69.1 На планшеті кожного героя вказані значення його п'яти вмінь.
 - ☛ Значення вмінь — це кількість карт навичок, які відкриє герой під час перевірки цього вміня.
- 69.2 На планшеті кожного героя вказані його максимальні значення поранень і страхів.
 - ☛ Якщо кількість карт поранень або страхів у ігровій зоні героя дорівнює або перевищує його максимальне значення поранень або страхів, цей герой повинен пройти вирішальну перевірку.
- 69.3 На планшеті кожного героя вказане його особливе вміння, в описі якого сказано, як його застосовувати.
- 69.4 Герой розміщує підготовлені карти нижче свого планшета.

70 ПОДОРОЖ

Подорож — це окремий сценарій кампанії гри «Пригоди в Середзем'ї».

- 70.1 Кожна кампанія складається з кількох послідовних подорожей.
- 70.2 Між подорожами однієї кампанії герої можуть набувати навичок, поліпшувати спорядження, змінювати ролі та речі.
 - ☛ Герої не можуть обмінюватися спорядженням, але на початку подорожі можуть екіпіруватися будь-якою річчю (☞) з інвентаря загону.
- 70.3 Більшість подорожей відбуваються на мапі для мандрів.
- 70.4 Деякі подорожі відбуваються на мапі для битв. Мапа для битв потрібна, коли кампанія наблизилась до важливого стратегічного моменту. Тоді дослідження та мандри відходять на другий план.

71 ПОЛІПШЕННЯ СПОРЯДЖЕННЯ

Див. «Знання» на с. 14.

72 ПОРАЗКА В ПОДОРОЖІ АБО КАМПАНІЇ

Див. «Завершення подорожі або кампанії» на с. 13.

73 ПОРАНЕННЯ ТА СТРАХИ

Поранення (☞) — це фізичні травми героя, а страхи (☛) — його душевні й психічні травми.

73.1 ЗАЗНАВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СТРАХІВ

Темні сили Середзем'я можуть завдати героям поранень (☞) або страхів (☛). Зазнавши забагато поранень або страхів, герой ризикує загинути.

73.2 Кожен герой має максимальні значення поранень і страхів, указані на його планшеті. Зазнавши такої самої або більшої кількості поранень (☞) чи страхів (☛), герой мусить пройти вирішальну перевірку (див. «Вирішальна перевірка» на с. 8).

☛ Деякі ігрові ефекти можуть підвищувати або знижувати ці максимальні значення. Якщо на максимальні значення одночасно впливають кілька ефектів, вони сумуються.

Наприклад, якщо герой застосовує два ефекти, кожен з яких підвищує його максимальне значення страхів на 1, він підвищує це значення на 2.

73.3 Зазнавши поранення (☞) або страху (☛), герой відкриває верхню карту відповідної колоди та застосовує її ефект. У тексті ефекту вказано, що робити з картою далі — скинути її чи покласти горілиць або долілиць у своїй ігровій зоні.

☛ Якщо герой зазнає кількох поранень (☞) або страхів (☛) від одного джерела (групи ворогів або ігрового ефекту), він відкриває **по одній карті за раз**, повністю застосовуючи ефект відкритої карти, перш ніж відкрити наступну.

☛ Якщо ігровий ефект указує герою взяти карту поранення або страху долілиць, герой бере карту зверху відповідної колоди та кладе її долілиць у своїй ігровій зоні, **не читаючи** тексту карти та **не застосовуючи** її ефекту.

73.4 Герой не може дивитися на лице карт поранень або страхів, що лежать долілиць у його ігровій зоні, якщо тільки на це не вкаже якийсь ефект.

73.5 Якщо після зазнання поранень (☞) або страхів (☛) кількість карт поранень або страхів героя дорівнює або перевищує його максимальне значення поранень або страхів, він мусить пройти вирішальну перевірку.

☛ Якщо герой зазнає кількох поранень (☞) або страхів (☛) від одного джерела (групи ворогів або ігрового ефекту), герой спершу зазнає всіх поранень або страхів від цього джерела, а вже потім визначає, чи досягнуто максимальних значень поранень або страхів.

73.6 Карти поранень або страхів, які залишаються в ігровій зоні героя горілиць, мають постійні ефекти, які впливають на героя, доки ці карти лежать у його ігровій зоні.

73.7 Деякі ігрові ефекти дозволяють герою скинути карту поранення (☞) або страху (☛). У такому разі він може скинути або будь-яку карту поранення чи страху, що лежить горілиць, або випадкову карту поранення чи страху, що лежить долілиць.

☛ Коли герой скидає карту поранення (☞) або страху (☛), він кладе її під низ відповідної колоди.

☛ Якщо ігровий ефект дозволяє герою скинути кілька карт поранень (☞) або страхів (☛), він може скинути будь-яку комбінацію відповідних карт, що лежать горілиць і долілиць.

☛ Гравець завжди скидає випадкові карти поранень (☞) або страхів (☛), що лежать долілиць.

73.8 Якщо ігровий ефект указує герою перевернути горілиць одну або кілька карт поранень (☞) чи страхів (☛), герой вибирає випадкові карти зі своїх карт поранень чи страхів, що лежать долілиць. Перевернувши вибрані карти, він відразу застосовує їхні ефекти.

☛ Якщо герой перевертає кілька карт поранень (☞) або страхів (☛), він перевертає по одній карті за раз, повністю застосовуючи ефект перевернутої карти, перш ніж перевернути наступну.

73.9 СКАСУВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СТРАХІВ

Іноді герой може спробувати скасувати поранення (☞) або страхи (☛) до того, як їх зазнає. Зазвичай гравці отримують таку можливість під час атаки ворога або на етапі темряви фази мороку.

73.10 Якщо герой отримує можливість скасувати поранення (☞) або страхи (☛), застосунок повідомить про це фразою «можна скасувати перевіркою» і символом уміння (наприклад, «можна скасувати перевіркою ☛»).

73.11 Щоб скасувати поранення (☞) або страхи (☛), герой проходить перевірку вказаного вміння. Він може скасувати 1 поранення або 1 страх за кожен успіх (☛), отриманий під час перевірки.

☛ Герой не зазнає поранень (☞) або страхів (☛), які йому вдалося скасувати, і не бере відповідних карт.

☛ Якщо герой зазнає поранень (☞) і страхів (☛) одночасно, він може вибрати, що саме скасовує кожен отриманий успіх (☛).

☛ За бажанням герой може зазнати поранень (☞) або страхів (☛), навіть якщо отримав достатньо успіхів (☛) для скасування.

73.12 Ефекти зі словом «заблокуйте» завжди скасовують поранення (☞) або страхи (☛), тому перевірку проходити не треба.

73.13 Якщо герой може одночасно скасувати й заблокувати поранення (☞) або страхи (☛), він спочатку скасовує їх, а потім застосовує ефект, який дозволяє їх заблокувати.

74 ПОРОГОВЕ ЗНАЧЕННЯ

Див. «Фаза мороку» і «Шкала загрози» на с. 27.

75 ПОРЯД

Деякі правила та ігрові ефекти стосуються компонентів або зон, розташованих поряд одне з одним.

75.1 Компонент вважають розташованим поряд з іншим компонентом, якщо вони перебувають у тій самій або в сусідніх зонах.

75.2 Компонент **не може** бути поряд із самим собою.

76 ПРИДБАННЯ НАВИЧОК

Див. «Досвід» на с. 10.

77 ПРОБИТТЯ

Див. «Модифікатори» на с. 18.

78 ПРОВОКУВАННЯ ВОРОГІВ

Якщо герой перебуває в одній зоні з групою ворогів, деякі його дії можуть спровокувати ворога на атаку.

78.1 Якщо герой провокує групу ворогів, він натискає крайню ліву кнопку на панелі ворогів і вибирає портрет відповідної групи ворогів. Тоді застосунок дасть герою усі потрібні вказівки щодо атаки цієї групи ворогів.

78.2 Якщо герой переміщується із зони з однією або кількома групами ворогів, перед цим він провокує кожну з них.

➤ Після провокації груп ворогів герой може переміститися в сусідню зону.

➤ Герой також провокує ворогів, якщо переміщення відбувається внаслідок ігрового ефекту.

78.3 Якщо герой виконує дію взаємодії в зоні з однією або кількома групами ворогів, перед цим він провокує кожну з них.

➤ Після провокації вказаних груп ворогів герой може виконати дію взаємодії.

➤ Герой провокує кожну групу ворогів у своїй зоні по одному разу за кожну свою взаємодію.

Наприклад, якщо герой перебуває в зоні з жетоном персонажа, жетоном обшуку та групою ворогів, він провокує цю групу ворогів один раз перед взаємодією з жетоном персонажа та ще один раз перед взаємодією з жетоном обшуку.

➤ Герой також провокує ворогів, якщо взаємодія відбувається внаслідок ігрового ефекту.

79 РАУНД

Ігровий раунд складається з трьох фаз:

1. Фаза дій (див. с. 26)
2. Фаза мороку (див. с. 27)
3. Фаза відновлення (див. с. 26)

80 РЕЧІ

Речі (🗡️) — це тип карт спорядження, які герої можуть отримати під час подорожі.

80.1 Коли герой отримує річ, застосунок указує її назву. Потім герой бере вказану карту з відповідної колоди та екіпірується нею.

➤ Під час подорожі герой може екіпіруватися отриманою річчю, навіть якщо вже екіпірувався іншою річчю.

80.2 Екіпіруватися річчю під час подорожі може лише той герой, який її отримав.

➤ Після кожної подорожі екіпіровані речі повертаються в інвентар загону.

80.3 Екіпіруючись річчю, герой кладе на її карту стільки жетонів використання, скільки вказано в лівому нижньому куті карти (див. «Жетони використання» на с. 12).

80.4 На відміну від іншого спорядження, речі належать усьому загону, а не окремим героям.

➤ Перед наступною подорожжю кожен герой може екіпіруватися однією річчю із загального інвентаря.

➤ Меню спорядження в застосунку відстежує всі речі, отримані героями під час кампанії.

80.5 Якщо ігровий ефект указує герою використати річ, він вилучає 1 жетон використання з цієї карти.

➤ Скинувши з карти останній жетон використання, герой перевертає її долілиць. Він більше не може використовувати цю карту до кінця подорожі.

❌ Якщо карта речі лежить долілиць, герой не може застосовувати її ефектів, навіть якщо вони дозволяють використовувати річ, не витрачаючи жетони використання.

80.6 Ігровий ефект може вказати герою додати жетон використання на карту речі.

➤ Герой може мати на карті речі більше жетонів використання, ніж вказано в лівому нижньому куті карти.

➤ Герой може покласти жетон використання на карту речі, яка лежить долілиць. У такому разі герой перевертає цю карту горілиць, після чого він знову може застосовувати її ефекти.

80.7 У тексті ефекту кожної карти речі вказано, як і коли його можна застосовувати.

➤ Більшість карт речей указують герою використати річ для застосування її ефекту.

81 РИВОК X (КЛЮЧОВЕ СЛОВО)

Ривок — це ключове слово, яке дозволяє герою переміститися на одну або кілька додаткових зон.

81.1 У свій хід під час фази дій герой може скинути карту з ключовим словом «Ривок X», щоб переміститися на X додаткових зон.

81.2 Герой може виконувати інші дії та розігрувати інші ефекти між переміщеннями завдяки «Ривку X».

81.3 Щоб розіграти «Ривок X», герой може скинути лише підготовлену карту.

82 РІВЕНЬ

Див. «Кarti спорядження» на с. 17.

83 Розвідка X (ключове слово)

Розвідка — це ключове слово, яке дозволяє герою підготувати карту навички та змінити порядок цих карт у колоді.

83.1 Коли ефект указує герою розіграти «Розвідку X», цей герой відкриває X карт з верху своєї колоди навичок. Потім він може підготувати одну з цих карт, а решту покласти на верх та/або під низ колоди.

➤ Гравець може покласти всі карти на верх колоди, усі карти під низ колоди або розподілити їх будь-як, поклавши частину карт на верх, а частину під низ колоди.

➤ Якщо герой кладе кілька карт на верх або під низ колоди, він може розташувати їх у будь-якому порядку.

84 Розколювання

Див. «Модифікатори» на с. 18.

85 Розсічення

Див. «Модифікатори» на с. 18.

86 Ролі

Від вибраних ролей залежать здібності героїв.

86.1 Під час приготувань до подорожі кожен герой вибирає собі роль у цій подорожі.

86.2 Герой додає у свою колоду навичок три карти вибраної ролі з номерами 1–3.

86.3 Перед початком подорожі герой підготовлює карту ролі з номером 1.

➤ Щоб герой міг швидко знайти цю карту у своїй колоді, обабіч її назви зображені зірочки.

86.4 Герой може змінювати роль перед кожною подорожжю. Він може накопичувати досвід для різних ролей й отримувати додаткові можливості придбання карт навичок.

➤ Якщо герой вибирає іншу роль, він вилучає зі своєї колоди карти попередньої ролі з номерами 1–3. Усі карти ролей з номерами 4 і вище він залишає в колоді.

86.5 На екрані табору між подорожами герої можуть витратити отримані очки досвіду на придбання карт навичок для їхньої ролі.

86.6 Усі придбані карти навичок залишаються в колоді героя, навіть якщо цей герой вибрав нову роль.

➤ Герой може мати у своїй колоді навичок карти для різних ролей (з номерами 4 і вище).

86.7 Кожен герой отримує очки досвіду окремо й лише для його ролі в поточній подорожі.

➤ Герой може витратити очки досвіду для певної ролі тільки на придбання карт навичок для цієї ролі.

➤ Продаючи карту навички, герой отримує очки досвіду для ролі, якої стосується ця карта.

87 Руйнування

Див. «Модифікатори» на с. 18.

88 Скасування поранень і страхів

Див. «Поранення та страхи» на с. 22.

89 Скидання

Скинуті компоненти кладуть у певні місця залежно від типу компонента:

89.1 Скинуті карти поранень і страхів кладуть під низ відповідних колод.

89.2 Скинуті карти навичок, зокрема карти слабкостей, кладуть у скид карт навичок відповідного гравця.

➤ Якщо ігровий ефект указує герою вилучити карту слабкості з гри, цю карту затасовують у колоду слабкостей.

➤ Якщо ігровий ефект указує герою вилучити карту з подорожі, цю карту відкладають убік. Герої не зможуть використовувати відкладені карти в цій подорожі.

89.3 Скинуті жетони та карти переваг кладуть у відповідні стоси.

90 Складність

У «Пригоди в Середзем'ї» можна грати на двох рівнях складності: звичайному або високому.

90.1 Гравці вибирають рівень складності під час приготувань до першої подорожі в кампанії.

➤ Складність не можна змінювати під час кампанії.

90.2 На високому рівні складності:

➤ герої зустрічають більше ворогів, до того ж ці вороги мають більше здібностей;

➤ герої не отримують жетонів натхнення, досліджуючи плитку мапи.

91 СОЛО-ГРА

Граючи соло, ви одночасно контролюєте від двох до чотирьох героїв. Правила гри не змінюються.

91.1 Гравець створює окремі ігрові зони для кожного героя, яким грає. Герої не можуть обмінюватися спорядженням, жетонами, картами навичок, тощо.

91.2 Під час фази дій гравець повинен повністю завершити хід одного героя, перш ніж розпочати хід наступного.

92 Статуя (місцевість)

Статуя — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



92.1 Якщо герой перебуває в зоні з жетоном статуї під час фази дій, він може виконати дію взаємодії, щоб взаємодіяти зі статуєю.

92.2 Коли герой взаємодіє з жетоном статуї, він проходить перевірку сили (⚔).

▶ Якщо герой отримав принаймні два успіхи (*), він успішно проходить перевірку. Він може завдати 4 ударів і застосувати модифікатор *розколювання* до будь-якої групи ворогів. Потім він скидає жетон статуї.

▶ Якщо герой отримує менше ніж два успіхи (*), він провалює перевірку. Нічого не відбувається.

92.3 Якщо герой у зоні з одним або кількома ворогами взаємодіє з жетоном статуї, він не провокує атак ворогів.

93 СТІЛ (МІСЦЕВІСТЬ)

Стіл — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



93.1 Якщо герой перебуває в зоні з жетоном стола під час фази дій, він може виконати дію взаємодії, щоб взаємодіяти зі столом.

93.2 Коли герой взаємодіє з жетоном стола, він проходить перевірку волі (♠).

▶ Якщо герой отримує щонайменше 1 успіх (*), він успішно проходить перевірку й отримує 1 жетон натхнення та карту переваги «Сміливість».

▶ Якщо герой не отримує жодного успіху (*), він провалює перевірку. Нічого не відбувається.

93.3 Герой може взаємодіяти зі столом, навіть якщо вже має карту «Сміливість» і/або максимальну кількість жетонів натхнення.

▶ Якщо герой має карту «Сміливість», він усе ще може отримати жетони натхнення.

▶ Якщо герой має максимальну кількість жетонів натхнення, він усе ще може отримати карту «Сміливість».

93.4 Якщо герой у зоні з одним або кількома ворогами взаємодіє з жетоном стола, він не провокує атак ворогів.

94 СТІНА (МІСЦЕВІСТЬ)

Стіна — це елемент місцевості, який можна розмістити на межі зон мапи для битв.



94.1 Дві зони обабіч жетона стіни не вважають сусідніми. Герої та вороги не можуть переміщуватися через межу з жетоном стіни.

▶ Якщо жетони стін утворюють зони, що дотикаються по діагоналі, ці зони не вважають сусідніми.

94.2 Якщо певний ефект (наприклад, «Гостре око») дозволяє герою або ворогу виконати дальню атаку по цілі, яка перебуває на відстані від двох зон, він може атакувати ціль з іншого боку жетона стіни.

95 СТРАХ

Див. «Поранення та страхи» на с. 22.

96 СТРУМОК (МІСЦЕВІСТЬ)

Струмок — це елемент місцевості, який можна розмістити на межі зон мапи для битв.



96.1 Дві зони обабіч жетона струмка вважають сусідніми.

96.2 Якщо герой під час фази дій перетинає межу з жетоном струмка, він відразу завершує свій хід.

▶ Герой не може виконувати дій або розігрувати будь-які ігрові ефекти, якщо він перетнув струмок.

96.3 Якщо ворог під час фази мороку перетинає межу з жетоном струмка, його активація відразу завершується.

▶ Якщо для того, щоб ціль опинилася в межах досяжності атаки, ворогу треба перетнути межу з жетоном струмка, цей ворог перетинає струмок. У такому разі гравці натискають кнопку «Перехід через струмок» замість «Атака».

96.4 Ціль дальньої атаки героя або ворога може перебувати в межах досяжності навіть на іншому боці струмка.

97 СУСІДНІ ЗОНИ

Межі — це сірі та чорні лінії між зонами на мапі. Якщо межа між двома зонами сіра, ці зони вважають сусідніми.

97.1 Герої та вороги можуть переміщуватися між сусідніми зонами.

97.2 Компоненти в одній зоні або в сусідніх зонах вважають розташованими поряд одне з одним.

97.3 На темних плитках мапи іноді складно помітити сірі межі, тому біля них також зображені білі стрілки.

97.4 Ні герої, ні вороги не можуть переміщуватися через чорні межі. Утім, дві плитки з чорними межами вважають сусідніми, якщо сірі межі цих двох плиток складаються в одну лінію принаймні в одному місці.

▶ Якщо сірі межі двох плиток складаються в одну лінію, дві стрілки біля цих меж вказують одна на одну.

97.5 Якщо на межі двох зон мапи для битв розміщений жетон струмка, ці дві зони вважають сусідніми, а компоненти в цих зонах вважають розташованими поряд одне з одним.

97.6 Якщо на межі двох зон мапи для битв розміщений жетон стіни, ці дві зони не вважають сусідніми, а компоненти в цих зонах не вважають розташованими поряд одне з одним.

▶ Герої та групи ворогів не можуть перетинати межу з жетоном стіни.

▶ Якщо жетони стін утворюють зони, що дотикаються по діагоналі, ці зони не вважають сусідніми.

98 СХОВАНКА (КЛЮЧОВЕ СЛОВО)

Схованка — це ключове слово, яке дозволяє герою отримати карту переваги «Непомітність».

98.1 Пройшовши будь-яку перевірку, герой може скинути карту з ключовим словом «Схованка», щоб отримати карту переваги «Непомітність».

98.2 Щоб розіграти «Схованку», герой може скинути лише підготовлену карту.

98.3 Герой не може розіграти «Схованку», якщо він уже має карту «Непомітність».

Темрява — це особливість деяких зон ігрової мапи. Через темряву герої можуть зазнавати страхів (☠) під час фази мороку.



- 99.1 Деякі зони ігрової мапи містять символ темряви. Ці зони завжди розташовані в темряві.
- 99.2 Ігрові ефекти можуть додати темряву в певні зони, указавши розмістити в них жетон темряви.
- 99.3 Застосунок може вказати, що вся ігрова мапа занурюється у темряву. У такому разі на екрані з'явиться символ темряви. Гравцям не треба розміщувати жетони темряви в кожній зоні ігрової мапи.
- 99.4 Під час етапу темряви фази мороку кожен герой, який перебуває в темряві, зазнає вказаної в застосунку кількості страхів (☠).
 - ▶ Герой перебуває в темряві, якщо його фігурка перебуває в зоні з символом або жетоном темряви.
 - ▶ Зазвичай герой отримує можливість скасувати ці страхи (☠).

100 УДАР Х (КЛЮЧОВЕ СЛОВО)

Удар — це ключове слово, яке дозволяє герою додавати удари до своєї атаки.

- 100.1 Проходячи перевірку атаки, герой може скинути карту з ключовим словом «Удар Х», щоб додати Х ударів до своєї атаки.
- 100.2 Щоб розіграти «Удар Х», герой може скинути лише підготовлену карту.

101 УДАРИ

Див. «Завдання ударів ворогам» на с. 13.

102 УМІННЯ

Кожен герой має п'ять умінь: спритність (♣), сила (♠), воля (♠), мудрість (♠) і кмітливність (♠).

- 102.1 Уміння кожного героя указані на його планшеті. Значення біля символу вміння — це кількість карт навичок, які відкріє герой під час перевірки цього вміння.
 - ▶ Що більше значення вміння, то краще герой підготовлений до перевірки цього вміння.
- 102.2 Зазвичай у тексті ігрового ефекту вказано, яке вміння повинен перевірити герой.
 - ▶ Під час перевірки атаки герой сам вибирає вміння, зважаючи на свої карти спорядження.
- 102.3 Карти спорядження, які використовують під час перевірок атаки, містять один або кілька символів умінь у верхньому лівому куті. Щоб розіграти ефект такої карти, герой повинен пройти перевірку атаки, використовуючи одне з умінь, указаних на цій карті.

Наприклад, якщо герой хоче атакувати ворога картою «Меч», він повинен пройти перевірку сили (♠), бо саме цей символ указаний на карті «Меч».

Деякі карти навичок мають символ успіху (♠) в лівому верхньому куті. Успіхи використовують під час проходження перевірок.

- 103.1 Під час перевірки герой відкриває карти навичок зі своєї колоди й рахує символи успіху (♠) на цих картах.
- 103.2 Залежно від типу перевірки герой використовує отримані символи успіху (♠) різними способами (див. «Перевірки» на с. 19).
- 103.3 Під час перевірки герой може витратити будь-яку кількість жетонів нагхнення, щоб за кожен витрачений жетон замінити 1 символ долі (♣) на 1 символ успіху (♠) на відкритих картах навичок.
 - ▶ Замінивши символ долі (♣) на символ успіху (♠), герой не зможе використати цей символ долі (♣) для іншої цілі. Цей символ більше не вважають символом долі (♣).
- 103.4 Будь-які символи успіху (♠) на підготовленій карті ігнорують. Вони не мають ефекту.
- 103.5 Якщо під час перевірки ви отримали більше символів успіху (♠), ніж потрібно, зайві символи успіху (♠) ігнорують.

104 ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Фаза відновлення — це остання фаза кожного раунду, під час якої гравці готуються до наступного раунду.

Під час фази відновлення гравці послідовно виконують такі кроки:

- 104.1 **Крок 1. Оновлення.** Кожен герой оновлює свою колоду навичок, перетасовуючи решту карт у колоді разом з картами зі скиду.
 - ▶ Якщо в героя немає карт у скиді, він все одно перетасовує колоду навичок.
- 104.2 **Крок 2. Розвідка.** Кожен герой розіграє «Розвідку 2», відкриваючи 2 карти зверху своєї колоди навичок. Потім він 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.

105 ФАЗА ДІЙ

Фаза дій — це перша фаза ігрового раунду, під час якої кожен герой виконує свій хід.

- 105.1 Під час цієї фази герой може виконати до двох дій.
 - ▶ Герой може виконати двічі ту саму дію.
 - ▶ Герой може виконати одну дію або може не виконувати дій узагалі.
- 105.2 Основні дії, доступні героям під час фази дій: переміщення, атака та взаємодія.
- 105.3 Під час фази дій герої можуть розігрувати й деякі інші ефекти.
 - ▶ Якщо ефект дозволяє герою переміститися, атакувати або взаємодіяти, ці ефекти не вважають діями, навіть якщо вони схожі на основні дії.

105.4 Іноді застосунок дозволяє героям виконувати особливі дії, доступні лише в певних подорожах.

105.5 Герої самі визначають порядок ходів. Вони можуть змінювати його щораунду. Але герой повинен повністю завершити свій хід до початку ходу наступного героя.

105.6 Після того як усі виконають свої ходи, гравці натискають кнопку з пісковим годинником у правому нижньому куті екрана, щоб перейти до фази мороку.

106 ФАЗА МОРОКУ

Під час фази мороку вороги, темрява та інші загрози постають на шляху героїв.

Фаза мороку складається з трьох етапів, які розігрують у такому порядку:

106.1 **Етап 1. Активація ворогів.** Застосунок активує кожен підготовлений групу ворогів.

➤ Під час активації групи ворогів зазвичай переміщуються до певних героїв й атакують їх.

➤ Якщо на ігровій мапі немає груп ворогів, застосунок автоматично пропускає етап активації ворогів.

106.2 **Етап 2. Темрява.** Кожен герой у зоні з темрявою зазнає вказаної в застосунку кількості страхів (☹).

➤ Якщо на ігровій мапі немає зон із темрявою, а застосунок не вказує, що герої перебувають у темряві, застосунок автоматично пропускає етап темряви.

106.3 **Етап 3. Загроза.** Рівень загрози на шкалі зростає. Коли він досягає порогового значення, застосунок активує подію загрози.

➤ Протягом 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.

106.4 Після етапу загрози застосунок переходить до фази відновлення.

106.5 Наприкінці фази мороку всі активовані вороги автоматично стають підготовленими.

107 ХРОНІКИ ПОДІЙ

Хроніки подій — це архів усіх текстових повідомлень, які протягом усієї кампанії показував гравцям застосунок. Повідомлення згруповані за подорожами й ігровими раундами.

107.1 Якщо герої хочуть перечитати одне зі старих повідомлень, вони натискають кнопку загону в лівому нижньому куті екрана й відкривають вкладку «Хроніки подій».

108 ЧАГАРНИК (МІСЦЕВІСТЬ)

Чагарник — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



108.1 Під час фази дій, якщо герой закінчує свій хід у зоні з жетоном чагарника, він може пройти перевірку кмітливості (♣).

➤ Якщо герой отримав принаймні два успіхи (※), він успішно проходить перевірку й отримує карту переваги «Непомітність».

➤ Якщо герой отримує менше ніж два успіхи (※), він провалює перевірку. Нічого не відбувається.

➤ Проходження цієї перевірки не вважають дією.

108.2 Якщо в одній зоні розміщено кілька жетонів чагарників, герой може пройти по одній перевірці кмітливості (♣) за кожен такий жетон.

109 ШКАЛА ЗАГРОЗИ

Шкала загрози розташована у верхній частині головного екрана застосунку. Коли зростає небезпека, вона поступово заповнюється.

109.1 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.

109.2 Якщо шкала загрози заповниться цілком, партія відразу завершується поразкою гравців.

109.3 На шкалі загрози вказані одне або кілька порогових значень. Коли рівень загрози досягає порогового значення, застосунок активує подію загрози.

110 ЯМА (МІСЦЕВІСТЬ)

Яма — це елемент місцевості, який можна розмістити на мапі для битв.



110.1 Якщо герой переміщується в зону з жетоном ями, він повинен пройти перевірку спритності (♣).

➤ Якщо герой отримує щонайменше 2 символи успіху (※), він успішно проходить перевірку. Нічого не відбувається.

➤ Якщо герой отримує менше ніж 2 символи успіху (※), він провалює цю перевірку й зазнає 2 поранень (☹).

110.2 Герой повинен пройти перевірку спритності (♣), коли переміщується в зону з ямою, навіть якщо після цього відразу переміщується в сусідню зону. Жетон ями впливає на героя, навіть якщо він не завершує переміщення в цій зоні.

110.3 Якщо ігровий ефект вказує «розмістити» героя в зоні з жетоном ями, він ігнорує ефект цього жетона.

ДОДАТОК. СТРУКТУРА ЗАСТОСУНКУ

ІГРОВИЙ ІНТЕРФЕЙС

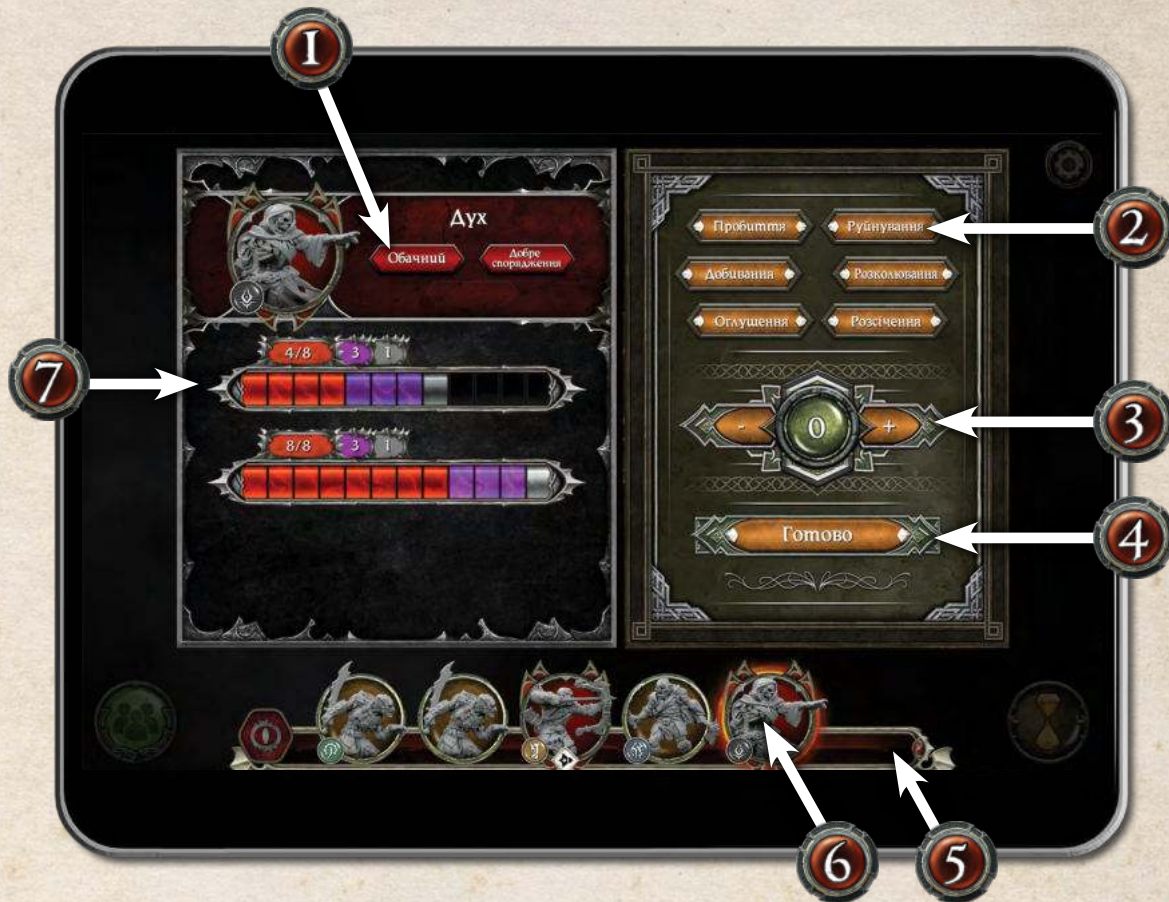
Протягом гри гравці постійно взаємодіятимуть з інтерфейсом застосунку.



1. **Мапа.** Більшу частину екрана займає мапа. Під час дослідження в цій області з'являтимуться нові плитки мапи та жетони. На мапі позначені лише ті жетони, з якими гравці можуть взаємодіяти через застосунок.
2. **Шкала загрози.** Шкала загрози показує рівень зростання загрози протягом гри. На ній указані наступні порогові значення для розіграшу події загрози.
3. **Кнопка налаштувань.** Ця кнопка відкриває налаштування застосунку.
4. **Кнопка з пісковим годинником.** Гравці натискають цю кнопку після завершення ходів усіх героїв у фазі дій, щоб перейти до фази морочу.
5. **Панель ворогів.** Ця панель містить портрет усіх груп ворогів, які перебувають на мапі.
6. **Портрет ворога.** На портреті кожної групи ворогів зображений тип її фігурок, символ дальньої атаки (☞), якщо цей ворог може виконувати такі атаки, і символ стяга, щоб розуміти, який жетон стяга стосується цієї групи ворогів (якщо потрібно). Портрети груп елітних ворогів мають рамки з шипами. Портрети активованих груп ворогів затемнені.
7. **Кнопка провокації.** Якщо герой провокує групу ворогів, він натискає кнопку провокації, а потім вибирає портрет спровокованої групи ворогів.
8. **Кнопка загону.** Гравці натискають цю кнопку, щоб відкрити меню загону, де вони можуть пройти вирішальну перевірку, переглянути своє спорядження й ознайомитися з хроніками подій.

ІНТЕРФЕЙС МЕНЮ ВОРОГІВ

Вибравши портрет групи ворогів, ви відкриваєте меню цієї групи ворогів, потрібне під час атаки героїв.



1. **Інформація про ворога.** Тут вказана назва вибраної групи ворогів. Якщо вороги елітні, тут також перелічені їхні бонуси. Герої можуть натиснути на бонус, щоб ознайомитися з його ефектом.
2. **Кнопки модифікаторів.** Герої натискають кнопки модифікаторів, щоб додати відповідні модифікатори до атаки.
3. **Лічильник ударів.** За допомогою кнопок «+» або «-» герої вводять кількість завданих ворогові ударів.
4. **Кнопка «Готово».** Після вибору модифікаторів і введення кількості ударів герої натискають цю кнопку, щоб завдати їх вибраній групі ворогів.
5. **Панель ворогів.** Ця панель містить портрети усіх груп ворогів, які перебувають на мапі.
6. **Вибраний портрет.** Портрет вибраної групи ворогів виділено червоним кольором.
7. **Шкали здоров'я.** Тут вказане здоров'я (червоні комірки) кожного ворога в групі, а також його броня (сірі комірки) і магія (фіолетові комірки), якщо вони є.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Цей покажчик посилається на параграфи правил, а не номери сторінок. Число після кожного терміна стосується відповідного параграфа в цьому довіднику. Про цей термін можна прочитати в параграфі з указаним номером або в одному з розділів цього параграфа.

А

активація ворогів, 1.0
кілька шляхів, 1.4
найближчий герой, 1.5
немає цілі, 1.6
панель ворогів, 61.0
перемістити, 1.2
у напрямку цілі, 1.3
фаза мороку, 106.1
активовані вороги, 2.0
атака, 3.0
атаки ворогів, 3.6
поранення та страхи, 3.8
текстові ефекти, 3.9
атаки героїв, 30.4, 30.5
вибір спорядження та вміння, 3.2
вибір цілі, 3.3
завдання ударів, 31.4, 31.5
кілька предметів, 3.2
немає ударів або модифікаторів, 3.4
пройти перевірку атаки, 3.4
процес, 3.2–3.5
дальня атака, 55.3
контратака, 51.0
атаки ворогів, 3.6
поранення та страхи, 3.8
текстові ефекти, 3.9
атаки героїв, 3.1

Б

бонуси, 23.1
бочки, 5.0
взаємодія, 5.1
перевірка, 5.3
провокування, 5.2
броня ворогів, 6.1
завдання ударів, 6.2
пробиття, 56.6
розколювання, 56.6
броня героїв, 6.6
броня, 6.0
броня ворогів, 6.1
відновлення, 6.3
завдання ударів, 6.2
пробиття, 56.6
розколювання, 56.6
броня героїв, 6.6

В

валун, 7.0
взаємодія, 8.0
в одній зоні з ворогом, 8.3
жетони загроз, 27.2
жетони обшуку, 28.2
жетони персонажів, 29.2
місцевість
бочки, 5.1
статуя, 92.1, 92.2
стіл, 93.1, 93.2
процес, 8.1
вирішальна перевірка, 9.0
кілька перевірок одночасно, 9.3
причини, 9.1
процес, 9.2–9.4
витратити, 10.0
досвід, 10.2
натхнення, 10.1
символи долі, 10.4
символи успіху, 10.3
відпочинок X, 11.0
ефект, 11.1

кілька ефектів, 11.2
вкладка атаки, 31.2
вогнище, 12.0
ефект, 12.1
вороги, 15.0
активація, 1.0
атаки, 3.6
поранення та страхи, 3.8
текстові ефекти, 3.9
броня, 6.1
завдання ударів, 6.2
дальня атака, 61.3
елітні, 23.0
бонуси, 23.1
відображення в застосунку, 23.3, 23.4
контратака, 51.5, 51.6
стяги, 23.4
магія, 52.0
відновлення, 52.3
завдання ударів, 52.2
руйнування, 52.4
меню, 61.5
переміщення, 1.2–1.6
кілька шляхів, 1.4
найближчий герой, 1.5
немає цілі, 1.6
процес, 63.6
струмок, 96.3
у напрямку цілі, 1.3
провокування, 78.0
взаємодія, 8.3
переможені, 66.4, 66.5
ворожі стяги, 13.0
елітні вороги, 23.4
переміщення, 13.4
розміщення, 13.3

Г

герой, 14.0
атаки, 3.1
вибір спорядження та вміння, 3.2
завдання ударів, 31.4, 31.5
кілька предметів спорядження, 3.2
контратака, 51.0
немає ударів або модифікаторів, 3.4
перевірка атаки, 3.4
процес, 3.2–3.5
броня, 6.6
дії, 105.1
максимальне значення поранень, 73.2
максимальне значення страхів, 73.2
особливі вміння героя, 69.3
переміщення героя, 63.1
дослідження, 21.3
переміщення, 64.1
провокування ворогів, 63.4
процес, 63.1
розміщення, 63.5
струмок, 96.2
яма, 110.2
переможені, 66.1–66.3
поранення та страхи, 73.0
темрява, 99.4
уміння, 102.0
ходи, 105.1
група ворогів, 15.0

Д

дальня атака, 55.3
стіна, 94.2
струмок, 96.4

дії, 16.0
«замість дії», 16.3
атака, 3.1
взаємодія, 8.0
виконати дію двічі, 105.1
ефекти, схожі на дії, 16.4
короткий опис дії, 16.1
особливі дії, 16.2
переміщення, 64.0
добивання, 56.6
додати, 18.0
доля, 19.0
витрачання, 19.2
імла, 41.2
перетворення, 19.1
досвід, 20.0
витрачання, 20.6
відстеження, 20.1
карти навичок, 44.4
отримання, 20.2
дослідження, 21.0
мапа для битв, 53.1
недосліджена плитка мапи, 21.2
під час переміщення, 21.5
процес, 21.4

Е

екіпірування, 22.0
обмеження, 22.1, 22.2
екран табору, 20.3
поліпшення спорядження, 38.5
придбання навичок, 20.3
продаж навичок, 20.3
елітні вороги, 23.0
бонуси, 23.1
відображення в застосунку, 23.3, 23.4
контратака, 51.5, 51.6
стяги, 23.4
ефекти, 24.0
«замість дії», 16.3
вилучити карту, 46.4
вміння героя, 69.3
ефекти, схожі на дії, 16.4
заблокувати, 73.12
застосувати, 18.2
карти навичок, 68.5
ключові слова, 49.0
під час перевірки, 62.2
порядок застосування ефектів, 24.9
ефекти «коли», 24.12
ефекти «перед», 24.11
ефекти «після», 24.10
ефекти «потім», 24.15
одночасні, 24.14
розмістити героя, 63.5
ціна, 24.3
однакова ціна ефектів, 24.6

Ж

жетони дослідження, 21.1
жетони використання, 26.0
розміщення, 26.3
скидання, 26.2
жетони загроз, 27.0
взаємодія, 8.1
жетони обшуку, 28.0
взаємодія, 8.1
жетони персонажів, 29.0
взаємодія, 8.1
жетони, 25.0
використання, 26.0
дослідження, 21.1
загроза, 27.0

натхнення, 57.0
обшук, 28.0
персонажі, 29.0
скидання, 89.3
темрява, 99.2

З

заблокувати, 73.12
завдання ударів, 31.0
броня ворогів, 6.2
пробиття, 56.6
розколювання, 56.6
завдання, 30.0
відстеження, 30.1, 30.2
завершення, 30.3
загін, 33.0
загрози, 109.0
підвищення, 109.1
подія загрози, 109.3
порогові значення, 109.3
фаза мороку, 106.3
запас, 34.0
застосунок, 35.0
взаємодія, 8.2
завдання, 30.1
зберегти та продовжити гру, 37.0
колекції, 35.2
панель ворогів, 61.0
темрява, 99.3
захист X, 36.0
ефект 36.0, 36.1, 36.2
кілька ефектів, 36.3
зберегти та продовжити, 37.0
знання, 38.0
відстеження, 38.2
отримання, 38.1

І

ігрова зона, 39.0
ігрова мапа, 40.0
мапа для битв, 53.0
мапа для мандрів, 54.0
імла, 41.0
ефект, 41.1, 41.2
інвентар, 42.0
карти навичок, 20.5
карти речей, 80.4
карти спорядження, 42.1

К

кампанія, 70.1
карти
навичок
прізвиськ, 46.0
слабкостей, 47.0
перевага, 45.0
поранень, 73.3
спорядження, 48.0
страхів, 73.3
карти місцевості, 43.0
приготування, 43.2
карти навичок, 44.0
витрачання, 20.7
досвід, 44.4
зміна колоди, 86.4–86.6
інвентар, 20.5
колода, 44.1
немає карт, 60.1
оновлення, 60.0
підготовка, 68.0
максимальна кількість, 68.4
придбання, 20.6
прізвиська, 46.0

роль, 86.2
символи успіху, 103.0
скидання, 89.2
слабкості, 47.0
карти прізвиськ, 46.0
вилучити карту, 46.0
отримання 46.1, 46.2
карти спорядження, 48.0
броня, 6.6
дальня атака, 55.4
значення знань, 38.4
поліпшення, 38.5–38.8
речі, 80.0
рівень, 48.6
тип, 48.3
уміння, 102.3
кілька предметів спорядження, 3.2
ключові слова, 49.0
відпочинок X, 11.0
захист X, 36.0
кілька ключових слів, 49.2
ривок X, 81.0
розвідка X, 83.0
схованка, 98.0
удар X, 100.0
кнопка пісочного годинника, 105.6
колекції, 50.0
контратака, 51.0
активовані вороги, 51.4
відсутність атаки, 51.3
досяжність атаки ворога, 51.2
елітні вороги, 51.5, 51.6
оглушення, 51.6

М

магія, 52.0
відновлення, 52.3
завдання ударів, 52.2
руйнування, 52.4
мапа, 40.0
мапа для битв, 53.0
атака з-за стіни, 53.3
дослідження, 53.1
мапа для мандрів, 54.0
туман, 54.2
межі досяжності, 55.0–55.2
меню ворогів, 15.2, 15.3
панель атаки, 15.4
місцевість
бочки, 5.0
валун, 7.0
вогнище, 12.0
імла, 41.0
статуя, 92.0
стіл, 93.0
стіна, 94.0
струмок, 96.0
чагарник, 108.0
яма, 110.0
модифікатори, 56.0
кілька модифікаторів, 56.2
перелік, 56.6

Н

натхнення, 57.0
витрачання, 57.3, 57.4
максимальне значення, 57.2
отримання, 57.1
недосліджена плітка мапи, 21.2

О

оглушення, 56.6
ознаки, 59.0
оновлення, 60.0

П

панель атаки, 31.2
панель ворогів, 61.0
кнопка провокації, 61.4

перевага, 45.0
кілька копій, 45.3
отримання карти, 45.1
розміщення, 45.2
скидання, 89.3
перевірки, 62.0
визначення результату, 62.3
витрачання натхнення, 57.3, 57.4
відкриття карт, 62.1
заміна символів долі, 62.2
процес, 62.1–62.3
переміщення, 63.0, 64.0
переміщення героїв, 63.1
дослідження, 37.3
переміщення (дія), 64.0
провокування ворогів, 63.4
процес, 63.2
розміщення, 63.5
струмок, 96.2
яма, 110.2
переміщення ворогів, 63.6
процес, 63.7
струмок, 96.3
перемога
завдання, 30.3
переможні, 66.0
вороги, 66.4, 66.5
герої, 66.1–66.3
підготовлені карти, 68.0
доля, 19.3
підготовка карт, 68.0
карти слабкостей, 47.4
максимальна кількість, 68.4
під час приготувань, 68.3
розвідка X, 68.2
розміщення, 68.1
планшети героїв, 69.0
значення вмінь, 69.1
максимальне значення натхнення, 57.2
максимальні значення поранень і страхів, 69.2
уміння героя, 69.3
подія загрози, 109.3
подорож, 70.0
вийти з гри 37.2
завдання 30.3
загроза, 109.2
зберегти та продовжити гру, 37.2
переможений герой, 66.3
складність, 90.0
поліпшення спорядження, 38.5
поразка
загрози, 109.2
переможні герої, 66.3
поранення, 73.0
вирішальна перевірка, 9.1
долілиць,
зазнати, 73.3
перевернути, 73.8
переглянути, 73.4
скинути, 73.7
заблокувати, 73.12
зазнати, 73.3
скасувати, 73.9
процес, 73.11
скинути, 73.7
порогові значення, 109.3
портрети ворогів
активованих, 61.6
меню ворогів, 61.5
підготовлених 61.7
символ дальньої атаки, 61.3
поряд, 75.0
порядок застосування ефектів, 24.9
ефекти «коли», 24.12
ефекти «перед», 24.11
ефекти «після», 24.10
ефекти «потім», 24.15

одночасні, 24.14
приготування, сторінка 5
придбання навичок, 20.3
пробиття, 56.6
вогнище, 12.1
провокування ворогів, 78.0
бочки, 5.2
взаємодія, 8.3
переміщення героїв, 78.2
процес, 78.1
розташування кнопки, 61.4
статуя, 92.3
стіл, 93.4
продаж навичок, 20.3

Р

раунд, 79.0
фаза відновлення 104.0
фаза дій, 105.0
фаза мороку, 106.0
речі, 80.0
використання, 80.5
екіпірування, 80.2, 80.3
інвентар, 80.4
отримання, 80.1, 80.2
жетони використання, 80.6
ривок X, 81.0
ефект, 81.1
між переміщеннями, 81.2
розвідка X, 83.0
процес, 83.1
розколювання, 56.6
розсічення, 56.6
ролі, 86.0
зміна ролей, 86.4
карти навичок, 86.2
отримання досвіду, 86.7
руйнування, 56.6
вогнище, 12.1

С

скасування, 73.9
процес, 73.11
скидання, 89.0
складність, 90.0
слабкості, 47.0
вилучення, 47.3
отримання, 47.2
підготовка, 47.4
соло-гра, 91.0
статуя, 92.0
ефект, 92.2
провокування, 92.3
процес, 92.1, 92.2
стіл, 93.0
ефект, 93.2
процес, 93.1, 93.2
умови взаємодії, 93.3
стіни, 94.0
атака з-за стіни, 94.2
суміжні зони, 94.1
страх, 73.0
вирішальна перевірка, 9.1
долілиць
зазнати, 73.3
перевернути, 73.8
переглянути, 73.4
скинути, 73.7
заблокувати, 73.12
зазнати, 73.3
скасувати, 73.9
процес, 73.11
скинути, 73.7
темрява, 99.4
фаза мороку, 99.4
струмок, 96.0
переміщення ворогів, 96.3
переміщення героїв, 96.2

сусідні зони, 97.0
переміщення, 97.1
сірі межі, 97.0
межі, складені в одну лінію 97.4
стрілки 97.3
стіни, 94.1
струмок, 96.1
чорні межі, 97.4
схованка, 98.0
ефект, 98.1
умова, 98.3

Т

темрява, 99.0
герой, 99.4
жетони, 99.2
застосунок, 99.3
символи, 99.1
фаза мороку, 106.2
туман 54.2

У

удар X, 100.0
ефект, 100.1
удари
броня ворогів, 6.2
пробиття, 56.6
розколювання, 56.6
завдання ударів, 31.3
магія, 52.2
руйнування, 52.4
уміння, 102.0
успіх, 103.0

Ф

фаза відновлення, 104.0
оновлення колоди, 104.1
процес, 104.1, 104.2
розвідка, 104.2
фаза дій, 105.0
завершення, 105.6
ходи героїв, 105.1
фаза мороку, 106.0
активація ворогів, 106.1
загрози, 106.3
підготовлені вороги, 2.6
процес 106.1–106.3
темрява, 106.2

Х

хід
дії, 16.1
хроніки подій, 107.0

Ц

ціна, 24.3
одна ціна для кількох ефектів 24.6

Ч

чагарник, 108.0
ефект, 108.1
кілька чагарників, 108.2

Я

яма, 110.0
ефект, 110.1
розміщення, 110.3

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 розігрує 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 своїй зоні. Якщо герой має зброю дальнього бою, він може атакувати будь-якого ворога поряд.
- **Взаємодія.** Взаємодіяти з жетоном у своїй зоні.

Оновлення колоди навичок

Герой оновлює свою колоду навичок:

- під час фази відновлення;
- якщо 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 група ворогів повинна 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 провакують підготовлених ворогів, коли переміщуються з їхньої зони або взаємодіють з жетоном у їхній зоні.
- Компонент вважають розташованим поряд з іншим компонентом, якщо вони перебувають в одній або в сусідніх зонах.
- Герой не може мати більше ніж 4 підготовлені карти.

МОДИФІКАТОРИ АТАКИ

Атаки героїв можуть посилити такі модифікатори:

- **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 не 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 верх своєї колоди 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.** Якщо ви або герой у вашій зоні зазнає поранень або страхів, можете скинути карту з ключовим словом «Захист X», щоб скасувати X поранень і/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 можете скинути карту з ключовим словом «Відпочинок X», щоб скинути X своїх карт поранень та/або страхів, що лежать долілиць.
- **Схованка.** Після проходження перевірки 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