

# ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І



КНИЖКА ПРАВИЛ



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

— Сем Грунич

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

## НЕРОЗКАЗАНІ ІСТОРІЇ

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

## ОГЛЯД ГРИ

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

## ЕПІЧНА КАМΠΑНІЯ

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

## ЗАСТОСУНОК

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



## ДЛЯ ЧОГО ЦЯ КНИЖКА

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

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

# ВМІСТ ГРИ



1 довідник правил



22 плитки мапи для мандрів



2 плитки мапи для битв



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



83 карти спорядження



15 карт переваг



28 карт страхів



28 карт поранень



10 карт місцевості



30 базових карт



30 карт героїв



72 карти ролей



20 карт слабкостей



21 карта прізвиць



6 планиєтів героїв



3 жетони місцевості з ямою/імлою



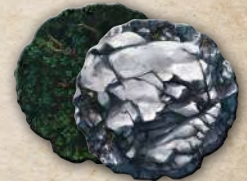
4 жетони місцевості з бочками/столом



4 жетони місцевості з вогнищем/статуєю



10 жетонів місцевості зі струмком/стіною



9 жетонів місцевості з чагарником/валуном



12 ворожих стягів із пластиковими підставками



20 жетонів обшуку/загроз



30 жетонів натхнення/дослідження



21 жетон використання



8 жетонів персонажів (4 варіанти)



5 жетонів темряви

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ КАМПАНІЇ

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

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



Початкове спорядження, фігурка й планшет Беравор



Карта спорядження 1-го рівня

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



Колоди поранень, страхів та слабкостей



Запас жетонів



Карти переваг

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

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

## Ролі

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

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

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

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

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



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

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

Символ початкової карти навичок



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

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

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

Виконавши всі вказівки застосунку, гравці починають свою подорож.



Код плитки мапи

## ПЕРЕБІГ ГРИ

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

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

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

### ФАЗА ДІЙ

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

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

У цій фазі героям доступні такі дії:

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

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



### ПЕРЕМІЩЕННЯ

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



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



Леголас переміщується на 2 зони ліворуч.

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

### ДОСЛІДЖЕННЯ

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



Жетон дослідження

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

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



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

## АТАКА

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



Одна група з двох фігурок орків



Портрет групи орків у застосунку

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



Символ уміння на карті спорядження



П'ять символів умінь

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



Символ дальньої атаки на карті спорядження

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

## ВЗАЄМОДІЯ

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



Жетон обшуку



Жетон персонажа



Жетон загрози

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



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

### Вивчення ЖЕТОНІВ У ЗАСТОСУНКУ

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

### ДОДАВАННЯ ПЛИТОК МАПИ

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

## ФАЗА МОРОКУ

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

### ЕТАП АКТИВАЦІЇ ВОРОГІВ

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



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



Символ дальньої атаки на портреті ворога

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

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



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

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



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

## ЕТАП ТЕМРЯВИ

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

Герой опиняється у темряві, якщо:

☛ він перебуває в зоні з символом темряви;

Символ темряви



☛ він перебуває в зоні з жетоном темряви;

☛ застосунок укаже, що герой перебуває в темряві.

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



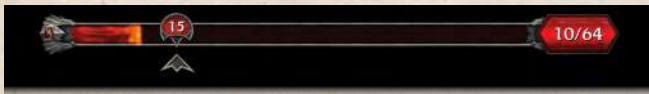
Під час етапу темряви і Геріма, і Леголас зазнають вказаної застосунком кількості страхів, бо вони обидва перебувають у зонах із символами темряви.



## ЕТАП ЗАГРОЗИ

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

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

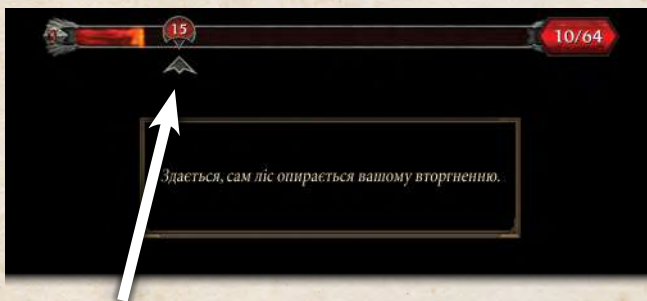


*У міру зростання рівня загрози на шляху героїв виникають усе серйозніші перешкоди.*

Протягом кожного етапу загрози її рівень зростає так:

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

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



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

## ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Після фази мороку застосунок вказує приготуватися до наступного раунду.

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



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

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

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

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

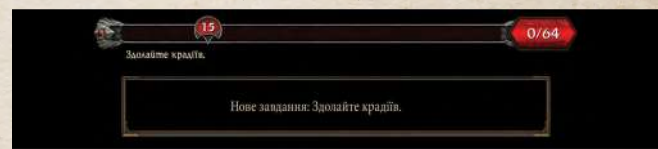
## ЗАВЕРШЕННЯ ПОДОРОЖІ

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

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

## Завдання

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



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

## ПЕРЕВІРКИ

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

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



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

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



Символ успіху

Отримані під час перевірки успіхи використовують різними способами.

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



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

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

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

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

## ДОЛЯ І НАТХНЕННЯ

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

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



Ліміт натхнення на планшеті цього героя — 4

## ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ



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



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



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

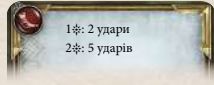


4. Більбо натискає кнопку «Успіх» в застосунку й виконує подальші вказівки. Потім він кладе відкриті під час перевірки карти у свій скид.

## ПЕРЕВІРКИ АТАКИ

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

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



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



Вкладка атаки



Модифікатори атаки

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

Панель атаки в меню ворога

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

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



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

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



Символ дальньої атаки на портреті

## ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ АТАКИ



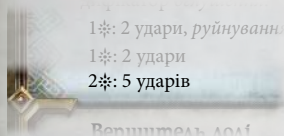
Якщо ви маєте 2 або більше ※, додайте модифікатор оглушення. 1※: 2 удари, руйнування; 2※: 5 ударів.



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



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



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

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

Вилучіть 1 духа.  
Ви або сусідній герой отримуете 1 натхнення!

Продовжити

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

Ворог може атакувати?

Ні

Так

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

## ПОРАНЕННЯ ТА СТРАХИ

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

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

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

### СКАСУВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СТРАХІВ

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

## ВИРІШАЛЬНА ПЕРЕВІРКА

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



Максимальні значення поранень і страхів



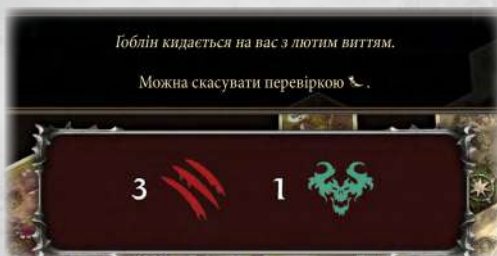
Кнопка заgony

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

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

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

## ПРИКЛАД ЗАЗНАННЯ ПОРАНЕНЬ



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



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



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



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

## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ви дізнаєтеся про решту правил гри.

### ВОРОГИ

Цей розділ містить додаткові пояснення щодо груп ворогів.

#### ПІДГОТОВЛЕНІ Й АКТИВОВАНІ ГРУПИ ВОРОГІВ

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

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



Підготовлена група



Активована група

#### ПРОВОКУВАННЯ ВОРОГІВ

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

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

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



Кнопка провокації

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

#### ПЕРЕРИВАННЯ АКТИВАЦІЇ ВОРОГІВ

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

## РОЗМІЩЕННЯ ВОРОГІВ

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

#### ЕЛІТНІ ВОРОГИ

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



Портрет елітного ворога й відповідний стяг

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



Бонуси групи елітних ворогів

#### ОДНАКОВІ ГРУПИ ВОРОГІВ

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



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

## ПІДГОТОВЛЕНІ КАРТИ НАВИЧОК

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

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

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

### КЛЮЧОВІ СЛОВА

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

### ОЗНАКИ

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

### ПОРЯД

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

### УДАРИ ТА МОДИФІКАТОРИ

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

## ОСОБЛИВІ КАРТИ НАВИЧОК

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

### КАРТИ ПРІЗВИСЬК

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

### КАРТИ СЛАБКСТЕЙ

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

## ОНОВЛЕННЯ КОЛОДИ НАВИЧОК

Герой оновлює свою колоду навичок:

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

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

### КАРТИ ПЕРЕВАГ

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

### КАРТИ РЕЧЕЙ

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

Початкова  
кількість жетонів  
використання



На початку в карті «Чоботи»  
два жетони використання.

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

### АТАКА КІЛЬКОМА КАРТАМИ

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



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

У цьому розділі описані додаткові особливості застосунок.

## ЗНАННЯ ТА ДОСВІД

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

## ТУМАН

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



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

## ЩО ДАЛІ?

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

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

**Автори:** Нейтан Гаск і Рейс Тоддінггаус

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

**Технічний письменник:** Адам Бейкер

**Продюсерка:** Моллі Гловер

**Редагування:** Джастін Гогер

**Менеджер проекту:** Ендрю Фішер

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

**Головний графічний дизайнер:** Крістофер Гош

**Обкладинка:** Кріс Ран

**Плитки мапи:** Йоан Біссоне

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

**Арт-директори:** Тім Фландерс, Мелісса Шетлер

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

**Головний скульптор:** Корі Девор

**Координатор скульпторів:** Деррік Фукс

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

**Дизайнер застосунку:** Гері Сторкамп

**Виконавчий продюсер застосунку:** Кіт Герлі

**Координатор відділу якості:** Ендрю Джанєба та Зак Тевалтомас

**Координатори ліцензування:** Шеррі Анісі та Лонг Муа

**Менеджерка ліцензування:** Сімона Елліотт

**Управління виробництвом:** Джейсон Глоу та Ділан Тірні

**Візуальний креативний директор:** Браян Шомбург

**Старший менеджер проекту:** Джон Франц-Віхлач

**Старший менеджер з розробки:** Кріс Гербер

**Виконавчий розробник:** Корі Конечка

**Видавець:** Ендрю Наваро

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проекту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладачка:** Олександра Асташова

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

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

Українське видання © 2023 Geekach Games • Усі права застережено. [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua).

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



# ПАМ'ЯТКА

## ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен ігровий раунд складається з трьох фаз.

1. **Фаза дій.** Кожен герой по черзі виконує 2 дії.
2. **Фаза мороку.** Вороги активуються, гравці розігрують ефект темряви (якщо треба), а рівень загрози зростає (якщо він досягає порогового значення, гравці розігрують подію загрози).
3. **Фаза відновлення.** Кожен герой оновлює свою колоду навичок і 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 вашій зоні. Якщо у вас є зброя дальнього бою, можете атакувати будь-якого ворога поряд.
- ✦ **Взаємодія.** Взаємодіяти з жетоном у своїй зоні.

## Оновлення колоди навичок

Герой оновлює свою колоду навичок:

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

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

## Правила, які часто забувають

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

# МОДИФІКАТОРИ АТАКИ

Героям під час атаки можуть допомогти шість модифікаторів.

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

## Ключові слова

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

## Символи

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

## Уміння героя

- ☉ Спритність
- ♂ Воля
- ☾ Кмітливість
- ☪ Сила
- ♁ Мудрість

## Спорядження

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



# 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 КАМΠΑНІЇ

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

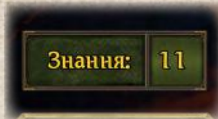
## ІНВЕНТАР ЗАГОНУ

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.

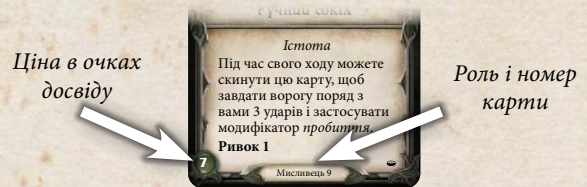


Зі значенням знань «25» гравець може поліпшити «Кинджал» до «Еред-Луїнського кинджала» або «Гондолінського кинджала».

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 кожен 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 плитки 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 плитки 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 указівках 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 непереможені 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 непереможені 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 переможемо 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 заgonу 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 ВОРОГАМ

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 КАМΠΑНІЇ

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 застосовує 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 Х (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 Х», щоб заблокувати Х поранень та/або страхів.

➤ Герой розіграє «Захист Х» перед відкриттям карт поранень і страхів.

➤ Герой може розіграти «Захист Х» 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 Х.

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

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

## 37 ЗБЕРЕГТИ ТА ПРОДОВЖИТИ КАМПАНІЮ

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 підготує.

- ▶ 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 уминь 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 бронею () спорядженням в обидві руки (дві карти або одна карта ) та однією річчю ().

- ▶ Герой може екіпіруватися кількома речами () , якщо він отримує 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 дол (♣).

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 вказаному 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 страхи (☹), він зазнає на 1 поранення або страх менше за кожен отриманий успіх (※) (див. «Поранення та страхи» 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 вміння — це кількість карт навичок, які відкриє герой під час перевірки цього вміння.
- 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 застосувати.
- 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 Х (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 Х», щоб переміститися на Х додаткових зон.

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

81.3 Щоб розіграти «Ривок Х», 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 плитки 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».

## 99 ТЕМРЯВА

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 кмітливість (♠).

- 102.1 Уміння кожного героя указані на його планшеті. Значення біля символу вміння — це кількість карт навичок, які відкриє 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».*

## 103 УСПІХИ

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 з верху 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 недосліджений 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 недосліджений 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 Х, 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 Х, 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  
страхи, 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
  - броя, 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
    - імли, 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
  - переможені, 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
    - переможені 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
    - броя 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 провають 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