

ТЕМНА ГАВАНЬ



ГУДЗИКИ ТА КОМАХИ



ПОВНІ ПРАВИЛА



Lord of
Boards



Ці повні правила гри «Темна гавань. Гудзики та комахи» полегшать вам ознайомлення з усіма за-
садами гри. Їх також можна надрукувати.

Версія: v2025.01.07d

Останнє оновлення: 08.07.2025

Для додаткової інформації відвідайте вебсайт
cephalofair.com/bnb

© 2024 Cephalofair Games, LLC. Усі права застережено.

Продовжуємо вчитися і грати

Використовуючи інформацію зі звичайних «Правил гри», можете повністю зіграти сценарій № 1. Після завершення цього сценарію перегляньте все, що ви дізналися, прочитавши ці повні правила. Деякі засади ігроладу не описані в «Правилах гри», тож на них варто звернути особливу увагу:

- Предмети [17](#), [24](#)
- Повернення [15](#)
- Ефекти сценарію [5](#), [6](#)
- Місцевість [7](#)
- Поліпшені здібності [24](#)
- Елітні монстри [20](#), [21](#)

Удачі вам, шукачу пригод!



Зміст

Вступ	4
Вибір персонажа	4
Вивчення правил	4
Фаза сценарію	4
Початок сценарію	5
Карти сценаріїв	6
Місцевість	7
Перешкоди	7
Важкопрохідна місцевість	7
Небезпеки	7
Натискні пластини	7
Об'єкти	7
Розігрування сценарію	7
Ефекти початку раунду	7
Вибір карти	7
Визначення ініціативи	7
Розв'язання нічиїх	8
Порядок дій монстрів	8
Ходи персонажів і монстрів	8
Огляд здібностей та дій	8
Здібності	8
Дії	8
Важливі поняття дій	9
Цілі	9
Союзники, вороги і «на себе»	9
Дальність	9
Зона ефекту	9
Додаткові ефекти	9
Стихії	10
Дії	10
Рух	10
Стрибок	11
Політ	11
Атака	11
Порядок модифікації атаки	11
Таблиці модифікаторів атак	11
Ефекти атаки	12
Перевага і трудність	12
Пробиття	12
Стани	13
Позитивні стани	13
Негативні стани	13
Лікування	13
Активні бонуси	13
Щит	14
Відплата	14
Вимушений рух	14
Керування	15
Зазнавання поранень	15
Повернення	15
Хід персонажа	16
Карти здібностей	16

Предмети	17
Обмеження щодо предметів	17
Використання предметів	17
Обов'язкові вимоги	18
Відпочивання	18
Здібності із символом утрати	19
Поранення персонажів	19
Виснаження	19
Ходи монстрів	20
Карти монстрів	20
Порядок дій монстрів	20
Вибір монстрами цілей	21
Пріоритет шляхів	21
Немає цілі	21
Рух монстрів	21
Атаки монстрів	22
Інші дії монстрів	22
Монстри та стихії	22
Поява монстрів	22
Поранення і смерть монстрів	23
Кінець раунду	23
Відстеження раундів	23

Завершення сценарію	23
Програний сценарій	23
Успішно завершений сценарій	23

Пригода починається	24
Запас предметів	24
Розвиток персонажа	24
Поліпшені карти здібностей	24

Додатки	25
Додаток А. Перелік компонентів	25
Додаток Б. Указівки щодо ходів монстрів	25
Додаток В. Важливі нагадування	25
Додаток Г. Перелік предметів	27

Творці гри	29
-------------------------	----

Короткий довідник	30
--------------------------------	----



Вступ

О ні! Ви зазнали впливу магії та зменшилися! Щоб повернутися до попереднього розміру, вам доведеться познайомитися з цим дивним новим світом. Ви зіграєте серію сценаріїв, які відкриють вам дивовижі цієї мініатюрної місцини. Протягом подорожі ви натрапите на приязних мешканців, але переважно на вас чекатиме чимало ворогів, яких доведеться перемогти в бою. На щастя, ви вправний найманець із потужними здібностями, які представлені картами. Ваш шлях сповнений небезпек, і лише правильні карти, зіграні в слухну мить, допоможуть вам подолати їх.

У грі є шість персонажів, кожен з яких має власні здібності та стиль гри. Протягом гри ви матимете нагоду зробити свого персонажа унікальним завдяки предметам і поліпшеним картам здібностей.

У цій книжці ви знайдете детальну інформацію про правила цієї гри, але якщо ви грали в інші ігри з усесвіту «Темної гавані», то багато з них вам уже знайомі. Утім, радимо все одно повністю прочитати правила, щоб отримати цілісне уявлення про механіку гри.

Лавандовим кольором позначено правила, які стосуються лише гри «Гудзики та комахи» і відрізняються від правил «Темної гавані» та «Морозної гавані».

Вибір персонажа

Створити персонажа й розпочати подорож у грі «Гудзики та комахи» доволі легко — ви просто вибираєте персонажа та починаєте грати.

Для гри за вибраного персонажа вам треба взяти такі компоненти:

- **Карта персонажа.** Ця карта містить зображення вашого персонажа, а також кількість очок здоров'я для різних рівнів і місце для жетонів станів. На звороті ви знайдете короткий опис персонажа та перелік ваших карт здібностей і поліпшень.
- **Фігурка персонажа.** Невелика пластикова фігурка, яка представлятиме вашого персонажа.
- **Кarti здібностей.** У грі є чотири двосторонні карти 1-го рівня і чотири двосторонні кар-

ти 2-го рівня. Відповідні карти перелічені на вашій карті персонажа.

- **Планшет модифікаторів атаки (з білим кубиком).** Допомогає відстежувати значення модифікаторів атаки в таблиці. На 1-му рівні ви використовуєте таблицю, надруковану на планшеті.
- **Поліпшені карти модифікаторів атаки.** Дві двосторонні карти з ліпшими значеннями модифікаторів атаки для наступних рівнів.
- **Лічильник здоров'я персонажа.** Призначений для відстеження ваших очок здоров'я протягом сценарію.

Вивчення правил

Тепер, коли ви вибрали персонажа, настав час вивчити правила.

Правила цієї гри здебільшого стосуються порядку дій під час розігрування сценарію. Ця гра створена як кампанія, у якій ви послідовно розігруєте низку сценаріїв, тож після викладу основних правил ми пояснимо, як це зробити.

Фаза сценарію

Сценарії — це самостійні місії, призначені для розігрування за одну ігрову сесію. Колода сценаріїв містить 20 сценаріїв, але ви не зможете пройти їх усі за одну кампанію. На відміну від інших ігор зі всесвіту «Темної гавані», сюжет «Гудзиків та комах» переважно лінійний.

Кожна фаза сценарію складається з трьох окремих кроків:

- **Початок сценарію.** Ви готуєте все потрібне для сценарію, зокрема вашого персонажа, монстрів, з якими будете битися, і мапу, на якій відбудеться бій.
- **Розігрування сценарію.** Сценарій розігрують протягом кількох раундів. Під час кожного раунду всі фігурки на мапі (як ваш персонаж, так і монстри) виконуватимуть ходи. Ви гратимете раунд за раундом, поки не завершите сценарій — або успішно, або невдало.
- **Завершення сценарію.** Під час цього кроку ви застосовуєте ефекти, пов'язані з успішним або невдалим завершенням сценарію.

Початок сценарію

Щоразу, розігруючи сценарій, ви готуєте його, послідовно виконуючи такі кроки:

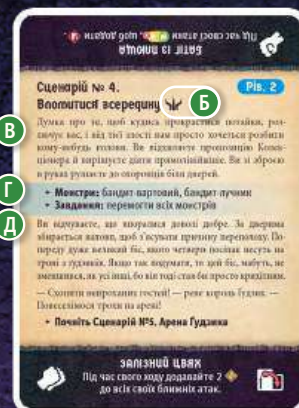
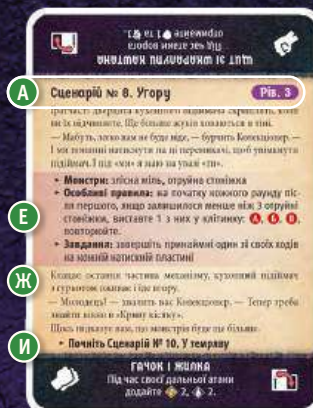
1. Виберіть сценарій, які хочете розіграти, і знайдіть відповідну карту сценарію. **Примітка.** Ви можете розігравати будь-який сценарій, але для повного занурення в сюжет радимо дотримуватися тексту розв'язки кожного сценарію.
2. Прочитайте вступ до сценарію, особливі правила та завдання і перевірте рівень сценарію.
3. Візьміть карту монстра для кожного типу монстрів, які є в сценарії.
4. Застосуйте всі ефекти сценарію або запишіть їх, щоб застосувати пізніше під час приготувань. Переверніть карту сценарію стороною з мапою догори.
5. Розмістіть кожну карту монстра на відповідному планшеті монстра. Розмістіть білий кубик у комірці  кожного планшета. Візьміть лічильник здоров'я монстра того кольору, який відповідає кожному монстру на мапі сценарію. За кожного елітного монстра покладіть додатковий білий кубик у комірку  планшета.
6. Розмістіть на мапі кубики різного кольору, позначаючи кожного монстра в сценарії відповідно до кольорів, зображених на мапі сценарію. Розмістіть фігурку вашого персонажа на початковій клітинці.
7. Візьміть обидва планшети модифікаторів атаки. Якщо ви розігруєте сценарій 2-го або вищого рівня, візьміть для свого персонажа карту модифікатора відповідного рівня та покладіть її на планшет модифікаторів атаки персонажа. Щоб вибрати для монстра інший (крім звичайного) рівень складності, покладіть відповідну карту модифікатора на планшет модифікаторів атаки монстра.
8. Покладіть неподалік усі жетони станів, кістку й карту-пам'ятку символів.
9. Вирішіть, якими доступними предметами спорядитися (див. [«Предмети»](#)).
10. Візьміть карти здібностей вашого персонажа 1-го рівня та виберіть з них для поліпшення таку кількість карт, яка відповідає рівню сценарію мінус 1. Замініть вибрані карти здібностей 1-го рівня відповідними картами здібностей 2-го рівня (зазначені на звороті карти вашого персонажа). Ви починаєте сценарій з вибраними картами на руці.
11. На лічильнику здоров'я персонажа встановіть максимальне значення здоров'я персонажа, яке зазначене під рівнем сценарію в таблиці внизу вашої карти персонажа. На лічильнику здоров'я кожного монстра, що відповідає його кольору, встановіть максимальне значення здоров'я.
12. Застосуйте всі інші ефекти сценарію.



Карти сценаріїв

На кожній карті є вступ, у якому зазначено все, що вам треба знати для розігрування сценарію. Переважно у вступі до сценарію міститься така інформація:

- А. Номер, назва і рівень сценарію.
- Б. Персонаж, обов'язковий для розігрування сценарію, якщо такий є.
- В. Художній вступ до сценарію.
- Г. Список монстрів, які з'являються в сценарії.
- Д. Завдання сценарію. Після виконання завдання вважайте сценарій успішно завершеним і прочитайте розв'язку сценарію наприкінці поточного раунду.
- Е. Будь-які особливі правила сценарію.
- Ж. Художня розв'язка сценарію.
- И. Сценарій або сценарії, які ви розігравати-мете наступними в кампанії.



На стороні з мапою кожної карти сценарію також зазначено додаткові відомості про мапу цього сценарію. Зазвичай це така інформація:

- А. Початкова клітинка.** На початку сценарію ви розміщуєте свою фігурку на цій клітинці.
- Б. Місцевість.** Клітинки, які вказують на додаткові особливості мапи (див. «Місцевість»).
- В. Клітинки монстрів.** На цих клітинках розміщують монстрів. Покладіть кубик кожного монстра на клітинку відповідного кольору.

- Г. Позначені клітинки.** Про клітинки, позначені буквами, пояснено в особливих правилах сценарію.



Місцевість

На кожній мапі сценарію є різні типи місцевості. Тип місцевості визначається кольором контуру клітинки, як показано на мапі сценарію, не обов'язково зображенням на цій клітинці.

Клітинку без контуру місцевості вважають **звичайною**. Клітинку, на якій немає фігурки, вважають **незайнятою**. Звичайну клітинку, яка не зайнята фігуркою, вважають **порожньою**.

Перешкоди



Фігурки не можуть заходити на клітинку з перешкодою, за винятком ситуацій, коли вони летять або стрибають (однак заборонено завершувати стрибок на цій клітинці). Дальність можна рахувати не зважаючи на перешкоди, і перешкоди не блокують дальніх атак.

Важкопрохідна місцевість



Фігурці потрібні 2 очки руху, щоб зайти на клітинку з важкопрохідною місцевістю, за винятком ситуацій, коли вона летить або стрибає (навіть якщо стрибок завершується на цій клітинці).

Небезпеки



Якщо будь-яка фігурка заходить на клітинку з небезпекою, за винятком ситуацій, коли вона летить або стрибає, до цієї фігурки застосовують певний ефект. Небезпеки мають різні ефекти, й особливості кожної небезпеки зазначені на мапі сценарію. Фігурки не зазнають додаткових ефектів, коли починають хід на клітинці з небезпекою або коли покидають цю клітинку. Однак ефекти застосовують, коли фігурка завершує стрибок на клітинці з небезпекою. Якщо фігурка займає клітинку з небезпекою **«Параліч»**  (див. [«Стани»](#)), трактуйте її як перешкоду під час визначення руху інших фігурок.

Натискні пластини



Дія натискної пластини та всі її ефекти зазначені в особливих правилах відповідного сценарію. Натискні пластини вважають порожніми клітинками.

Об'єкти



Об'єкти пов'язані із завданнями деяких сценаріїв, переважно їх треба атакувати або захищати. Об'єкти можуть ставати ціллю атак, але не зазнають впливу станів та ви-

мушеного переміщення. Вважайте, що об'єкти мають ініціативу 99 під час вибору цілі, якщо не зазначено інакше в особливих правилах сценарію, але не виконують ходів. Об'єкти вважають фігурками, а клітинки, на яких вони перебувають, вважають зайнятими. Об'єкти не вважають перешкодами. В особливих правилах сценарію описано, який стосунок мають об'єкти до виконання завдання сценарію.

Розігрування сценарію

Після приготування сценарію можна розпочати гру! Кожен сценарій триває кілька раундів, а кожен раунд складається з таких кроків:

1. Ефекти початку раунду
2. Вибір карт
3. Визначення ініціативи
4. Ходи персонажів і монстрів
5. Кінець раунду

Ви граєте раунд за раундом, поки не виконаєте завдання сценарію.

Ефекти початку раунду

Застосуйте будь-які ефекти початку раунду із правил сценарію, як-от поява монстрів. Ці ефекти можна застосовувати в довільному порядку, хоча поява всіх монстрів повинна відбуватися одночасно (див. [«Монстри та стихії»](#)).

Вибір карт

Після застосування всіх ефектів початку раунду виберіть 2 карти здібностей з руки, які ви зіграєте в цьому раунді. Одну з двох вибраних карт ви оголошуєте картою ініціативи. Значення ініціативи в центрі цієї карти визначатиме вашу черговість за порядком ініціативи (див. [«Визначення ініціативи»](#)).

Крім того, якщо ви маєте принаймні 2 карти на руці та/або в скиді, то можете натомість оголосити довгий відпочинок (див. [«Відпочивання»](#)). Під час довгого відпочинку вважайте, що протягом усього вашого ходу ваше значення ініціативи дорівнює 99 і ви не вибираєте, а також не граєте ніяких карт.

Визначення ініціативи

Після того як ви вибрали 2 карти здібностей або оголосили довгий відпочинок, визначте значення ініціативи монстрів та їхні дії в поточному раунді.

Для кожного типу монстрів, що має принаймні одного представника на полі, киньте кістку й перемістіть білий кубик на дію, визначену результатом кидка.

Визначте порядок ініціативи, порівнявши значення ініціативи на вашій карті ініціативи та значення ініціативи монстрів, що відповідають результатам кидків (розташовані вгорі стовпця). Так ви визначаєте черговість ходів у цьому раунді, починаючи з найменшого значення ініціативи і закінчуючи найбільшим. Якщо ви виконуєте довгий відпочинок, то ваше значення ініціативи — 99.

Елітні монстри

Елітні монстри належать до іншої категорії, ніж звичайні монстри. Вважайте, що вони викинули два інші результати. Замість розміщення одного білого кубика на отриманий результат покладіть 2 білі кубики, по 1 на кожен з двох інших результатів. Елітний монстр виконуватиме хід з кожним із позначених значень ініціативи, виконуючи дії першої позначеної здібності у свій перший хід, а в другий хід — дії другої позначеної здібності.

Розв'язання нічиїх

Якщо і ви, і монстр маєте однакове значення ініціативи, то ви дієте першим.

Порядок монстрів

Кожен монстр виконує свій хід відповідно до порядку ініціативи. Усі монстри одного типу й категорії виконують свої ходи з тією самою ініціативою в порядку зростання чисел (див. [«Порядок дій монстрів»](#)).

Ходи персонажів і монстрів

Кожна фігурка на карті — як ваша, так і монстрів — щораунду виконує хід. Фігурка починає свій хід, коли попередня фігурка закінчує свій, і завершує, коли свій хід починає наступна фігурка. Під час свого ходу фігурка застосовує здібності та виконує дії, зазначені на її картах.

Перш ніж ми перейдемо до особливостей ходів персонажів і монстрів, нам варто докладніше розібратися зі здібностями та діями.

Огляд здібностей та дій

Здібності

Здібність — це набір з однієї або кількох дій, детально описаних на одній половині карти здібності. Зазвичай у свій хід ви застосовуєте дві здібності: верхню здібність однієї з ваших зіграних карт і нижню здібність іншої. Цілу половину карти здібностей вважають однією здібністю.

У свій хід монстри застосовують одну здібність. Увесь стовпець дій — це одна здібність.

Здібність може визначатися за однією з дій, з яких вона складається. Наприклад, якщо здібність складається з дії « 2» та дії « 2», то цю здібність можна вважати як здібністю руху, так і здібністю атаки.

Дії

Дія — це будь-яка група тексту та/або символів (часто трапляються на картах здібностей або в здібностях монстрів), які фігурка може виконувати для взаємодії з мапою, із собою чи іншими фігурками.

Якщо здібність складається з кількох дій, вони відокремлені лініями.

Дії в межах здібності завжди виконують у тому порядку, у якому вони наведені. Фігурки не можуть виконувати нові дії під час виконання іншої дії, за винятком дій, отриманих завдяки модифікаторам атаки.

Персонаж може пропускати дії, якщо тільки вони не обов'язкові (див. [«Обов'язкові вимоги»](#)).



Важливі поняття qіў

Цілю

☉ Більшість дій дають змогу вибрати їхньою ціллю одну або кілька фігурок. Цілю визначає, які типи фігурок або скільки фігурок можуть стати ціллю дії. Вимоги до цілі іноді позначені словами, але часто це просто число. «**Цілю Х**» дає змогу активній фігурці вибрати ціллю до Х різних фігурок в межах дальності дії. Обмеження щодо кількості цілей і дальності, як і додаткові ефекти дії, поширюються на всі цілі. Неможливо вибрати ціллю ту саму фігурку кілька разів під час виконання тієї самої дії, якщо не вказано інакше.

Якщо дія з вибором цілі не містить кількості цілей, то вона дорівнює 1, а це означає, що можна вибрати ціллю лише одну фігурку.

Дії з вибором цілі

[Атака](#), [стани](#), [лікування](#), [вимушений рух](#) і [керування фігурками](#) — єдині дії з вибором цілі. Такі дії не можна виконати, якщо для них немає доступної цілі.

Союзники, вороги і «на себе»

Монстри — союзники інших монстрів, а ви й монстри — вороги один одному. **Фігурки не можуть бути союзниками самі собі.**

Переважно ціллю негативних дій можуть бути лише вороги, а ціллю дій з позитивними наслідками — лише союзники або активна фігурка. Однак деякі дії містять конкретну інформацію про цілю, яка суперечить цьому правилу.

Якщо будь-яка дія визначає цілю як «на себе», її ефект можна застосувати лише до активної фігурки.

Дальність

➡ Більшість дій визначають ціллю фігурку. Значення дальності вказує, як далеко може бути ця фігурка. «**Дальність Х**» означає, що активна фігурка може атакувати будь-яку фігурку на відстані Х клітинок, рахуючи клітинку з активною фігуркою. Дальність рахують не зважаючи на перешкоди та фігурки.

Будь-яку дію зі значенням дальності, указаним у виділеній секції праворуч від неї, вважають дальньою дією.

Для визначення цілі фігурка трактує зайняту нею клітинку як сусідню.

Зона ефекту

Дії із зоною ефекту дають змогу активній фігурці вибрати ціллю одночасно кілька клітинок. Можна як завгодно обертати й віддзеркалювати зображену зону ефекту.

⬛ Сірим кольором позначено клітинку, яку займає активна фігурка. Будь-яку атаку із зоною ефекту, яка містить сіру клітинку, завжди вважають ближньою атакою (див. [«Атака»](#)).

⬜ Червоним кольором позначають клітинки з фігурками, які можуть стати ціллю. Тільки одна червона клітинка повинна бути в межах дальності цієї дії. У цій початковій клітинці не обов'язково повинна бути фігурка.

Якщо дія із зоною ефекту отримує «**+1** ☉», то додатковою ціллю може стати фігурка в межах дальності дії, але за межами зони ефекту. Однак це не означає, що можна ще раз використати для дії всю зону ефекту, йдеться лише про одну додаткову клітинку.

Додаткові ефекти

Додаткові ефекти пов'язані з дією і певним способом модифікують її. Зазвичай додаткові ефекти, такі як «**⬛ Х**», «**⬜ Х**» або стани, зазначені у виділеній секції праворуч від самої дії. Усі ефекти станів — ті, які залежать від використання стихії (див. [«Стихії»](#)) або передбачають якісь інші витрати — зазначені під дією у виділеній секції з пунктирним контуром.

Додаткові ефекти можна пропустити, але ви повинні зробити це перед тим, як виконувати кидок модифікатора атаки. Ефекти станів також можна пропускати; ви не зобов'язані оплачувати їхню вартість, і навіть якщо ви це зробите, то все одно можете не застосовувати ефект. Якщо ви не застосували ефект дії атаки з вибором кількох цілей, то можете пропускати його для кожної цілі атаки, щоразу вирішуючи про його застосування перед кидком модифікатора атаки, якщо не вказано інакше.



Складніші додаткові ефекти можуть бути написані під дією, але не весь текст під дією є додатковим ефектом. Будь-який текст, що містить правила виконання дії (як-от обмеження щодо цілей), є невіддільною частиною дії, а не додатковим ефектом, і його не можна пропускати.

Стихії

Деякі дії пов'язані зі стихіями (вогонь, лід, повітря, земля, світло або темрява). Заряди стихій на ваших зіграних картах здібностей, картах здібностей на руці та в зоні активних карт, а також заряди стихій у діях (результатах кидка) монстрів доступні для використання один раз у кожному раунді. За один раунд можна застосувати кілька зарядів тієї самої стихії.

					
Вогонь	Лід	Повітря	Земля	Світло	Темрява

Заряджена стихія доступна, поки вона видима й ще не була використана в поточному раунді (обов'язково). Заряджена стихія на карті здібностей стає недоступною після того, як цю карту скидають, втрачають або перевертають на іншу сторону. Коли карту здібностей перевертають на сторону «В» або вона повертається на руку, то заряджена стихія на видимій стороні цієї карти стає доступною. Під час виконання кидка монстра доступний тільки один символ зарядженої стихії, навіть якщо на ігровому полі є кілька ворогів цього типу. Заряджена стихія, отримана як результат кидка монстра, стає недоступною після того, як усіх монстрів цього типу вбито.

Заряджені стихії можна використовувати, щоб додавати ефекти до певних дій або, у деяких випадках, для виконання нових дій. У такому разі символ стихії позначений , і після цього йде додатковий ефект. Якщо ця стихія доступна, її можна використати.

Щоразу, використовуючи заряджену стихію, пам'ятайте, що її не можна повторно використати до наступного раунду. (Можливо, ви захочете позначити це за допомогою запасного кубика, жетона стану чи іншого невеликого предмета, щоб не забути.)

Якщо дія дає змогу використати кілька різних стихій, то активна фігурка вибирає, яку з них використати. Якщо одне використання стихії пов'язане з кількома стихіями, то для виконання дії треба використати всі ці стихії. Одночасно можна зарядити кілька символів кожної стихії, але кожен символ зарядженої стихії можна використати щонайбільше один раз за раунд.

 Універсальний символ позначає будь-яку з шести стихій (але не всі разом). Додатковий ефект, що вимагає використання універсальної стихії, можна оплатити використанням будь-якої однієї зарядженої стихії. Заряд універсальної стихії можна використовувати так само, як будь-яку із шести стихій.

 Символ змішаних стихій, який зображає дві стихії в межах одного символу, представляє одну із цих двох стихій (але не обидві). Додатковий ефект, що вимагає використання змішаних стихій, можна оплатити використанням однієї із заряджених стихій із зображеної пари. Заряд універсальної стихії можна використовувати так само, як будь-яку із шести стихій.

Дії

Рух

 «Рух X» — це дія, яка дає фігурці X очок руху. Потім ця фігурка може витратити ці очки руху, щоб переміститися на одну клітинку за кожне очко руху. Фігурки можуть переміщуватися через клітинки із союзниками, але не можуть проходити через клітинки з ворогами, перешкодами або об'єктами.

Фігурка завжди повинна завершувати свій рух у незайнятій клітинці. Фігурка повинна зайти принаймні на одну клітинку, щоб вважалось, що вона виконала дію руху.

Усі невитрачені очки руху втрачаються наприкінці дії руху.



Стрибок

☞ **«Стрибок»** — це додатковий ефект дії руху. Стрибок дає змогу фігурці ігнорувати всіх ворогів, перешкоди, об'єкти та небезпеки, за винятком останньої клітинки. Під час стрибків важкопрохідну місцевість повністю ігнорують.

Політ

☞ **«Політ»** — це активний бонус (див. [«Активні бонуси»](#)). Політ дає змогу фігурці повністю ігнорувати всіх ворогів, перешкоди, об'єкти та небезпеки, і на останній клітинці також. Однак фігурка, що летить, усе одно не може завершити свій рух у клітинці, зайнятій іншою фігуркою (і навпаки).

Атака

☞ **«Атака X»** — це негативна дія з вибором цілі, що дає змогу завдати базову кількість поранень (X) ворогу в межах зазначеної дальності.

Атаку без указанного значення дальності (☞) вважають **ближньою атакою** з дальністю 1, що дає змогу вибирати ціллю тільки ворогів на сусідніх клітинках, якщо не вказано інакше. Атаку з будь-яким указаним значенням дальності (☞) вважають **дальньою атакою**, незалежно від відстані до цілі.

Атака — це одинична атака, спрямована проти однієї цілі, **дія атаки** — це дія, що складається з однієї або кількох окремих атак, а **здібність атаки** — це будь-яка здібність, що містить принаймні одну дію атаки.

Порядок модифікації атаки

Під час виконання атаки її базове значення, написане на карті, можна модифікувати трьома різними способами, які використовують у такому порядку:

1. Застосуйте всі бонуси та штрафи, що стосуються атаки, як-от ефекти **«±X** ☞», зокрема отруєння (див. [«Стани»](#)).
2. Киньте кістку модифікатора атаки й застосуйте результат.
3. Застосуйте бонус щита цілі (див. [«Щит»](#)).

Після застосування всіх модифікаторів ціль знає відповідної кількості поранень. Якщо ціль має будь-які здібності або ефекти, які можуть скасувати поранення, зокрема скидання чи втрату карт із метою скасування поранень (див. [«Поранення персонажа»](#)), вона може застосувати їх прямо зараз.

Ці кроки повторюють для кожної окремої цілі дії атаки. Це означає, що різні цілі можуть зазнати різної кількості поранень від тієї самої дії атаки.

Таблиці модифікаторів атаки

Щоразу, виконуючи дію атаки, **для кожної окремої цілі дії атаки кидають кістку модифікатора атаки** та звіряють результат із таблицею модифікаторів атаки. Викинутий модифікатор — це модифікатор у поточному ряді та стовпці, що відповідає результату кидка кістки (—, ○, +). Потім викинутий модифікатор застосовують до атаки, що може призвести до зменшення або збільшення її значення. Після застосування ефектів викинутого модифікатора перемістіть кубик у таблиці на один ряд униз. (Щоб не забувати переміщувати кубик після атаки, можете спершу переміщувати кубик і використовувати модифікатор з ряду, у який переміщується кубик. Якщо ви вирішуєте робити так, то на початку сценарію кубик повинен бути в останній комірці, а не в першій.)

Кістку модифікатора атаки кидають лише для атак. Її не використовують для будь-яких інших ефектів, що завдають поранень.

Ви маєте свою таблицю модифікаторів атаки, тоді як усі монстри спільно використовують одну таблицю.

Кожен персонаж і всі монстри починають зі стандартної таблиці, у якій є шість (1), чотири (+1), чотири (-1), один (+2), один (-2), один (2x) та один (0), але в міру проходження кампанії таблиця кожного персонажа покращується (див. [«Пригода починається»](#)) і з'являються інші ефекти.

Модифікатор атаки може містити таке:



Значення модифікатора. Це значення змінює значення атаки. Модифікатор  зменшує остаточне значення атаки до нуля. Модифікатор  подвоює поточне значення атаки.

Додаткові ефекти. Деякі модифікатори містять стани (див. «Стани») або інші додаткові ефекти. Під час активації ці додаткові ефекти діють так само, якби вони були вказані в дії атаки.

Ефекти атаки

Ефект атаки — це ефект, пов'язаний з атакою. Ці ефекти застосовують або під час завдання поранень, або після завершення атаки. Якщо цей ефект атаки застосовують після завершення атаки, то його застосовують навіть якщо атака не завдала поранень (наприклад, через вплив модифікатора .

Нападник повинен вибрати, чи застосовувати будь-які ефекти атаки, перед кидком модифікатора атаки. Усі ефекти атаки, крім «**додати** », застосовують перед будь-яким бонусом відплати (див. «Щит»). Ефект «**додати** » дає змогу нападнику виконувати додаткові атаки, і кожен атаку треба розіграти повністю, а потім починати іншу атаку.

Деякі атаки дають змогу виконувати дії (як-от лікування), які не є ефектами атаки, але все одно пов'язані з атакою. Ці дії виконують після повного завершення атаки (зокрема після будь-яких бонусів відплати).

Деякі модифікатори мають додаткові ефекти, крім зміни значення атаки, і **персонаж-нападник завжди може вибрати**, чи застосовувати ці ефекти після кидка модифікатора.

Перевага і трудність

Деякі ефекти призводять до того, що атаку виконують з перевагою або трудністю. Маючи **перевагу**, нападник кидає два модифікатори з послідовних рядів і використовує один з них. Монстр завжди використовує ліпший варіант, а ви можете вибрати будь-який з них. Маючи **трудність**, нападник кидає два модифікатори з послідовних рядів і завжди використовує гірший з них.

Коли виникає неясність, який з модифікаторів кращий, а який гірший, нападник повинен використати той, який був узятий першим.

Неясність виникає лише тоді, коли два модифікатори мають однакове числове значення, але різні додаткові ефекти (наприклад, негативні стани, додаткові дії тощо). Вважайте, що ефект без числа, позитивний для нападника — як-от застосування негативного стану до цілі — має додатне, але невизначене значення. Вважайте, що ефект без числа, негативний для нападника — як-от застосування негативного стану до себе — має від'ємне, але невизначене значення.

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

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

Після виконання атаки з перевагою або трудністю кубик на планшеті модифікаторів переміщують на два ряди вниз замість одного.

Пробиття

 «**Пробиття X**» — додатковий ефект, який зменшує бонус щита цілі (див. «Щит») на X. Кілька ефектів « **X**» можна підсумувати. Наприклад, якщо атака з « **2**» отримує « **3**», то ефект зменшить бонус щита цілі на 5 для цієї атаки.



Стани

Дія стану — це позитивна або негативна дія з вибором цілі, яку застосовують залежно від зазначеної умови і яка призводить до того, що ціль отримує цей стан.

Отримавши стан, покладіть відповідний жетон на свою карту персонажа. Коли монстр отримує певний стан, покладіть жетон цього стану біля відповідного лічильника здоров'я.

Після отримання жетон стану залишається на місці, поки не будуть виконані умови його вилучення. Ані позитивні, ані негативні стани не можуть бути вилучені за бажанням. Фігурка не може мати кілька жетонів того самого стану; однак якщо фігурка отримує стан, який вже має, то тривалість ефекту оновлюється.

Якщо під час свого ходу фігурка отримує стан, яка скасовується «наприкінці наступного ходу цієї фігурки», то цей стан починає діяти негайно і діє до кінця наступного ходу. Стани, які вилучають наприкінці ходу фігурки, вилучають лише після застосування всіх інших ефектів, які застосовують наприкінці ходу.

Ефект стану також можна додавати до інших дій як додатковий ефект, унаслідок чого всі цілі цієї дії отримують цей стан після застосування основного ефекту. Якщо виконується дія атаки, її ціль отримує стан, навіть якщо атака не завдала поранень, але ціль не отримує стану, якщо атака вбила її або виснажила, або якщо ціль невразлива до стану.

Позитивні стани

Невидимість. Фігурка не може стати ціллю для будь-якого ворога, хоча зазнає впливу дій без вибору цілі. Невидима фігурка та її союзники все ще можуть взаємодіяти між собою. Наприкінці наступного ходу фігурки невидимість вилучають.

Посилення. Фігурка проводить усі свої атаки з перевагою. Наприкінці наступного ходу фігурки посилення вилучають.

Негативні стани

Важка рана. Якщо фігурка перебуває в цьому стані, то зазнає 1 поранення на початку кожного свого ходу. Важку рану вилучають, коли фігурка лікується, а сама фігурка лікується за допомогою дії як зазвичай. (Ви можете помістити жетон поверх тексту дії монстра, щоб легше було запам'ятати.)



Отруєння. Усі атаки, спрямовані проти фігурки, отримують «+1». Отруєння вилучають, коли фігурка вилікувалася, але, на відміну від важкої рани, отруєння не дає лікуванню збільшити поточне значення здоров'я фігурки. (Ви можете розмістити жетон біля свого або монстрового лічильника очок здоров'я, щоб не забувати.)



Параліч. Фігурка не може виконувати ніяких дій руху. Наприкінці наступного ходу фігурки параліч вилучають.



Роззброєння. Фігурка в цьому стані не може виконувати ніяких дій атаки. Наприкінці наступного ходу фігурки роззброєння вилучають.



Сум'яття. Фігурка проводить усі свої атаки з трудностю. Наприкінці наступного ходу фігурки сум'яття вилучають.

Лікування



«Лікування X» — це позитивна дія з вибором цілі, яка дає змогу цілі вилікувати X поранень, збільшуючи її поточне значення очок здоров'я. Після лікування оновіть лічильник здоров'я, щоб відобразити на ньому нову загальну кількість очок здоров'я.

Поточне значення очок здоров'я персонажа ніколи не може перевищувати його максимального значення очок здоров'я, однак дозволено вибирати ціллю дії лікування таку фігурку, яка вже має максимальне значення очок здоров'я; це можна зробити, щоб вилучити отруєння або важку рану.

Ефекти лікування від модифікаторів атаки діють так само, як і внаслідок дій лікування.

Одним лікуванням у фігурки можна вилучити будь-яку комбінацію важкої рани й отруєння. Однак якщо фігурка має отруєння, то воно запобігає збільшенню її кількості очок здоров'я.

Активні бонуси

Дія з активним бонусом — це будь-яка дія, яка дає активний бонус фігурці або її союзникам. Коли персонаж виконує дію з активним бонусом, то кладе цю карту в зону активних карт, щоб пам'ятати про бонус.



Дії з активним бонусом мають символ, що вказує на тривалість бонусу, який вони надають. Після завершення бонусу, навіть якщо дія має інші активні бонуси, карту вилучають із зони активних карт персонажа. Карту стороною «А» догори ви перевертаєте стороною «В» й берете її на руку. Карту стороною «В» ви кладете у свій скид або кладете у свій стос утрат, якщо здібність має символ стосу втрат (див. [«Здібності в стосі втрат»](#)).



Бонуси раунду. Ці бонуси активуються під час виконання дії й тривають до кінця раунду.



Постійні бонуси. Ці бонуси активуються під час виконання дії й

тривають, поки ви не вирішите деактивувати їх або поки не буде виконана вказана на карті умова. Наприклад, стандартні дії  або  не мають визначеної тривалості й перестають діяти лише тоді, коли ви вирішите деактивувати їх, але бонус, що впливає на «вашу наступну атаку», перестає діяти після наступної виконаної вами атаки.

Персонаж може добровільно вилучити зі своєї зони активних карт будь-яку карту з бонусом раунду або постійним бонусом до закінчення терміну дії бонусу, але в такому разі бонус буде скасований. Це можна зробити в будь-який час, але не під час виконання іншої дії. Через те, що карти з вашої зони активних карт можна деактивувати, можете вважати, що вони перебувають в зоні, у яку вони будуть переміщені після деактивації. Для карт стороною «А» — це рука; для карт стороною «В» — скид; для будь-якої карти із символом утрати — стос утрат. Отже, карти у вашій зоні активних карт можна рахувати до двох карт на вашій руці та/або в скиді, потрібних для відпочивання. Аналогічно їх можна деактивувати, а потім скинути або втратити, щоб скасувати поранення. Повертаючи скинуті карти (як-от завдяки відпочиванню) або втрачені карти (завдяки особливим здібностям), ви маєте вибір: повернути карти у свою зону активних карт або залишити їх у цій зоні.

Здібності, що містять дії з активними бонусами, можуть також містити інші дії, але ці інші дії виконують лише під час розігрування карти. Є чимало різних дій з активними бонусами. Хоча ці дії зазвичай визначаються текстом, є дві дії з додатковими правилами.

Щит



«Щит Х» — це позитивна дія, яка надає активній фігурці бонус щита зі значенням Х. Це зменшує значення атаки проти фігурки на Х. Бонус щита застосовують лише після того, як будуть застосовані всі бонуси й штрафи атаки та модифікатори. Значення кількох бонусів щита можна сумувати як одноразове зменшення значення атаки. Бонус щита не поширюється на джерела поранень, які не є атаками, і не скасовує додаткових ефектів.

Дію щита застосовують до активної фігурки, якщо не вказано інакше.

Відплата



«Відплата Х» — це позитивна дія, яка дає змогу активній фігурці завдати Х поранень будь-якій фігурці-нападнику, якщо та перебуває в межах вказаної дальності після застосування всіх ефектів атаки (зокрема «Відштовхнути» чи «Притягнути»). Якщо дальність не вказана, бонус застосовують лише до нападників на сусідніх клітинках. Цей бонус активується під час кожної атаки та застосовується після проведення атаки.

Деякі дії відплати містять додаткові ефекти, такі як «Відштовхнути» або стани. Ці ефекти застосовують після завдання поранень унаслідок відплати.

Бонус відплати не вважають атакою чи ефектом з вибором цілі, тому кількість поранень не можна зменшити за допомогою бонусу щита. Якщо персонаж із дією відплати вбитий або виснажений унаслідок атаки, то бонус відплати не застосовують. Кілька бонусів відплати додають, утворюючи єдине джерело поранень, але кожен бонус відплати можна застосувати лише в межах зазначеної дальності.

Дію відплати застосовують до активної фігурки, якщо не вказано інакше.

Вимушений рух

Вимушений рух — це будь-яка негативна дія з вибором цілі, яка дає змогу фігурці контролювати рух іншої фігурки. Вимушений рух повинен відповідати всім звичайним правилам руху цілі. Наприклад, якщо летюча фігурка змушена переміститися, то виконує політ як і раніше.

Є дві основні дії вимушеного руху:

❖ Дія «**Відштовхнути X**» змушує ціль переміститися на X клітинок у напрямку, вибраному фігуркою-нападником. З кожною клітинкою, на яку переміщується ціль, вона повинна опинитися далі від нападника, ніж була до цього.

❖ Дія «**Притягнути X**» змушує ціль переміститися на X клітинок у напрямку, вибраному фігуркою-нападником. З кожною клітинкою, на яку переміщується ціль, вона повинна опинитися ближче до нападника, ніж була до цього.

Виконуючи дію відштовхування чи притягування, ви вирішуєте, на яку відстань і в якому напрямку перемістити ціль. Коли ви відштовхуєте або притягуєте ціль до клітинки з небезпекою, то вона зазнає ефектів небезпеки, якщо тільки ціль не перебуває в польоті.

Якщо дію відштовхування чи притягування виконує монстр, то напрямок вибираєте ви, але відстань, на яку ціль відштовхується або притягується, повинна бути максимально можливою. Важкопрохідна місцевість не впливає на відштовхування чи притягування, але всі інші звичайні правила переміщення діють як зазвичай (зокрема правила для летючих фігурок). Фігурки в стані паралічу все одно зазнають впливу відштовхування чи притягування.

Відштовхування чи притягування також можуть бути додані до інших дій як додатковий ефект, що даватиме змогу примусово перемістити одну або кілька цілей цієї дії після застосування її основного ефекту. Якщо ви виконуєте дію атаки, то ціль може бути змушена переміститися, навіть якщо атака не завдала поранень, але її не можна змусити переміститися, якщо внаслідок атаки ціль була вбита чи виснажена.

Кілька ефектів відштовхування чи притягування поєднують. Наприклад, якщо дія з «❖ 1» отримує «❖ 2», то в підсумку дія матиме «❖ 3».

Керування

Керування дає вам змогу змусити монстра виконати одну або кілька дій. Ви самі вирішуєте, як йому виконувати цю дію. Під час виконання цієї дії керована вами фігурка трактує ваших ворогів як своїх ворогів.

Виконуючи переміщення керованою фігуркою, вважайте це вимушеним рухом. Дією руху не можна керувати, якщо керована фігурка не має доступного шляху переміщення або перебуває в стані паралічу.

Коли ви виконуєте дію атаки керованою фігуркою, то вона використовує власну таблицю модифікаторів атаки. Дією руху не можна керувати, якщо керована фігурка не має доступних цілей або перебуває в стані роззброєння.

Фігуркою можна керувати, щоб вона виконувала дії «❖ X» або «❖ X», навіть якщо вона не виконує дії атаки чи руху внаслідок свого кидка в поточному раунді. Керована фігурка зберігає всі свої постійні бонуси й особливі властивості. Керовану дію не вважають окремим ходом фігурки.

Зазнавання поранень

Деякі дії на картах здібностей дають змогу завдати поранень фігуркам без проведення атаки. На ці поранення не впливають ніякі модифікатори. Зазнавання поранень — це не дія з вибором цілі.

Повернення

❖ **Повернення** — це позитивна дія без вибору цілі, яка дає змогу повернути скинуті, перевернуті або втрачені карти здібностей (див. «[Здібності у стосі втрат](#)»). Ви переглядаєте свою руку, скид або стос утрат, вибираєте кількість карт, що не перевищує вказаного в дії значення, і повертаєте ці карти на руку стороною «А».



Хіт персонажа

У свій хід, якщо ви не виконуєте довгий відпочинок, то ви застосовуєте верхню здібність однієї з ваших зіграних карт здібностей і нижню здібність іншої карти. Не можна застосовувати дві верхні здібності або дві нижні. Ви можете застосовувати першою будь-яку здібність; байдуже, яка карта була вибрана для визначення ініціативи.

Завершивши застосування здібності карти стороною «А», ви перевертаєте її на сторону «В» і повертаєте на руку замість того, щоб скинути, однак карти стороною «В» скидають.

Кarti здібностей викладають з трьох боків карти персонажа: скинуті карти здібностей — ліворуч, утрачені карти здібностей — праворуч, а карти активних здібностей — над картою персонажа. Карти на вашій руці треба тримати окремо.

Кarti здібностей

Усі карти здібностей різні. Ці карти визначають, які здібності ви можете застосовувати.

Карта здібностей є така інформація:

- А. Показник сторони.** Показує, на яку сторону карти ви дивитесь — на сторону «А» чи «В».
- Б. Назва карти.**
- В. Рівень.** Рівень карти — базовий рівень 1 або поліпшений рівень 2 (див. [«Розвиток персонажа»](#)).
- Г. Значення ініціативи.** Це число визначає, коли ви виконуватимете дії під час раунду (див. [«Визначення ініціативи»](#)).
- Д. Здібності.** Кожна карта має верхню та нижню здібності. Дії в межах здібності виконують зверху вниз, і кожна дія відділена лінією.
 - а. Здібність може містити символ активної дії (див. [«Активні бонуси»](#)), і в такому разі карту кладуть у вашу зону активних карт.
 - б. Здібність може містити символ стосу втрат (див. [«Здібності у стосі втрат»](#)), і в такому разі після застосування її здібності карту кладуть у стос утрат.
- Е. Символи базових дій.** Карту здібності завжди можна використати для виконання базової верхньої дії « 2» або базової нижньої дії « 2».

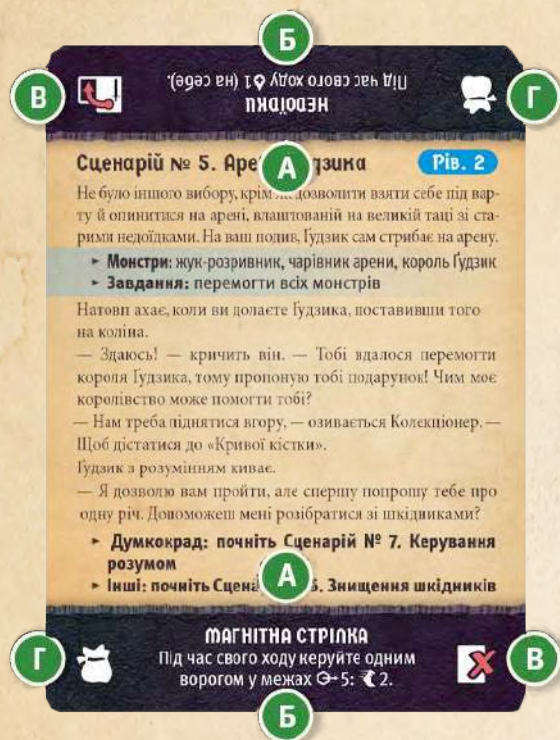
Використавши карту заради базової дії, ви перевертаєте її та повертаєте на руку (якщо вона була стороною «А») або скидаєте (якщо вона була стороною «В»), так ніби на ній немає інших символів.



Предмети

Кожна карта сценарію містить два предмети, вони вказані над і під текстом сценарію.

Предмети пропонують широкий вибір бонусів і додаткових дій, які можна використовувати на додачу до ваших звичайних 2 дій за раунд.



Опис предмета містить таку інформацію:

- А. Назва предмета.**
- Б. Ефект предмета.** Коли можна використовувати предмет і який бонус чи дію ви отримуєте.
- В. Використання предмета.** Що відбувається з предметом після його використання (див. «Використання предмета»). Деякі предмети ви тільки витрачаєте, тоді як інші втрачаєте. Деякі предмети можна навіть використовувати кілька разів.
- Д. Тип предмета.** Кожен предмет належить до одного з трьох типів: ,  або . Ці типи визначають, які предмети ви можете використовувати під час сценарію.

Обмеження щодо предметів

Усі предмети, які ви вибираєте для сценарію, треба викласти під вашою картою персонажа. Їх можна використати так, як зазначено в описі предмета.

Ви можете використовувати будь-який предмет, поки він доступний (див. «Запас предметів»), але для сценарію можна вибрати лише обмежену кількість предметів. Ви можете вибрати до  предметів або  предмет, а також кількість предметів, яка не перевищує номера сценарію, поділеного на 2 (округлення до більшого).

Використання предметів

 **Символ витрачання.** Цей символ означає, що після використання предмет стає витраченим. Це позначають розвертанням карти боком. Ви зможете відновити витрачені предмети під час наступного довгого відпочинку (див. «Відпочивання»).

 **Символ стосу втрат.** Цей символ означає, що після використання предмет стає втраченим. Це позначають поверненням карти в стос невикористаних предметів. Утрачені предмети не можна повторно використати до кінця сценарію.

На деяких предметах немає жодного з цих символів. Це означає, що предмет має пасивний ефект. Предмети з пасивними ефектами можна використовувати будь-яку кількість разів.



Обов'язкові вимоги

Обов'язкові вимоги — це ефекти або дії, які не можна пропустити під час застосування будь-якої частини здібності. У таких випадках текст дії або ефекту наведений у рамці зі знаком «!» перед ним. До них належать:

- **Негативні дії.** Зазначена дія створює для вас негативний ефект.
- **Символ утрати.** Карту з цим символом треба втратити.
- **Символи активних бонусів.** Карту з цим символом треба покласти у вашу зону активних карт



Відпочивання

Відпочивання — це основний спосіб повернути карти з вашого скиду. У вас є два варіанти: перепочинок або довгий відпочинок.

В обох випадках відпочивання можна виконати лише тоді, якщо ви маєте щонайменше 2 карти на руці й/або в скиді. Це також можуть бути карти з постійними бонусами у вашій зоні активних карт (див. [«Лікування»](#)), якщо вони не були використані для застосування здібності із символом утрати.

Відпочивання завжди призводить до втрати 1 карти. Під час кроку «Кінець раунду» (див. [«Кінець раунду»](#)) ви можете виконати перепочинок.

Виконуючи перепочинок, поверніть усі карти зі свого скиду на руку та переверніть усі карти стороною «В», що є на руці, на сторону «А», а потім втраťте 1 випадкову карту з руки.

Якщо ви захочете залишити на руці втрачену карту, то можете зазнати 1 поранення, щоб натомість утратити 1 іншу випадкову карту, але це можна зробити лише один раз за перепочинок.

Під час кроку «Вибір карт» (див. [«Вибір карт»](#)), замість того, щоб вибирати 2 карти з руки, можете оголосити довгий відпочинок. Він займає весь ваш хід у поточному раунді (замість розігрування 2 карт), і його виконують з ініціативою 99. Під час довгого відпочинку виконайте такі кроки:

1. Поверніть усі карти зі свого скиду на руку та переверніть усі карти стороною «В», що є на руці, на сторону «А», а потім втраťте 1 випадкову карту з руки (обов'язково).
2. Виконайте **«Лікування 2 (на себе)»** (необов'язково).
3. Відновіть усі витрачені предмети (необов'язково). Предмети можна використовувати протягом того ж ходу, під час якого вони були відновлені.

Ви повинні втратити 1 карту під час відпочивання. Якщо ви не маєте на руці інших карт, які ви могли б утратити, то повинні натомість втратити 1 з карт у зоні активних карт, яка не має символу втрати. Якщо в активній зоні також немає карт, які можна було б утратити, виконайте решту кроків відпочивання і перевірте, чи не виснажився персонаж, на початку наступного раунду як зазвичай.

Здібності із символом утрати

✗ Здібності із символом утрати можна застосувати лише один раз. Якщо будь-яка здібність має символ утрати, після застосування здібності (повного або часткового) її карту треба покласти в стос утрат, де вона залишатиметься до кінця сценарію (якщо ви не повернете її собі).

Якщо здібність із символом утрати була використана заради її активного бонусу, то карту все одно вважають втраченою і її треба перемістити із зони активних карт у стос утрат, щойно активний бонус перестане діяти.

Деякі з таких здібностей мають символ . Якщо ви застосуєте здібність із таким символом, то її карту ніяк не можна відновити до завершення сценарію. Покладіть карту в стос утрат, але розверніть її на 180 градусів, щоб вона була догори дригом, як нагадування.

Зазнавання поранень

Коли ви зазнаєте будь-якої кількості поранень, то повинні або зменшити значення вашого лічильника здоров'я на цю величину, або скасувати поранення. Поранення можна скасувати двома способами:

- **Дія або ефект.** Ви можете використати активну дію або ефект, який скасовує поранення.

- **Утрата карти.** Ви можете скасувати поранення, скинувши або втративши карти одним із трьох способів:

- ♦ **Скиньте** 1 будь-яку карту стороною «А» з **руки**.
- ♦ **Скиньте** 2 будь-які карти стороною «В» з **руки**.
- ♦ **Втратьте** 1 будь-яку карту з **руки або свого скиду**.

Якщо ви ще не виконали свого ходу, то карти, які ви вибрали під час кроку «Вибір карт», ще не перебувають на вашій руці або в скиді, і тому їх не можна скинути або втратити, щоб скасувати поранення.

Навіть якщо ви скасували поранення, наслідки або стани від джерела поранень усе одно застосовують.

Виснаження

Ви можете виснажитися двома способами:

- **Немає очок здоров'я.** Якщо значення ваших очок здоров'я дорівнює 0.
- **Немає карт.** Якщо на початку раунду ви не маєте на руці щонайменше 2 карт (для розігрування) або щонайменше 2 карт на руці й/або в скиді (для відпочивання).

Якщо ви стаєте виснаженими, то програєте сценарій.



Хоку монстрів

У свій хід монстр виконує дії, які визначаються результатом кидка для цього типу монстра. Дії монстрів автоматизовані відповідно до певних вказівок, тож вам майже не доведеться ухвалювати рішень щодо їхньої поведінки.

Карти монстрів

Кожен тип монстра зображено на одній стороні двосторонньої карти монстра, яка визначає його характеристики та дії.

Карта монстра може містити таку інформацію:

- А. Назва монстра.** Тип монстра.
- Б. Значення здоров'я.** Це загальна кількість поранень, якої повинен зазнати монстр цього типу, щоб загинути.
- В. Ефекти атаки.** Ці ефекти застосовують до всіх дій атаки, які виконують монстри цього типу.
- Г. Постійні бонуси.** Це активні бонуси, які монстри цього типу мають протягом усього сценарію.
- Д. Захист від станів.** Це стани, від яких монстр цього типу захищений і не може зазнати їхнього впливу.

Е. Стовпці здібностей. Кожен тип монстрів має набір із трьох стовпців здібностей. Після того як ви вибрали свої карти здібностей для раунду, киньте кістку здібності для кожного типу монстра, у якого на мапі на цю мить є принаймні 1 фігурка. Ця здібність визначає, коли і як монстри відповідного типу діятимуть під час раунду. Дії в межах здібності виконують зверху вниз, і кожна дія відділена лінією. У кожному стовпці здібності є така інформація:

Ж. а. Значення ініціативи. Це значення визначає, коли монстри цього типу будуть діяти протягом раунду.

б. Перелік дій. У цьому переліку зазначено, які дії монстри цього типу виконують у свій хід, якщо це можливо, і в якому порядку.

Кожен монстр виконує тільки ті дії, які вказані в активованому кидком стовпці здібності для його типу монстрів у поточному раунді.

Наприклад, якщо в їхньому активованому стовпці не вказана дія руху, то монстри не переміщуються. Якщо в їхньому активованому стовпці не вказана дія атаки, то монстри не атакуватимуть.

Порядок гій монстрів

Усі монстри кожного типу діють відповідно до значення ініціативи, указанного в активованому кидком стовпці для їхнього типу в поточному раунді.



Відповідно до своєї черговості в порядку ініціативи всі монстри певного типу діють за порядком зростання чисел.

Кожен монстр завершує свій хід до того, як почнеться хід наступного монстра.

Елітні монстри

Елітний монстр щораунду виконує 2 ходи, по 1 за кожне з двох значень ініціативи, визначених результатом кидка. У свій перший хід монстр виконує дії першої активованої кидком здібності, а в другий хід — дії здібності, активованої другим кидком.

Вибір монстрами цілей

«Гудзики та комахи» — це соло-гра, тому монстри завжди вибирають ціллю вас ціллю для всіх атак і негативних дій з вибором цілі.

Монстр визначає найближчу незайняту клітинку, з якої він може виконувати свої дії атаки — її називають його «атакувальною клітинкою». Якщо монстр не може атакувати у свій хід, бо не має дії атаки або перебуває в стані роззброєння, то він переміщується як для ближньої атаки по одній цілі. Монстр наближається до своєї атакуючої клітинки найкоротшим шляхом. Якщо монстр не може дістатися до атакуючої клітинки в цей хід, то він вибере найкоротший шлях, який приведе його найближче до атакуючої клітинки. Якщо монстр не може наблизитися до атакуючої клітинки в цей хід, він не переміщується.

«Найближчий» і «найкоротший» означають використання найменшої кількості очок руху для обходу перешкод і небезпек (якщо можливо) і/або подолання важкопрохідної місцевості за звичайними правилами руху, стрибків і польоту.

Пріоритет шляхів

Монстри завжди вибирають той шлях, який активує найменшу кількість небезпек, навіть якщо він не дає змоги вразити максимум цілей. Монстри активують небезпеку лише тоді, коли немає іншого прийнятного шляху, щоб атакувати ворога. Наприклад, якби монстр міг атакувати, перемістившись на 2 клітинки клітинку з небезпекою, або ж переміститись через 10 клітинок, оминаючи небезпеку, він вибрав би шлях у 10 клітинок. Байдуже, чи зможе монстр насправді дістатися кінця шляху протягом свого поточного ходу.

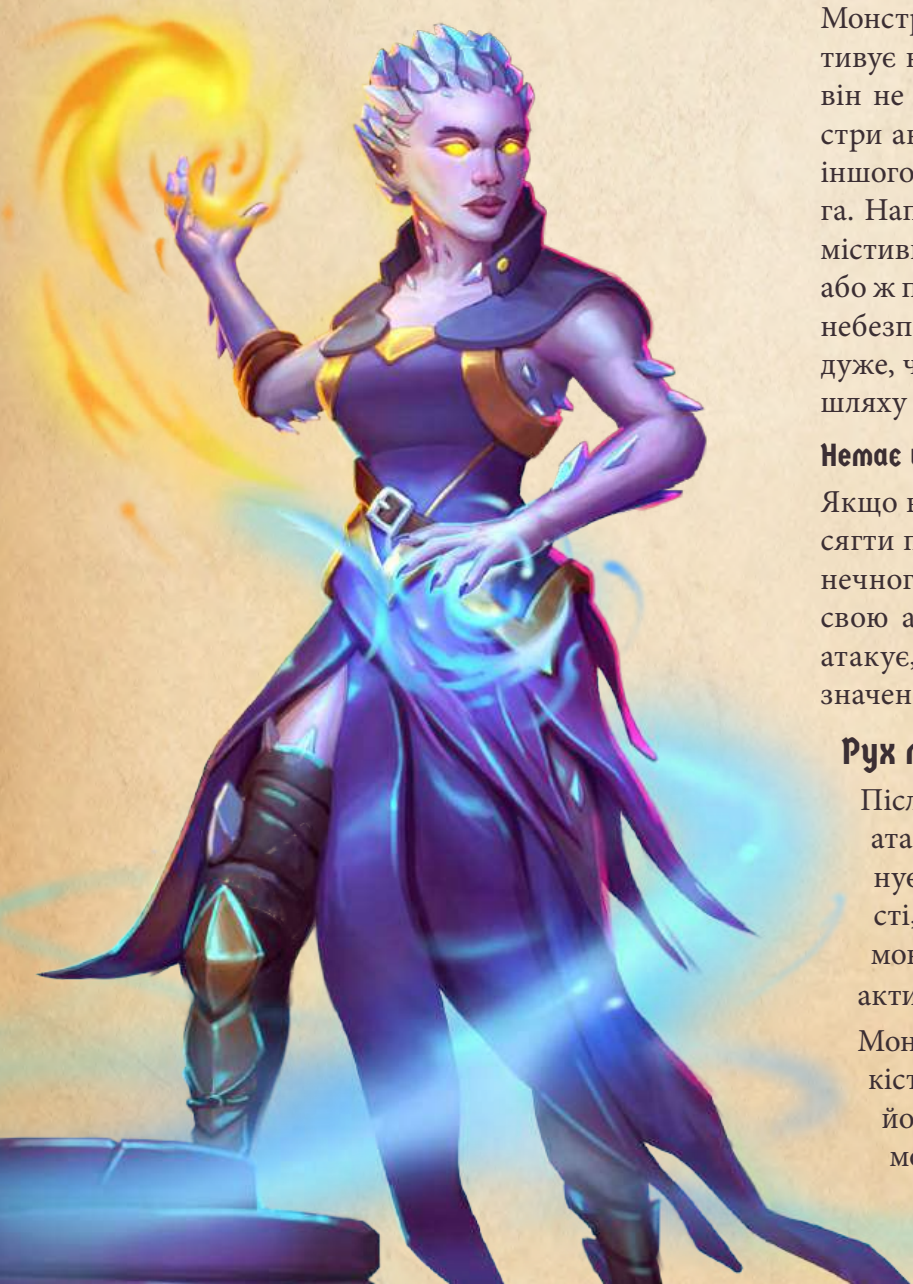
Немає цілі

Якщо ви невидимі або якщо монстр не може досягти потрібної клітинки (навіть за умови безкінечного переміщення), з якої він може провести свою атаку, тоді монстр не переміщується і не атакує, але все одно виконує будь-які інші дії, зазначені в його активованій здібності.

Рух монстрів

Після того як монстр визначив свій шлях до атакуючої клітинки, він по порядку виконує дії, перелічені в його активованій здібності, першою з яких переважно є рух. У свій хід монстр переміщується тільки тоді, коли в його активованій кидком здібності вказано « X».

Монстр завжди використовує найменшу кількість очок руху, потрібних для максимізації його атак у поточний хід. Якщо монстр не може атакувати у свій поточний хід, він пе-



реміщується лише тоді, коли може скоротити шлях до своєї атакуючої клітинки. Якщо монстр повинен виконати дальню атаку із сусідньої клітинки, то він спершу переміститься далі (якщо можливо), щоб не проводити атаку з трудністю.

Дії, відмінні від , які зазначені в його активований кидком здібності, ніяк не впливають на рух монстра. Він просто буде переміщуватися відповідно до вищевказаних правил, а потім виконає свої інші дії якнайповніше.

Атака монстрів

У свій хід монстр атакує тільки тоді, коли в його активований кидком здібності вказано « X». Дальність атаки визначається залежно від дії. Якщо дальність дії не вказана, то монстр виконує ближню атаку.

Інші qії монстрів

- **Активні бонуси.** Постійні бонуси на карті монстра діють завжди. Бонуси раунду, отримані внаслідок кидка, діють лише під час виконання монстром свого ходу, але залишаються активними до кінця раунду. Кілька активних бонусів додають, отримуючи один ефект.
- **Дії лікування.** Монстр лікує себе або союзника в межах зазначеної дальності. Він завжди вибирає ціллю монстра в межах дальності, який має найбільшу різницю між поточним і максимальним значенням здоров'я.

- **Негативні дії з вибором цілі.** Для цих дій монстр вибирає цілі так само, як і під час проведення атаки, але вони не впливають на те, як монстр переміщується.
- **Позитивні стани.** Монстр застосовує цей стан до себе або союзника в межах зазначеної дальності. Він завжди вибирає ціллю монстра на найближчій відстані, який ще не має цього стану. Якщо таких монстрів кілька, то він вибирає того з них, який діє раніше за порядком ініціативи.

Монстри та стихії

Монстри можуть заряджати стихії та використовувати їх.

Зарядження відбувається відразу ж після кидка на вибір здібності

Монстр використовує стихію тільки під час виконання дії, яка поліпшується внаслідок використання стихії.

Коли перший монстр певного типу використовує стихію, то це використання приносить користь кожному монстру цього типу.

Якщо монстр використовує універсальну або змішану стихію, ви самі вирішуєте, який заряд використати.

Поява монстрів

Якщо правила сценарію вказують на те, що монстри з'являються в певних локаціях у певний час, додавайте їх на мапу тоді, коли виконається ця умова. Якщо вказана локація не порожня, натомість розмістіть монстра на найближчій порожній клітинці.

Викликані монстри діють протягом того ж раунду, у якому ви додали їх на мапу. Якщо нещодавно доданий тип монстра не має активованої кидком здібності, виконайте новий кидок.

Перевірте значення ініціативи для кожного доданого монстра. Якщо їхнє значення ініціативи йде після значення ініціативи активної фігурки, то вони діятимуть у звичайному порядку ініціативи. Якщо їхнє значення ініціативи йде перед значенням ініціативи активної фігурки, то вони діятимуть наступними. Коли кілька нових типів монстрів почнуть діяти наступного разу, то вони діятимуть на основі значень ініціативи.



Поранення монстрів і смерть

Кількість очок здоров'я кожного монстра відстежують за допомогою лічильника очок здоров'я монстра. Він відповідає кольору куба, що представляє монстра на мапі.

Коли монстр зазнає поранень, зменште його кількість очок здоров'я на цю величину. Щойно значення очок здоров'я монстра зменшується до нуля, він помирає.

Коли монстр помирає, вилучіть його кубик з мапи, а також усі жетони станів з його планшета монстра.

Після смерті монстра до нього не можна застосувати ніякі ефекти атаки. Якщо монстр помирає під час виконання однієї зі своїх дій, він не може виконати будь-які інші дії.

Кінець раунду

Після того як усі фігурки на мапі виконали хід, починається крок «Кінець раунду». Послідовно виконайте таке:

1. Активуйте будь-які ефекти кінця раунду, зазначені в правилах сценарію, на предметах або картах здібностей.
2. Для карт здібностей в зоні активних карт з бонусами раунду:
 - Карта стороною «А»: переверніть її на сторону «В» й поверніть на руку.
 - Карта стороною «В»: покладіть її у свій скид.
 - Якщо на карті є символ стосу втрат, покладіть її у свій стос утрат.
3. Якщо ви маєте принаймні 2 карти на руці й/або у своєму скиді, то можете виконати перепочинок (див. [«Відпочивання»](#)).

Відстеження раундів

Якщо в сценарії є ефекти, які активуються за певних умов, то кількість раундів можна відстежувати за допомогою невикористаного лічильника здоров'я монстра. Наприкінці кожного раунду збільшуйте значення цього лічильника на 1.

Завершення сценарію

Коли сценарій завершується, ви або програєте його, або успішно завершуєте — залежно від того, чи виконали завдання сценарію. Ви програєте сценарій, якщо стаєте виснаженими або виконується якась інша умова поразки, зазначена в правилах

сценарію. Сценарій вважають успішно завершеним, якщо виконано завдання, зазначене в правилах сценарію.

Після того як активується кінець сценарію, ви дограєте поточний раунд, а потім сценарій завершується. Якщо сценарій виявляється і програє, і успішно завершеним в тому самому раунді, його вважають програєм.

Ви відновлюєте всі свої скинуті та втрачені карти здібностей, відновлюєте всі свої витрачені та втрачені предмети та встановлюєте на своєму лічильнику здоров'я максимальне значення. Усі жетони станів вилучають.

Програний сценарій

Якщо ви програли сценарій, то повинні спробувати пройти його ще раз.

Успішно завершений сценарій

Якщо сценарій завершено, прочитайте його розв'язку, зазначену на карті сценарію. У розв'язці вказано, який сценарій у кампанії ви розіграватимете далі.



Пригода починається

На цю мить ви маєте бути готові розпочати свою пригоду. Переверніть карту-обкладинку колоди сценаріїв, прочитайте текст сюжету на звороті, а потім почніть подорож зі сценарію № 1. Наступні правила будуть корисні наприкінці сценарію № 1 і сценарію № 2, коли відповідно вводяться предмети та підвищення рівня.

Запас предметів

У верхній і нижній частині кожної карти в колоді сценаріїв зазначені два предмети. На початку кожного сценарію після завершення сценарію № 1 предмети на будь-якій карті, яка була розіграна або пропущена (усі попередні сценарії, а також карта-обкладинка і карта Колекціонера), доступні для споряджання. Одночасно можна спорядитися лише одним предметом з кожної карти, але на початку кожного сценарію можна споряджатися різними предметами.

Розвиток персонажа

Праворуч від назви сценарію є показник рівня, який визначає рівень вашого персонажа в сценарії.

Ваш рівень визначає чотири показники:

- Скільки карт здібностей 1-го рівня ви можете поліпшити (див. нижче)
- Яку таблицю модифікаторів ви використаєте (використовуйте ту сторону карти, яка відповідає рівню сценарію)
- Ваше максимальне значення здоров'я (воно позначене на вашому планшеті персонажа червоним числом під вашим указаним рівнем)
- Кількість  предметів, якими ви можете спорядитися (половина вашого рівня, округлення до більшого)

Поліпшені карти здібностей

Кожну вашу карту 1-го рівня на початку сценарію можна поліпшити до певної карти 2-го рівня. За кожен додатковий рівень сценарію після 1-го рівня ви поліпшуєте одну карту до 2-го рівня. Ви самі вирішуєте, які карти поліпшувати, окремо для кожного сценарію.

Список карт здібностей і відповідних поліпшень наведено на зворотному боці кожної карти персонажа.



Додаток А

Перелік компонентів

- 1 правила гри
- 6 карт персонажів
- 48 карт здібностей
- 10 карт модифікаторів
- 10 карт монстрів
- 22 карти сценаріїв
- 1 карта-пам'ятка символів
- 2 планшети модифікаторів
- 4 планшети монстрів
- 5 лічильників здоров'я
- 24 жетони станів
- 6 пластикових фігурок персонажів
- 10 пластикових кубиків
- 1 кістка

Бракує компонентів? Якщо у вашій грі бракує якихось компонентів, можете подати запит на заміну за адресою cephalofair.com/contact.

Додаток Б

Ходи монстрів

1. Початкова перевірка

- Перевірте стани та дію атаки
 - Будь-який монстр із  або без дії атаки переміщується так, ніби збирається провести ближню атаку проти однієї цілі, але не виконує атаки.
 - Будь-який монстр із  ігнорує всі дії руху, але виконує будь-які інші доступні дії.

2. Перевірка шляхів переміщення

- Перевірте шляхи переміщення до атаквальних клітинок (тобто клітинок, звідки можна провести атаку). Якщо такого шляху немає (через перешкоди або інші фігурки), монстр не буде ані переміщуватися, ані атакувати.

2. Пошук шляху

Монстр знаходить шлях до атакувальної клітинки за таким пріоритетом:

- Шлях з найменшою кількістю небезпек.
- Шлях, що вимагає найменшої кількості очок руху.

3. Виконання дій монстра

Кожен монстр виконує всі свої дії зверху вниз (рух, атака та інші дії), повністю виконуючи кожну дію перед початком наступної. Виконуючи дії руху, дотримуйтеся таких правил:

- Монстр повинен завершити своє переміщення коротшим шляхом до своєї атакувальної клітинки, ніж це було раніше, або він не переміщуватиметься.
- Монстр вибирає шлях переміщення, який активує найменшу кількість негативних клітинок.
- Монстр переміщується до клітинки, з якої він може атакувати.
- Якщо монстр може переміститися до кількох клітинок, які максимізують попередні пріоритети, він переходить до тієї клітинки, яка вимагає найменшої кількості очок руху.
- У тих випадках, коли рух монстра все ще неясний, вирішувати вам.

Додаток В

Важливі нагадування

Атаки та поранення

- Для кожної цілі дії атаки кидають окремий модифікатор атаки.
- Кубик відстеження модифікатора атаки слід переміщувати після кожної атаки, зокрема після кожного окремого кидка під час атаки кількох цілей.
- Бонус щита зменшує шкоду лише від атак, а не від інших джерел, але цей бонус поширюється на всі наступні атаки, поки він активний.
- Навіть якщо атака не завдає поранень (наприклад, коли випав модифікатор ) , усі додаткові ефекти атаки все одно застосовують.

- Ви можете скасувати всі поранення від одного джерела, скинувши або втративши карти одним із трьох способів:
 - **Скиньте** 1 будь-яку карту стороною «А» з **руки**.
 - **Скиньте** 2 будь-які карти стороною «В» з **руки**.
 - **Втратьте** 1 будь-яку карту з **руки або свого скиду**.

Монстри

- Щораунду результат кидка визначає здібність монстра. Усі монстри одного типу застосовують ту саму здібність.
- Елітний монстр щораунду виконує 2 ходи, застосовуючи здібності, визначені результатами окремих кидків відповідно до своєї черговості за порядком ініціативи.
- Монстр застосовує лише ті здібності, які визначені результатом кидка в цьому раунді.
- Монстр не застосовує ніяких активних бонусів зі своєї активної здібності, поки не настане його хід.
- Якщо монстр не може знайти атаквальну клітинку, він не переміщуватиметься.
- Якщо монстр не проводитиме атаку у свій хід або перебуває в стані роззброєння, він переміщуватиметься так, ніби збирається провести ближню атаку проти однієї цілі.

Персонаж

- Спочатку ви використовуєте базову таблицю модифікаторів на планшеті модифікаторів. Поліпшені таблиці модифікаторів атак використовують у сценаріях вищих рівнів.
- Не можна застосовувати дві верхні здібності або дві нижні.
- Для базових дій «2» завжди є верхньою дією, а «2» — завжди нижньою.

Стихії

- Заряджені стихії стають доступними, щойно їхній символ з'являється на зіграній карті здібностей, карті здібностей на вашій руці або в зоні активних карт, а також у стовпці активної здібності монстра.

- Заряджена стихія негайно стає недоступною, якщо карту здібності, на якій її видно, перевертають, скидають або втрачають. Заряджена стихія, видима в стовпці активної здібності монстра, стає недоступною після того, як усіх монстрів цього типу вбито.
- Одночасно можна зарядити кілька символів кожної стихії, але кожен символ зарядженої стихії можна використати щонайбільше один раз за раунд.

- Коли монстр певного типу використовує стихію, усі монстри цього типу отримують вигоду від використання.

Деталі сценарію

- Рівень сценарію зазначено на карті сценарію, і він визначає кількість карт здібностей 2-го рівня та предметів, які ви можете вибрати.
- Ви можете поліпшити 1 карту здібності за кожен рівень, вищий за перший.
- Ви можете спорядитися кількістю  предметів, яка дорівнює половині рівня сценарію (округлення до більшого).
- Кінець сценарію може статися лише наприкінці раунду, навіть якщо завдання сценарію виконано під час раунду.



Додаток Г. Перелік предметів

Предмет	Тип	Сцен.	Вик.	Ефект
Отруйне ікло		1		Під час своєї ближньої атаки додайте  .
Ніж із шипа троянди		1		Під час своєї атаки    , щоб додати  1.
Гудзик-щит		3		Під час атаки ворога ви отримуєте  1.
Пружинний молоток		3		Під час своєї ближньої атаки додайте  2.
Батіг із плюща		4		Під час своєї атаки    , щоб додати  .
Залізний цвях		4		Під час свого ходу додавайте  2 до всіх своїх ближніх атак.
Щит зі шкарлупи каштана		8		Під час атаки ворога ви отримуєте  1,  1.
Гачок і жилка		8		Під час своєї дальньої атаки додавайте  2,  2.
Швацька голка		11		Під час своєї атаки додайте  1.
Монета-щит		12		Під час атаки ворога ви отримуєте  2.
Заточений олівець		12		Під час своєї ближньої атаки по одній цілі додайте:    
Зменшений довгий меч		13		Під час своєї ближньої атаки додайте +1  .
Зменшений довгий лук		13		Під час своєї дальньої атаки додавайте +1  ,  1.
Щит з карти		15		Під час атаки ворога ви отримуєте  4.
Уламок скла		15		Під час своєї ближньої атаки додайте  .
Кишеньковий ніж		19		Під час своєї ближньої атаки додайте +1  ,  2,  .
Райдужний панцир-щит		19		Під час свого ходу отримайте  1 на раунд. Створіть  .
Шолом із черепа горобця		1		Під час своєї атаки отримайте перевагу.
Шолом із кришечки		1		Під час атаки ворога тактуйте його модифікатор атаки  як модифікатор атаки  .
Стара пружина		1		Під час свого ходу додавайте  до всіх своїх переміщень.
Зменшені старі черевики		1		Під час свого руху додайте +1  .
Крапля чистої води		2		Під час свого ходу    , щоб вилучити 1 негативний стан.
Крапля зілля могутності		2		Під час свого ходу додавайте +1  до всіх своїх атак.
Недоїдки		5		Під час свого ходу  (на себе).

Предмет	Тип	Сцен.	Вик.	Ефект
Магнітна стрілка		5		Під час свого ходу керуйте одним ворогом в межах  5:  2.
Пилок беладони		6		Після атаки ворога    , щоб  цьому ворогу.
Стріли з пір'я дрозда		6		Під час своєї дальньої атаки по одній цілі    , щоб додати +1  ,  1.
Летючий порошок		7		Під час своєї дальньої атаки по одній цілі додайте: 
Крапля цілючого зілля		7		Під час свого ходу 3  (на себе).
Мастило		9		Під час свого руху додайте +2 
Латунна шестерня		9		Після визначення ініціативи збільште або зменште свою ініціативу на 10.
Крапля зілля витривалості		10		Під час свого ходу  одну карту 1-го рівня зі своєї руки або свого скиду стороною «А» догори.
Крапля зілля стихій		10		У свій хід створіть 
Дрібка порошку долі		11		Під час своєї атаки додайте  ,  .
Мармуровий амулет		14		Під час своєї атаки тракуйте свій модифікатор атаки  — як  .
Вуглинка		14		Після атаки ворога    , щоб  цьому ворогу.
Крапля еліксиру витривалості		16		Під час свого ходу  1 карту з руки або свого скиду стороною «А» догори.
Крапля еліксиру поспіху		16		Після застосування верхньої здібності карти також застосуйте й нижню.
Крапля зілля сили		17		Під час свого ходу  (на себе).
Призматичний самоцвіт		17		Під час своєї атаки   , щоб додати +1  .
Приманний самоцвіт		18		Після своєї атаки    , щоб контролювати ціль атаки:  1.
Сутінковий самоцвіт		18		Під час атаки ворога    , щоб отримати  1 та  цього ворога.

Творці гри

Натхненню Gloomholdin

Проектування та розроблення

Автори

Джо Кліпфел і Ніккі Валенс

Розробник та керівник проєкту

Ніккі Валенс

Авторка сценарію № 20

Місті Берджесс

Ілюстрації

Обкладинка, персонажі та монстром

Мофей Ван

Художник мап

Янніс Карден

Артдиректори

Бі-Джей Генслі та Арч Андерсон

3D-моделювання

Фігурки

Кріс Льюїс

Графічний дизайн

Головний графічний дизайнер

Арч Андерсон

Графічний дизайнер

Джейсон Д. Кінгслі

Верстальник правил

Джейсон Д. Кінгслі

Тексти

Автор сюжету

Айзек Чілдрес

Автори текстів

Ніккі Валенс, Айзек Чілдрес, Джейсон Д. Кінгслі

Редактор

Джейм Гейтс

Виробництво

Виконавчий продюсер та керівник виробництва

Прайс Джонсон

Ігрове тестування

Координатор тестувань

Ніккі Валенс

Тестувальники кампанії

Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden, and Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint, Z Svela

Спільнокошт

Менеджер з маркетингу та спільнокошту

Росс Томпсон

Продюсер Twitch

РуельГавіола

BackerKit

Особливі подяки

«Дякую моїй дружині, Крісті, яка невтомно підтримувала мене серед усього рейваху, який супроводжує розроблення ігор», — Джо Кліпфел

Українське видання

Керівник проєкту

Роман Козумляк

Перекладач

Святослав Михаць

Випускова редакторка

Олена Науменко

Верстка

Артур Патрихалко

Короткий довідник

Початок сценарію [5](#)

1. Виберіть сценарій.
2. Прочитайте вступ до сценарію.
3. Візьміть усіх монстрів для сценарію.
4. Застосуйте ефекти сценарію та переверніть карту на сторону з мапою.
5. Покладіть карти монстрів на відповідні планшети.
6. Розмістіть кубики монстрів і фігурки персонажів.
7. Встановіть рівень персонажа та складність монстрів.
8. Розмістіть поблизу жетони станів.
9. Виберіть, які предмети взяти.
10. Виберіть поліпшені карти здібностей.
11. Встановіть максимальні значення на лічильниках здоров'я.
12. Застосуйте всі інші ефекти сценарію.

Фаза сценарію [4](#)

1. Ефекти початку раунду
2. Вибір карт
3. Визначення ініціативи
4. Ходи персонажів і монстрів
5. Кінець раунду

Дії з вибором цілі [10](#)

- Атака
- Стани
- Лікування
- Вимушений рух
- Керування монстрами

Порядок модифікації атаки [11](#)

1. Застосуйте всі бонуси за атаку та штрафи.
2. Виконайте кидок і використайте карту модифікатора атаки.
3. Застосуйте бонус щита цілі.

Кінець раунду [23](#)

1. Активуйте будь-які ефекти кінця раунду.
2. Вилучіть усі бонуси раунду з вашої зони активних карт.
3. Якщо треба, виконайте перепочинок.

Завершення сценарію [23](#)

Сценарій програно чи успішно завершено:

- Відновіть усі скинуті та втрачені предмети та карти здібностей.
- Встановіть максимальний рівень здоров'я персонажа.
- Вилучіть усі жетони станів.

Якщо сценарій програно:

- Повторіть сценарій.

Якщо сценарій успішно завершено:

- Прочитайте розв'язку сценарію.
- Сценарій вказує, який сценарій розігравати наступним.

Застосування ефектів атаки

- +X Атака [12](#) — під час завдання поранень
- Пробиття [12](#) — під час завдання поранень
- +X Ціль [12](#) — після завершення атаки
- Стани [13](#) — після завершення атаки
- Вимушений рух [14](#) — після завершення атаки
- Інші додані ефекти [12](#) — після завершення атаки

Рівень сценарію

Рівень сценарію	1	2	3	4	5
Поліпшені карти здібностей	0	1	2	3	4
Рівень модифікатора персонажа	1	2	3	4	5
 Предмети	1	1	2	2	3

- Складність модифікатора монстра залишається «стандартною» протягом усієї кампанії, але її можна збільшити або зменшити, щоб за бажанням вплинути на складність монстра.

