

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

СТРАНСТВИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ



СПРАВОЧНИК



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Этот справочник содержит исчерпывающую информацию о правилах игры «Властелин колец: Странствия в Средиземье». Перед изучением этого документа игрокам следует ознакомиться с основным буклетом «Правила игры», а затем сыграть своё первое приключение. После этого изучите разделы «Расширенные правила» и «Правила кампании» этого справочника: в них содержатся правила, отсутствующие в основном буклете «Правила игры», но необходимые для прохождения кампании.

Большую часть справочника занимает глоссарий, в котором игроки могут найти подробные правила и пояснения, отсортированные по заголовкам в алфавитном порядке. Если возникнут вопросы во время партии, игрокам следует искать ответы в глоссарии, при необходимости пользуясь алфавитным указателем.

Справочник состоит из нескольких разделов.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА	2
ПРАВИЛА КАМПАНИИ	3
ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ	5
ГЛОССАРИЙ	6
СТРУКТУРА ЭКРАНА ПРИЛОЖЕНИЯ	28
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	30
КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК	32

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны дополнительные правила, которые появятся в игре после завершения первого приключения.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — это основные принципы, на которых строятся все остальные правила игры.

- ✦ Если текст этого справочника противоречит тексту правил, приоритет отдаётся справочнику.
- ✦ Если текст карты противоречит тексту справочника, приоритет отдаётся карте. Если возможно, игроки должны соблюдать одновременно и текст карты, и текст справочника.
- ✦ Если в описании свойства карты есть условие «нельзя» или «не может», то другие эффекты не могут его изменить.
- ✦ Если указанное в приложении свойство противоречит тексту этого справочника или тексту карты, приоритет отдаётся приложению.

СПОРЫ

Во время партии некоторые игровые эффекты могут привести к спорам.

- ✦ Случается, что несколько эффектов срабатывают одновременно. В таком случае игроки вместе определяют последовательность, в которой будут разыгрываться эти эффекты.
- ✦ Случается, что у игрового эффекта может быть больше одного возможного результата. В таком случае игроки вместе определяют результат этого эффекта.

ЧЁРНЫЕ ГРАНИЦЫ ОБЛАСТИ

Границы тёмных фрагментов поля для странствий представляют собой горы, пещеры и стены залов; они могут быть серыми или черными. Области, разделенные чёрными границами, не считаются смежными; исключение: если у них есть серые границы, которые складываются в одну линию. Чтобы вам было проще находить эти серые границы, рядом с ними расположены стрелки, которые будут указывать друг на друга, если серые границы двух фрагментов поля складываются в одну линию.

Если две области разделены чёрной границей, а их серые границы не складываются в одну линию (т. е. если серая граница складывается с чёрной), эти области не считаются смежными.



Эти две области считаются смежными, поскольку их серые границы складываются в одну линию (границу с двумя стрелками)

ПОЛЕ ДЛЯ БИТВЫ И ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ

В некоторых приключениях вместо обычных фрагментов поля для странствий используются фрагменты поля для битвы. Поле для битвы используется, когда приключение сосредоточено на стратегически важном моменте игры, а не на путешествии и исследовании.



Фрагмент поля для странствий



Фрагмент поля для битвы

Когда партия проходит на поле для битвы, все основные правила игры остаются неизменными. Однако в такой партии будут появляться жетоны местности, которые влияют на правила перемещения и атаки.

При формировании поля для битвы игроки помещают жетоны местности в соответствии с указаниями приложения. Некоторые жетоны местности помещаются в области, а другие — на границы между областями, изменяя правила этих границ.

Игрок может выбрать жетон местности в приложении, чтобы ознакомиться с его правилами и возможностями по взаимодействию. Кроме того, каждому жетону местности соответствует карта местности, описывающая его эффект.

Иногда жетоны местности будут выделены в приложении мерцающим эффектом: это значит, что они имеют особые правила, заданные условиями приключения. Эффекты таких жетонов отличаются от описания в тексте соответствующих карт местности, и для ознакомления с ними игроки должны выбрать эти жетоны в приложении.

СИМВОЛ НАБОРА

В правом нижнем углу всех карт базового набора игры «*Властелин колец: Странствия в Средиземье*» находится символ с кольцом, с помощью которого игроки могут отличить карты этого набора от карт других наборов серии «*Странствия в Средиземье*».



Символ базового набора игры

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Каждая кампания в «*Странствиях в Средиземье*» состоит из нескольких приключений. В этом разделе описывается, что происходит с героями между приключениями и по каким правилам они улучшают снаряжение, приобретают навыки и меняют роли. Также здесь рассказано, как сохранить и продолжить уже начатую кампанию.

ПОСЛЕ КАЖДОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После каждого приключения герои сбрасывают все свои жетоны, а также весь полученный урон, страх и карты преимуществ. Затем они возвращают свои карты слабостей в запас, а остальные карты навыков — в свои колоды.

ЛАГЕРЬ

После завершения приключения в приложении появляется экран лагеря, где герои могут улучшить своё снаряжение и приобрести новые карты навыков. Затем герои могут выбрать либо вариант «Сохранить и выйти», чтобы сохранить свой прогресс в кампании и вернуться на главный экран приложения, либо вариант «Продолжить», чтобы перейти к экрану выбора ролей для следующего приключения.



Экран лагеря

ИНВЕНТАРЬ ОТРЯДА

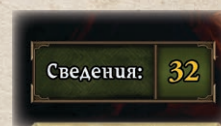
Инвентарь — это запас снаряжения и навыков всего отряда. Для каждого героя приложение отслеживает броню (🛡️), одноручное (🗡️) и двуручное (🏹️) снаряжение, а также их карты навыков, включая прозвища. Приложение также отслеживает находящиеся в распоряжении отряда вещи (📦). Игроки могут просматривать своё снаряжение, нажав на кнопку «Снаряжение», а свои навыки — выбрав портрет своего героя.

Герои **не могут** обмениваться снаряжением и приобретёнными навыками. Однако при подготовке к приключению каждый игрок может экипировать своего героя любой вещью, находящейся в распоряжении отряда.

Для упрощения отслеживания карт в своём инвентаре между разными сессиями игроки могут хранить их отдельно от остальных карт игры.

СВЕДЕНИЯ (📊) И СНАРЯЖЕНИЕ

Сведения (📊) — это информация и знания, собранные героями по ходу кампании. Сведения отслеживаются в приложении, и их значение является общим для всего отряда. По мере увеличения сведений герои получают доступ к улучшениям своего снаряжения. Герои не тратят и не теряют сведения.



Значение сведений на экране лагеря

УЛУЧШЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

На каждой карте снаряжения указано значение сведений, необходимое для её улучшения. Всё снаряжение отряда указано в приложении на экране снаряжения; если снаряжение подсвечено, его можно улучшить.



Значение сведений на карте снаряжения



У героев достаточно сведений для улучшения всего подсвеченного снаряжения

Если вы выберете подсвеченное снаряжение в меню, приложение укажет на его возможные улучшения. Чтобы улучшить снаряжение, игроку нужно выбрать его улучшенную версию в приложении, а затем вернуть в запас улучшаемую карту снаряжения и взять вместо неё улучшенную.



При показателе сведений «25» игрок может улучшить «Кинжал» до «Эред-Луинского кинжала» или до «Гондолинского кинжала»

ОЧКИ ОПЫТА И НАВЫКИ

Завершив приключение, герои получают **очки опыта**, отражающие совершенствование их способностей. Опыт — это показатель, который игрок может тратить на приобретение новых карт навыков. Каждый герой получает очки опыта индивидуально. Кроме того, полученные героем очки опыта соответствуют его роли в завершённом приключении. Если герой сменит свою роль по ходу кампании, он получит возможность накапливать очки опыта за каждую роль отдельно.

ПРИБРЕТЕНИЕ И ПРОДАЖА НАВЫКОВ

Находясь в лагере, каждый герой может потратить свои очки опыта на приобретение любого количества карт навыков. На доступных для приобретения картах навыков указана их стоимость в очках опыта. Для приобретения навыка герой должен потратить указанное на карте количество очков опыта.



Игрок может выбрать в приложении своего героя, чтобы открыть меню, в котором будут отражены накопленные им очки опыта по каждой роли. Выбрав роль, игрок перейдёт к списку всех относящихся к этой роли карт, среди которых зелёным будут выделены карты навыков, уже находящиеся в колоде героя, а красным — карты, для приобретения которых у героя недостаточно опыта. Карты навыков, недоступные герою по причине того, что они уже взяты другими героями, также выделены красным и содержат портрет этого героя.



Арагорн взял роль взломщика и получил 4 очка опыта в этой роли. У него уже есть «Удачливая речь», поэтому он может приобрести либо карту «Прокрасться мимо», либо карту «Карманы» из доступных взломщику карт

Карты навыков, не выделенные ни красным, ни зелёным, доступны герою для приобретения. Для приобретения карты навыка герой выбирает её из списка, после чего карта подсвечивается зелёным, а потраченные очки опыта автоматически списываются из накопленного героем опыта. Затем игрок добавляет купленную карту навыка в свою колоду. Количество карт в колоде героя не ограничено.

Игроки также могут продавать любые приобретённые ранее карты навыков. Для продажи карты навыка игрок выбирает её из списка в приложении и автоматически получает количество очков опыта, равное её стоимости. Полученные при продаже карты навыка очки опыта всегда относятся к роли, указанной в нижней части этой карты. Затем игрок **убирает** проданную карту навыка из своей колоды и возвращает её в запас.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

Чтобы начать кампанию в «*Странствия в Средиземье*», игроки выполняют шаги, указанные ниже в разделе «Новая кампания». Это позволит им подготовить всё необходимое для первого приключения. Для подготовки ко всем последующим приключениям игроки выполняют шаги, указанные в разделе «Продолжение кампании».

НОВАЯ КАМПАНИЯ

1. **Выберите кампанию и уровень сложности:** нажмите кнопку «Новая игра» в главном меню приложения и следуйте дальнейшим указаниям для выбора кампании, уровня сложности и ячейки для сохранения.
2. **Создайте отряд и выберите героев:** каждый игрок выбирает в приложении героя, берёт его фигурку и планшет и помещает их в свою игровую зону. Если игрок один, то он выбирает двух героев и управляет обоими.
3. **Получите стартовое снаряжение:** каждый игрок выбирает своё стартовое снаряжение и берёт карты с указанными в приложении названиями и рангом, а затем размещает их рядом с планшетом своего героя.
4. **Сформируйте колоды урона, страха и слабостей:** перемешайте карты урона, страха и слабостей по отдельности и сформируйте из них колоды. Поместите эти колоды в центр игровой зоны в пределах досягаемости всех игроков.
5. **Создайте запас карт и жетонов:** разложите по типам карты преимуществ и жетоны. Отложите в сторону все фрагменты поля и фигурки врагов.
6. **Начните кампанию:** введите в приложение название своего отряда и нажмите кнопку «Начать». Затем посмотрите короткую заставку, в которой рассказывается предыстория и объясняются задачи героев.
7. **Выберите роли:** каждый игрок выбирает в приложении роль, которую примерит его герой в первом приключении.
8. **Возьмите карты навыков:** каждый герой берёт следующие карты:
 - ☞ по одной копии каждой карты с номерами 1–6, внизу которых есть слово «Базовая»;
 - ☞ карты с номерами 1–5, внизу которых указано имя выбранного игроком героя;
 - ☞ карты с номерами 1–3, внизу которых указана выбранная игроком роль;
 - ☞ одну карту с верха колоды слабостей.
9. **Подготовьте карту роли и сформируйте колоду навыков:** каждый игрок подготавливает свою карту роли, в нижней части которой есть цифра «1» рядом с обозначением роли. Затем каждый игрок перемешивает свои оставшиеся 14 карт и формирует из них колоду навыков, помещая её взакрытую в свою игровую зону.
10. **В путь:** игроки нажимают кнопку «В путь» на экране приложения и начинают своё приключение.

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

1. **Выберите кампанию:** нажмите кнопку «Загрузить игру» в главном меню приложения и выберите ячейку сохранения кампании, которую необходимо продолжить.
2. **Сформируйте колоды урона, страха и слабостей:** перемешайте карты урона, страха и слабостей по отдельности и сформируйте из них колоды. Поместите эти колоды в центр игровой зоны в пределах досягаемости всех игроков.
3. **Создайте запас карт и жетонов:** разложите по типам карты преимуществ и жетоны. Отложите в сторону все фрагменты поля и фигурки врагов.
4. **Возьмите карты навыков:** каждый герой берёт и откладывает в сторону следующие карты:
 - ☞ все карты, приобретённые в лагере между приключениями независимо от выбранной роли;
 - ☞ карты с номерами 1–5, внизу которых указано имя выбранного игроком героя;
 - ☞ по одной копии каждой карты с номерами 1–6, внизу которых есть слово «Базовая»;
 - ☞ полученные героем карты прозвищ (если есть);
 - ☞ одну карту с верха колоды слабостей.
5. **Экипируйте героя снаряжением:** каждый игрок кладёт планшет героя в свою игровую зону и экипирует героя указанными в меню снаряжения картами, помещая их рядом с планшетом.
6. **Экипируйте героя вещью:** каждый игрок может экипировать своего героя одной вещью (☛) из инвентаря, в котором содержатся все вещи, собранные отрядом во время кампании.
7. **Выберите роли и сформируйте колоду навыков:** каждый игрок выбирает в приложении роль, которую примерит его герой в новом приключении. Герой не обязан в каждом приключении выбирать одну и ту же роль. Затем каждый игрок берёт карты с номерами 1–3, внизу которых указана выбранная им роль. Игрок подготавливает карту с номером 1 и замешивает карты с номерами 2 и 3 вместе с картами, отложенными во время этапа 4, формируя колоду навыков героя на это приключение.
8. **В путь:** игроки нажимают кнопку «В путь!» на экране приложения и начинают следующее приключение своей кампании.

ГЛОССАРИЙ

В этом глоссарии игроки найдут подробные правила «*Странствий в Средиземье*». Все правила разделены по темам, и для поиска нужного правила пользуйтесь алфавитным указателем на стр. 30–31.

1 АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

Каждая активная группа врагов активируется во время фазы Тьмы.

- 1.1 Во время активации врагов приложение автоматически выбирает активного врага и подсвечивает его портрет на панели врагов. Затем на экране появляется окно с указаниями по активации этой группы врагов.
- 1.2 Если указания по активации врага предписывают ему «переместиться» X раз («Перемещение X»), он должен пройти максимально возможное количество областей по направлению к обозначенной цели, но не более X.
 - ✦ Если указания по активации врага содержат значение перемещения и цель атаки (например, «Перемещение 2 и атака. Цель — Арагорн»), то цель атаки также является целью перемещения.
 - ✦ Если в указаниях по перемещению говорится только о перемещении, но не об атаке, враг перемещается по направлению к своей цели и останавливается, когда она будет находиться в пределах дальности его атаки.
- 1.3 Когда группа врагов перемещается по направлению к цели, каждая пройденная ей область должна сокращать расстояние (количество областей) между этой группой врагов и областью с целью.
- 1.4 Если существуют несколько одинаковых по протяжённости кратчайших маршрутов к цели, игроки сами выбирают, по какому из них пойдёт группа врагов.
- 1.5 Если группа врагов не может переместиться так, чтобы цель оказалась в пределах дальности её атаки, но может переместиться так, чтобы в пределах дальности атаки оказался другой герой, этот герой становится новой целью.
 - ✦ Если таких героев несколько, игроки сами выбирают, кто из них станет новой целью.
- 1.6 Если ни цель, ни другой герой не могут оказаться в пределах дальности атаки группы врагов, их активация не разыгрывается и игроки нажимают кнопку «Нет цели» в приложении. Затем приложение предоставит игрокам другие указания по перемещению этой группы врагов.
 - ✦ Как только все указания приложения выполнены, активация врагов завершается.
- 1.7 Если для того, чтобы герой оказался в пределах дальности атаки, группа врагов перемещается через границу, покрытую жетоном ручья, её активация немедленно завершается. При этом игроки должны нажать в приложении на кнопку «Пересечение ручья».
- 1.8 Когда все группы врагов станут неактивными, фаза Тьмы переходит к этапу темноты.

2 АКТИВНАЯ ГРУППА ВРАГОВ

См. «Неактивная группа врагов» на стр. 15.

3 АТАКИ

Этот раздел содержит правила розыгрыша атак героев и врагов.

3.1 АТАКИ ГЕРОЕВ

Герои могут атаковать группу врагов, чтобы попытаться убрать их с игрового поля. Основной способ, которым герой может атаковать врагов, — совершение действия «Атака».

Атака героя состоит из следующих этапов, разыгрываемых в указанном порядке.

3.2 **Этап 1 — выбор снаряжения и характеристики:** герой выбирает любое количество карт снаряжения, которыми он экипирован, чтобы использовать их в этой атаке. Затем герой выбирает одну характеристику, указанную на этих картах: он будет проводить проверку именно этой характеристики.

✦ Если герой выбирает несколько карт снаряжения, у каждой из них должна быть хотя бы одна общая характеристика и символ выбранной игроком характеристики должен быть на всех этих картах.

3.3 **Этап 2 — выбор цели:** герой выбирает группу врагов в качестве цели своей атаки.

✦ Герой может выбрать целью атаки любую группу врагов в своей области.

✦ Герой может выбрать целью атаки группу врагов в смежной области, если на всём снаряжении, которое он выбрал для атаки, есть символ дальней атаки (♠).

3.4 **Этап 3 — проверка атаки:** проверка атаки проводится по тем же правилам, что и обычная проверка (см. «Проверки» на стр. 19); однако полученные символы успеха (♣) тратятся только на применение свойств карт снаряжения, использующихся в этой атаке.

✦ Многие свойства на картах снаряжения имеют цену, обозначенную символом успеха (♣) и значением (например, 2♣). Для применения такого свойства герой должен потратить указанное количество символов успеха (♣) из полученных во время проверки атаки. Затем он может применить это свойство.

✘ Большинство свойств добавляют к атаке попадания или модификаторы. Для этого игрок должен выбрать нужные модификаторы или ввести количество добавленных попаданий в меню этой группы врагов в приложении (см. «Получение попаданий врагами» на стр. 17–18).

✘ Каждое свойство можно применить только один раз за атаку.

✦ Если группа врагов не получает попадания или модификаторы от атаки, игрок всё равно должен нажать кнопку «Применить» на панели атаки, поскольку это может привести к контратаке.

✦ После проверки атаки все неуничтоженные враги восстанавливают свои значения брони и чар.

3.5 **Этап 4 — контратака:** после атаки героя атакованная группа врагов может попытаться контратаковать этого героя.

✦ Если в приложении появилось окно с вопросом о возможности контратаки, герой должен выбрать ответ «Да», если находится в пределах дальности атаки этого врага. Иначе он должен выбрать ответ «Нет».

3.6 АТАКИ ВРАГОВ

Группы врагов могут атаковать героев, чтобы уничтожить их и помешать им успешно завершить своё приключение.

- 3.7 Как правило, группа врагов атакует героя во время своей активности, во время контратаки или во время провокации.
- 3.8 Когда группа врагов атакует, приложение определяет, какое количество урона (☹) и страха (☹☹) получит цель.
 - ☛ Как правило, герой получает возможность провести проверку, чтобы снизить количество урона (☹) и страха (☹☹), перед тем как их получить.
- 3.9 Помимо нанесения урона (☹) и страха (☹☹) некоторые атаки также обладают дополнительными эффектами, в описании которых указано, когда и как они разыгрываются.

4 АТРИБУТЫ

На некоторых картах есть один или несколько атрибутов, расположенных в верхней части поля для текста.

- 4.1 Атрибуты всегда выделены курсивом.
- 4.2 Атрибуты не имеют собственных эффектов, однако другие игровые эффекты могут ссылаться на карты с определёнными атрибутами.

5 БЛОКИРОВАНИЕ УРОНА И СТРАХА

См. «Урон и страх» на стр. 25.

6 БОЧКИ (МЕСТНОСТЬ)

Бочки — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



- 6.1 Во время фазы действий, если герой находится в области с жетоном бочек и **рядом** с ним находится группа врагов, он может взаимодействовать с этим жетоном бочек, выполнив действие «Взаимодействие».
- 6.2 Если герой в области с одним или несколькими врагами взаимодействует с жетоном бочек, это действие не провоцирует атаку врагов.
- 6.3 Взаимодействуя с жетоном бочек, герой проводит проверку мудрости (☹).
 - ☛ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (☹☹), он успешно проходит проверку и любая находящаяся рядом группа врагов по его выбору получает 4 попадания и оглушение. Затем герой сбрасывает жетон бочек.
 - ☛ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (☹), он проваливает проверку и ничего не происходит.

7 БРОНЯ

Враги и герои могут иметь броню, благодаря которой они лучше сопротивляются атакам.

7.1 БРОНЯ ВРАГОВ

Броня врагов указана в приложении в меню их группы в виде серых ячеек на шкале здоровья.

- 7.2 Когда враг с бронёй получает попадания, они сначала снижают его значение брони и только потом его значение здоровья.
 - ☛ Если у врага есть и броня, и чары, полученные им попадания сначала снижают значение брони, а только потом значение чар.
- 7.3 После того как игрок нанесёт попадания, нажав кнопку «Применить» в приложении, все неуничтоженные враги восстанавливают потерянные значения брони.
- 7.4 Если враг получил модификатор «Пробой», то любые нанесённые ему попадания игнорируют его броню.
- 7.5 Если атака героя получает модификатор «Раскол», то один или несколько врагов в атакуемой группе теряют единицу брони на постоянной основе.
 - ☛ Броню от модификатора «Раскол» теряет враг, указанный первым в меню группы. Если он уничтожен этой атакой, то следующий после него враг также теряет единицу брони.

7.6 БРОНЯ ГЕРОЕВ (СНАРЯЖЕНИЕ)

Во время приключений каждый герой экипирован одной картой снаряжения с символом брони (☹).

- 7.7 Каждая броня обладает одним или несколькими свойствами, в описании которых указано, когда и как они применяются.
 - ☛ Свойства брони, как правило, позволяют герою блокировать урон (☹) или страх (☹☹).
- 7.8 Находясь в лагере между приключениями, игроки могут улучшить свою броню, если у них достаточно сведений.

8 ВЕЩИ

Вещи (☹) — это тип карт снаряжения, которые герои получают во время приключений.

- 8.1 Когда герой получает карту вещи, приложение указывает её название. Затем соответствующий игрок берёт эту карту и экипирует ей своего героя.
 - ☛ Если во время приключения герой уже экипирован картой вещи, игрок всё равно может экипировать этого героя новой полученной картой вещи.
- 8.2 При получении вещи во время приключения ей может быть экипирован только тот герой, который её получил.
 - ☛ После каждого приключения все вещи, которыми были экипированы герои, возвращаются в общий инвентарь отряда.

- 8.3 Когда игрок экипирует своего героя вещью, он кладёт на её карту жетоны расходования в количестве, указанном в левом нижнем углу карты (см. «Жетоны расходования» на стр. 10).
- 8.4 В отличие от остального снаряжения, вещи принадлежат всему отряду, а не отдельным героям.
- ▶ Перед каждым приключением каждый игрок может экипировать своего героя одной вещью из общего инвентаря отряда.
 - ▶ Меню снаряжения в приложении отслеживает все вещи, полученные героями во время кампании.
- 8.5 Если игровой эффект указывает герою израсходовать вещь, он убирает один жетон расходования с её карты.
- ▶ Если на карте вещи не осталось жетонов расходования, герой должен перевернуть карту лицевой стороной вниз.
 - ✘ Пока карта вещи лежит лицевой стороной вниз, герой не может применять её свойства, даже пассивные.
- 8.6 Игровой эффект может позволить герою добавить жетон расходования на карту вещи.
- ▶ На карте вещи могут находиться жетоны расходования в количестве, превышающим число в её левом нижнем углу.
 - ▶ Если герой поместил жетон расходования на карту вещи, лежащую лицевой стороной вниз, он переворачивает эту карту и может снова применять её свойства.
- 8.7 В описании свойства каждой карты вещи указывается, когда и как разыгрывается её эффект.
- ▶ Большинство свойств карт вещей указывают герою израсходовать вещь для применения этого свойства.

9 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Герои могут взаимодействовать с различными объектами на игровом поле.

- 9.1 Находясь в области с жетоном поиска, персонажа, угрозы или местности, герой может выполнить действие «Взаимодействие», чтобы взаимодействовать с ним.
- 9.2 При взаимодействии игрок выбирает в приложении жетон и в появившемся окне нажимает на кнопку с символом взаимодействия (→). Далее игрок следует указаниям приложения.
- ▶ Игрок **не должен** нажимать на кнопку с символом взаимодействия, если его герой не совершает соответствующее действие, поскольку зачастую такое действие оказывает необратимое влияние на приключение.
 - ▶ Если игрок выбрал в приложении неправильный жетон или передумал взаимодействовать с жетоном, он должен нажать на кнопку **без символа взаимодействия** (→) в появившемся окне приложения.
- 9.3 Если герой взаимодействует с объектом, находясь в области с одной или несколькими группами врагов, то перед этим он должен спровоцировать каждую из них в любом порядке.
- ▶ После провокации всех групп врагов герой может выполнить своё действие «Взаимодействие».

- ▶ Герой должен спровоцировать каждую группу врагов в своей области по одному разу за каждое совершаемое им взаимодействие.

Например: если герой находится в области с жетоном персонажа, жетоном поиска и группой врагов, он должен спровоцировать эту группу в первый раз перед взаимодействием с жетоном персонажа и во второй раз перед взаимодействием с жетоном поиска.

- ▶ Провокация происходит как в случае, когда герой в области с врагом выполняет действие «Взаимодействие», так и в случае, когда взаимодействие происходит из-за какого-либо игрового эффекта.

- 9.4 Герои могут взаимодействовать с некоторыми жетонами местности для розыгрыша их особых эффектов.

- ▶ Такое взаимодействие идёт в счёт действий, совершаемых героем в свой ход.

10 ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Жетоны воодушевления позволяют героям во время проверки заменить символы судьбы (♣) на символы успеха (✱).



- 10.1 Когда игрок получает жетон воодушевления, он кладёт его на планшет своего героя.
- 10.2 На каждом планшете героя указан предел воодушевления, который обозначает максимально возможное количество одновременно находящихся у него жетонов.
- ▶ Если герой должен получить жетон воодушевления в тот момент, когда у него предельное количество жетонов воодушевления, он не получает этот жетон.
- 10.3 При проведении проверок герой может потратить любое количество своих жетонов воодушевления, чтобы за каждый потраченный жетон заменить один символ судьбы (♣) на своих раскрытых картах навыков на один символ успеха (✱).
- 10.4 Чтобы потратить жетон воодушевления, игрок берёт соответствующий жетон с планшета своего героя и возвращает его в запас.

11 ВРАЖЕСКОЕ ЗНАМЯ

Знамя используется для того, чтобы было проще отличить группы элитных врагов от остальных вражеских групп, а также несколько групп врагов одного типа друг от друга.

- 11.1 Помещая на игровое поле группу элитных врагов, игроки также должны поставить в ту же область их знамя (на пластиковой подставке).
- 11.2 Помещая на игровое поле группу врагов того же типа, который уже присутствует в игре, игроки также должны вместе с группой врагов поставить в ту же область их знамя (на пластиковой подставке).
- 11.3 При размещении знамени врагов на игровом поле игроки должны выбрать знамя нужного цвета (элитное или обычное) с символом, указанным на портрете этих врагов в приложении. Приложение автоматически присваивает врагам символ знамени, когда это необходимо.

► Цвет знамени и его символ также указаны в верхней части окна приложения, появляющегося в тот момент, когда нужно разместить соответствующую группу врагов.

11.4 Если игроки перемещают группу врагов в соответствии с указаниями приложения, они также перемещают вместе с фигурками врагов их знамя. Если игроки убирают группу врагов с игрового поля, они также убирают их знамя.

12 ГЕРОЙ

Каждый игрок контролирует одного из героев Средиземья.

12.1 Каждый герой представлен на игровом поле соответствующей фигуркой.

12.2 У каждого героя есть своя игровая зона, где размещается его планшет, уникальная колода навыков и снаряжение, которым он экипирован.

12.3 Если игрок один, он контролирует двух героев.

13 ГРУППА ВРАГОВ

Группа врагов представлена одной или несколькими фигурками на игровом поле и отдельным меню в приложении.

13.1 Все фигурки, входящие в одну группу врагов, всегда вместе перемещаются, активируются и атакуют.

13.2 Игроки могут перейти к меню группы врагов, выбрав её портрет на панели врагов в приложении.

13.3 В меню каждой группы врагов указано её название, бонусы и по одной шкале здоровья для каждого входящего в эту группу врага.

► Игроки могут ознакомиться с кратким описанием эффектов каждого бонуса, выбрав его в меню группы врагов.

13.4 Нажав в приложении на кнопку атаки в меню группы врагов, игроки перейдут к панели атаки, где могут указать получаемые этой группой попадания и модификаторы.

13.5 Если свойство или игровой эффект ссылается на «врага», то он ссылается на всю группу врагов.

14 ДАЛЬНОСТЬ

Дальность — это расстояние между героем и врагом, определяемое при розыгрыше атаки.

14.1 Герой может атаковать только ту группу врагов, которая находится в пределах дальности его атаки, а враги могут атаковать только того героя, который находится в пределах дальности их атаки.

14.2 И герой, и группа врагов находятся в пределах дальности атаки друг друга, если их фигурки стоят в одной области.

14.3 Дальняя атака — это атака с увеличенной дальностью между героем и группой врагов.

► Во время приключения на поле для странствий герой и группа врагов находятся в пределах досягаемости друг друга для дальней атаки, если их фигурки стоят в одной области или в смежных областях.

14.4 Героя или врага, способного совершать дальние атаки, можно определить следующим образом.

► Группа врагов может совершать дальние атаки, если на её портрете в приложении есть символ дальней атаки (◆).

► Снаряжение позволяет герою совершать дальние атаки, если в правом верхнем углу его карты находится символ дальней атаки (◆).

15 ДЕЙСТВИЯ

Герои могут совершать три основных действия во время своего хода в фазе действий: поход, атака и взаимодействие.

15.1 «Поход» позволяет герою дважды переместиться, «атака» — атаковать группу врагов, а «взаимодействие» — взаимодействовать с жетоном в своей области.

15.2 Иногда приложение позволяет героям совершать другие особые действия, доступные только в конкретных приключениях, а также предоставляет героям иные способы перемещения, атаки и взаимодействия с объектами.

15.3 Если в описании свойства есть словосочетание «в качестве действия», то герой может применить его во время своего хода в качестве одного из своих двух действий.

15.4 Если свойство позволяет герою перемещаться, атаковать или взаимодействовать, оно не является действием даже несмотря на то, что его эффект аналогичен эффектам этих действий.

16 ДОБАВЛЕНИЕ И ПОЛУЧЕНИЕ

Разница между добавлением попаданий и получением попаданий заключается в следующем.

16.1 Некоторые свойства, такие как «Удар X», предписывают «добавить» к атаке попадания или модификаторы. Такие свойства применяются во время розыгрыша атаки и влияют только на эту атаку.

16.2 Некоторые свойства предписывают врагам «получить» попадания или модификаторы. Такие свойства применяются вне атаки, они не являются атаками и не приводят к контратакам.

► Игрок вводит нужное количество попаданий и отмечает модификаторы в приложении, а затем, как и при розыгрыше атаки, нажимает на кнопку «Применить», но при появлении окна с вопросом о возможности контратаки выбирает ответ «Нет».

17 ДОБИВАНИЕ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

18 ЖЕТОН

Жетон — это термин, использующийся не только для картонных компонентов игры, помещаемых на поле или планшеты героев, но и для соответствующих им аналогов в приложении.

18.1 Любой указанный в приложении жетон должен соответствовать своей физической версии на игровом поле.

► Если в приложении указан жетон исследования, поиска, персонажа, угрозы, местности или темноты, такой же физический жетон должен находиться на том же месте игрового поля.

18.2 Если правило или игровой эффект указывают игрокам выбрать жетон в приложении, игроки должны нажать на его изображение.

19 ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Жетон персонажа может появиться на игровом поле и отображает персонажа, с которыми герои могут взаимодействовать.



19.1 Выбрав жетон персонажа в приложении, игрок может получить информацию о нём.

19.2 Если герой находится в области с жетоном персонажа, он может взаимодействовать с ним (см. «Взаимодействие» на стр. 8).

19.3 Игрок может в любой момент игры выбрать жетон персонажа в приложении. Однако нажимать на кнопку взаимодействия (→) можно, только если совершается соответствующее действие.

20 ЖЕТОНЫ ПОИСКА

Жетон поиска может появиться на игровом поле и отражает место или зону в пределах области, с которой герои могут взаимодействовать.



20.1 Выбрав жетон поиска в приложении, игрок может получить информацию о нём.

20.2 Если герой находится в области с жетоном поиска, он может взаимодействовать с ним (см. «Взаимодействие» на стр. 8).

20.3 Игрок может в любой момент игры выбрать жетон поиска в приложении. Однако нажимать на кнопку взаимодействия (→) можно, только если совершается соответствующее действие.

21 ЖЕТОНЫ РАСХОДОВАНИЯ

Жетоны расходования помещаются на карты вещей и отмечают, сколько раз герой может разыграть эффект этой вещи.



21.1 Когда игрок экипирует своего героя вещью, он кладёт на карту вещи жетоны расходования в количестве, указанном в левом нижнем углу карты рядом с символом расходования.

21.2 Если игровой эффект указывает герою израсходовать вещь, игрок убирает один жетон расходования с её карты.

► Если на карте вещи не осталось жетонов расходования, герой больше не может использовать её свойство и должен перевернуть карту лицевой стороной вниз.

► Герой не может применять пассивные свойства, а также свойства, требующие расходования вещи, если её карта лежит взакрытую.

21.3 Если игровой эффект позволяет герою поместить жетон расходования на карту вещи, он может поместить его на карту, лежащую взакрытую. При этом карта переворачивается и герой снова может применять её свойство.

22 ЖЕТОНЫ УГРОЗЫ

Жетон угрозы может появиться на игровом поле и отражает опасности, с которыми герои могут взаимодействовать.



22.1 Выбрав жетон угрозы в приложении, игрок может получить информацию о нём.

22.2 Если герой находится в области с жетоном угрозы, он может взаимодействовать с ним (см. «Взаимодействие» на стр. 8).

22.3 Игрок может в любой момент игры выбрать жетон угрозы в приложении. Однако нажимать на кнопку взаимодействия (→) можно, только если совершается соответствующее действие.

22.4 Во время этапа угрозы фазы Тьмы уровень угрозы увеличивается на 1 за каждый жетон угрозы на игровом поле.

23 ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИЛИ КАМПАНИИ

Приключение завершено, когда отряд выполнил или провалил свои задачи, когда уровень угрозы достиг максимального значения, а также в начале фазы Тьмы после того, как какой-либо герой был уничтожен.

Кампания может завершиться как победой героев, так и их поражением. Исход кампании будет определён по результатам определённых приключений.

23.1 Для победы в приключении героям нужно выполнить ряд задач.

23.2 Если герои выполнили все задачи, приложение укажет, что приключение завершено их победой.

23.3 Невыполнение некоторых задач также может привести к завершению приключения, при этом приложение укажет, что оно завершено поражением героев.

23.4 Когда шкала угрозы полностью заполнится, приложение укажет, что приключение завершено поражением героев.

23.5 После того как герой был уничтожен, приключение автоматически завершится в начале следующей фазы Тьмы. При этом приложение укажет, что приключение завершено поражением героев.

► Герои всё ещё могут выполнить свои задачи и победить в приключении, после того как один из них был уничтожен, но они должны успеть сделать это до наступления следующей фазы Тьмы.

23.6 После того как герои завершили приключение (победой или поражением), приложение перейдёт к эпилогу, а затем к экрану лагеря, где герои смогут приобрести навыки и улучшить своё снаряжение перед началом следующего приключения кампании.

► Если герои завершили последнее приключение кампании, приложение перейдёт к эпилогу кампании.

24 ЗАДАЧИ

В каждом приключении перед героями стоит ряд задач, которые они должны выполнить для победы.

- 24.1 Текущая задача героев указана в приложении под шкалой угрозы.
- 24.2 После выполнения одной задачи приложение автоматически укажет игрокам на следующую.
- 24.3 Если герои выполняют все задачи приключения, оно завершится победой героев и приложение перейдёт на экран лагеря, где игроки смогут выполнить необходимую подготовку к следующему приключению кампании.

25 ЗАПАС

Запас — это место, где хранятся жетоны и карты, доступные героям во время партии.

- 25.1 Запас состоит из отдельных зон для каждого типа жетонов, а также отдельных колод для карт слабостей, вещей, прозвищ и каждого из трёх типов карт преимуществ.

26 ЗАЩИТА X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Защита — это ключевое слово, с помощью которого герой может заблокировать урон (☹) или страх (☹).

- 26.1 Любой герой, находящийся в области с героем, который должен получить урон (☹) или страх (☹), может сбросить карту с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать X единиц получаемого урона и страха.

☛ Герой должен использовать эффект ключевого слова «Защита X» до раскрытия карт урона и страха.

☛ Герой может использовать эффект ключевого слова «Защита X», чтобы заблокировать полученный им же самим урон (☹) и страх (☹).

☛ Герой может заблокировать урон (☹) и страх (☹) в любом сочетании: суммарное количество заблокированного урона или страха не должно превышать X.

- 26.2 Герой может сбросить карту для розыгрыша эффекта ключевого слова «Защита X», только если она подготовлена.

- 26.3 Герой может использовать несколько свойств с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать урон (☹) и страх (☹) от одного источника. Несколько героев могут использовать свойства с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать урон и страх от одного источника.

☛ Если несколько находящихся в одной области героев получают урон (☹) и страх (☹), то одно свойство с ключевым словом «Защита X» может заблокировать урон и страх, получаемый только одним из них.

27 ИГРОВАЯ ЗОНА

В игровой зоне героя размещаются его компоненты.

- 27.1 В игровой зоне героя всегда находятся его планшет, колода навыков, снаряжение, которым он экипирован, а также другие компоненты, которые добавляются или убираются во время партии, такие как карты урона и страха.

- 27.2 Когда герой получает урон (☹) или страх (☹), он помещает соответствующие карты урона или страха в свою игровую зону.

- 27.3 Когда герой получает карту преимущества, он помещает её в свою игровую зону.

28 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле — это обобщённый термин для физических компонентов игры, представляющих карту Средиземья во время приключения.

- 28.1 Если правило или игровой эффект относится к «полю для странствий», то он относится ко всем фрагментам поля для странствий. Поле для странствий — это основной тип поля, использующийся в большинстве приключений.

- 28.2 Если правило или игровой эффект относится к «полю для битвы», то он относится ко всем фрагментам поля для битвы. Поле для битвы используется в отдельных приключениях, сосредоточенных на тактических боях.

- 28.3 Если правило или игровой эффект относится к «игровому полю» или «полю», то он одновременно относится ко всем типам полей — и к полю для странствий, и к полю для битвы.

29 ИГРОВОЙ РАУНД

См. «Раунд» на стр. 20.

30 ИНВЕНТАРЬ

В инвентаре находится всё снаряжение отряда, а также все приобретённые карты навыков.

- 30.1 Чтобы посмотреть снаряжение в инвентаре, игрок должен нажать на кнопку «Снаряжение» в приложении.

☛ Стартовое или улучшенное снаряжение каждого героя перечислено во вкладке «Герой» в меню снаряжения.

☛ Все вещи отряда перечислены во вкладке «Вещи» в меню снаряжения.

- 30.2 Чтобы посмотреть все навыки (включая прозвища), карты которых находятся в инвентаре, игрок должен выбрать портрет героя в приложении на экране лагеря.

☛ Все приобретённые героем навыки отсортированы по ролям и выделены зелёным.

- 30.3 Если игровой эффект указывает экипировать героя вещью из инвентаря, то игрок может экипировать героя любой вещью из вкладки «Вещи», которая ещё не находится в игре.

- 30.4 Некоторые свойства карт прозвищ предписывают герою убрать эту карту из приключения. В этом случае герой откладывает соответствующую карту в сторону и не может использовать её до конца приключения.

- 30.5 Продолжая ранее начатую кампанию, игроки достают из коробки карты снаряжения и навыков, находящиеся в их инвентаре.

31 ИССЛЕДОВАНИЕ

На каждом фрагменте поля для странствий есть квадратная ячейка, куда по указанию приложения помещается жетон исследования.



- 31.1 После раскрытия и размещения нового фрагмента поля для странствий игроки кладут жетон исследования в его квадратную ячейку, если приложение указывает это сделать.
- 31.2 Фрагмент поля с жетоном исследования считается неисследованным.
- 31.3 Если герой перемещается в область неисследованного фрагмента игрового поля, он должен немедленно его исследовать.
 - ▶ Исследование фрагмента не является действием.
- 31.4 Для исследования фрагмента игрок выбирает соответствующий жетон исследования в приложении, нажимает на кнопку «Подтвердить» и следует дальнейшим указаниям приложения.
- 31.5 Для исследования фрагмента герой не обязан завершать своё перемещение в области этого фрагмента.

32 КАМЕНЬ (МЕСТНОСТЬ)

Камень — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



- 32.1 Если герой находится в области с жетоном камня и проводит проверку для снижения количества полученного урона (☹) или страха (☹), он может заменить один символ судьбы (♣) на один символ успеха (☼), не тратя для этого жетон воодушевления.
- 32.2 Каждый жетон камня можно использовать только один раз во время проверки снижения урона и страха и только если проводящий проверку герой находится в области с этим жетоном.

33 КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Каждому типу жетонов местности соответствует своя карта.

- 33.1 Карта местности — это справка по свойствам этой местности. Игроки могут найти полные правила по каждому жетону местности в соответствующих разделах глоссария этого справочника.
- 33.2 После того как герои подготовили поле для битвы, они должны взять карты местности, соответствующие находящимся на поле жетонам местности, и положить их рядом с игровой зоной в пределах доступности всех игроков.
 - ▶ Игроки также могут ознакомиться со справкой по свойствам каждого жетона местности, выбрав его в приложении.
- 33.3 Некоторые жетоны местности имеют особые правила, заданные приложением. Для таких жетонов герои игнорируют их стандартные правила и не берут соответствующую им карту местности.
 - ▶ Местность с особыми правилами, заданными приложением, выделена в приложении мерцающим эффектом.

34 КАРТЫ НАВЫКОВ

У каждого героя есть колода навыков, которая отражает его возможности. Все карты, входящие в колоду навыков, называются картами навыков.

- 34.1 Колода навыков каждого героя состоит из следующих карт.
 - ▶ По одной копии каждой карты с номерами 1–6, внизу которых есть слово «Базовая».
 - ▶ Карты с номерами 1–5, внизу которых указано имя выбранного игроком героя.
 - ▶ Карты с номерами 1–3, внизу которых указана выбранная героем роль.
 - ▶ Одна карта с верха колоды слабостей.
 - ▶ Все карты навыков, приобретённые героем на протяжении кампании.
 - ▶ Все карты прозвищ, полученные героем на протяжении кампании.
- 34.2 Многие карты навыков обладают уникальными свойствами, которые герой может применить в разные моменты партии.
 - ▶ Герой может применять свойства только подготовленных карт навыков.
 - ▶ Если карта навыка не подготовлена, текст её свойства игнорируется.
- 34.3 В левом верхнем углу многих карт навыков есть символы успеха (☼) или судьбы (♣).
- 34.4 В левом нижнем углу некоторых карт навыков есть стоимость в очках опыта. Это относится только к картам, внизу которых указана роль героя.
 - ▶ Эта стоимость обозначает, сколько очков опыта (в рамках этой роли) герой должен потратить на приобретение этой карты или сколько очков опыта (в рамках этой роли) герой получит при её продаже.

35 КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Карты преимуществ дают героям полезные эффекты, помогающие во время проверок и атак, как собственных, так и вражеских.

- 35.1 Если эффект указывает герою **получить карту** «Скрытность», «Смелость» или «Решительность», он берёт соответствующую карту преимущества.
- 35.2 Игрок берёт карту из общего запаса и кладёт её в открытую в свою игровую зону.
- 35.3 Если у героя есть карта преимущества и он должен получить такую же, он **не берёт** ещё одну копию этой карты.
- 35.4 В описании свойства каждой карты преимущества указано, когда и как разыгрывается её эффект.

36 КАРТЫ ПРОЗВИЩ

Карты прозвищ — это тип карт навыков, которые герои могут получить во время приключения.

- 36.1 Когда герой получает карту прозвища, приложение указывает её название. Затем герой берёт соответствующую карту и немедленно подготавливает.
- ▶ Приложение указывает игрокам выбрать, кому из героев достанется карта прозвища. Карта будет добавлена в приложение в инвентарь этого героя.
- 36.2 После того как герой получил карту прозвища, она становится частью его инвентаря на протяжении всей кампании.
- 36.3 Подобно остальным картам навыков, герой может применять свойства карты прозвища, только если она подготовлена.
- 36.4 Свойства многих карт прозвищ предписывают герою убрать карту из приключения. В этом случае герой должен отложить эту карту; он больше не сможет воспользоваться ей во время этого приключения и должен будет замешать обратно в свою колоду при подготовке к следующему.

37 КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Карты снаряжения — это оружие, броня, вещи, инструменты и другая экипировка, которую герои используют во время своих приключений.

- 37.1 Карты снаряжения обладают уникальными свойствами, доступными героям.
- ▶ В описании большей части свойств указано, когда и как разыгрываются их эффекты.
 - ▶ Если в начале описания свойства указано число и символ успеха (☼), то герой может применить его, только потратив указанное количество символов успеха (☼) во время проверки атаки.
- 37.2 В левом верхнем углу карты снаряжения, которую герой может использовать во время проверки атаки, находится один или несколько символов характеристик.
- 37.3 Тип снаряжения обозначен следующими символами.
- ▶ 🛡 Броня
 - ▶ 🖐 Снаряжение в одну руку
 - ▶ 🖐🖐 Снаряжение в две руки
 - ▶ 📦 Вещь
- 37.4 Герой может быть экипирован не более чем одной картой брони (🛡), снаряжением не более чем на две руки (двумя 🖐 или одним 🖐🖐) и одной вещью (📦).
- ▶ Герой может быть экипирован несколькими вещами, если получит одну или несколько вещей во время приключения.
- 37.5 В правом нижнем углу каждой карты снаряжения указан показатель сведений.
- ▶ Этот показатель обозначает, сколько сведений необходимо собрать отряду, чтобы появилась возможность улучшить эту карту.

- 37.6 У каждой карты снаряжения есть ранг, обозначенный римской цифрой. Улучшая карту снаряжения, герой всегда заменяет её на аналогичную карту со следующим рангом.

- ▶ Всё стартовое снаряжение героев имеет ранг «I».
- ▶ Если герой улучшит снаряжение до максимального ранга, он больше не сможет улучшить это снаряжение, даже если на его карте указан показатель сведений.

- 37.7 Игроки могут просмотреть все свои карты снаряжения, нажав на кнопку «Снаряжение» в приложении на экране лагеря.

38 КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова — это сокращения определённых свойств, часто встречающихся на картах.

- 38.1 Эффект каждого ключевого слова разыгрывается по определённым правилам, которые игроки могут найти в соответствующем разделе глоссария. В игре есть следующие ключевые слова:

- ▶ разведка X;
- ▶ удар X;
- ▶ защита X;
- ▶ рывок X;
- ▶ отдых X;
- ▶ укрытие.

- 38.2 Если эффект добавляет ключевое слово карте, на которой оно уже есть, то такая карта получает только лучшую версию этого ключевого слова.

Например, если у карты уже есть «Удар 1» и игровой эффект даёт ей «Удар 2», то у неё остаётся только «Удар 2».

39 КОЛЛЕКЦИЯ

В каждом приключении используются компоненты только из тех наборов серии «Странствия в Средиземье», которые отмечены в разделе «Коллекция».

- 39.1 Игроки могут перейти к разделу «Коллекция» из главного меню приложения.
- 39.2 В меню раздела «Коллекция» можно выбрать те наборы серии «Странствия в Средиземье», компоненты которых приложение будет использовать при создании приключений.
- ▶ Если набор используется, приложение может добавлять в игру входящие в его состав компоненты.
 - ▶ Если набор не используется, приложение не будет добавлять в игру входящие в его состав компоненты.
- 39.3 Если набор отмечен в коллекции как неиспользующийся, то игроки не смогут загрузить сохранённые ранее кампании, в которых использовались входящие в его состав компоненты.

40 Контратака

После атаки героя атакованная группа врагов может попытаться контратаковать его. После того как группа врагов получила попадания или модификаторы, в приложении может появиться окно с вопросом о возможности контратаки: «Может ли враг атаковать?»

- 40.1 Если в приложении появилось окно с вопросом о возможности контратаки, герой должен выбрать ответ «Да», если группа врагов может атаковать его героя. Иначе он должен выбрать ответ «Нет».
- 40.2 Группа врагов может контратаковать, если атакующий герой находится в пределах дальности её атаки.
- 40.3 Если группа врагов получает попадания или модификаторы из-за игрового эффекта, не являющегося атакой, она не может контратаковать.
- 40.4 Группа неэлитных врагов не может контратаковать, если она неактивна.
 - ▶ После того как неактивная группа врагов получит попадания, на экране приложения **не появится** окно с вопросом о возможности контратаки.
- 40.5 Группы элитных врагов могут контратаковать, даже если они неактивны.
- 40.6 Если группа врагов получила во время атаки модификатор «Оглушение», то она сразу становится неактивной и не сможет контратаковать, даже если это группа элитных врагов.
- 40.7 Если группа врагов не получает попадания или модификаторы от атаки, игрок всё равно должен нажать кнопку «Применить» на панели атаки, поскольку это может привести к контратаке.

41 Кусты (местность)

Кусты — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



- 41.1 Если во время фазы действий герой заканчивает свой ход в области с жетоном кустов, он может провести проверку смекалки (Ф).
 - ▶ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (※), он успешно проходит проверку и получает карту преимущества «Скрытность».
 - ▶ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (※), он проваливает проверку и ничего не происходит.
 - ▶ Проведение этой проверки не является действием.
- 41.2 Если в одной области находится несколько жетонов кустов, герой в этой области может провести по одной проверке смекалки (Ф) за каждый из них.

42 Мгла (местность)

Мгла — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



- 42.1 Если герой получает урон (☹), находясь в области с жетоном мглы, то все полученные им карты урона кладутся в его игровую зону взакрытую.

- 42.2 Атакующая группа врагов, находящаяся в области с жетоном мглы, герой не может во время проверки заменять символы судьбы (♣) на символы успеха (※), тратя жетоны воодушевления или разыгрывая для этого другие игровые эффекты.

43 Модификаторы

Существуют шесть модификаторов атаки, меняющих правила попадания группой врагов.

- 43.1 Атакующая группа врагов, герой может применять свойства своего снаряжения, добавляющие попадания или модификаторы к этой атаке.
 - ▶ Враги также могут получать модификаторы от других игровых эффектов и свойств.
- 43.2 Одна атака может иметь несколько модификаторов, при этом их эффекты складываются.
- 43.3 Некоторые свойства врагов блокируют определённые модификаторы. Если враг с таким свойством должен получить заблокированный модификатор, то он игнорируется.
- 43.4 Игрок может ознакомиться с эффектами модификаторов, выбрав их на панели атаки в меню врага до того, как нажмёт кнопку «Подтвердить», чтобы разыграть атаку.
- 43.5 Группа врагов не может получить один и тот же модификатор несколько раз во время одной атаки.
- 43.6 Эффект каждого из шести модификаторов описан ниже.

- ▶ **Пробой:** попадания с этим модификатором, полученные группой врагов, игнорируют броню.
- ▶ **Сокрушение:** попадания с этим модификатором, полученные группой врагов, игнорируют чары.
- ▶ **Рассечение:** попадания с этим модификатором, полученные группой врагов, наносятся сразу всем врагам в группе.
- ▶ **Добивание:** если враг получил этот модификатор и его оставшееся здоровье (без учёта брони и чар) снижается атакой хотя бы вдвое, то этот враг уничтожен.
- ▶ **Раскол:** этот модификатор снижает значение брони цели на 1. Сниженное значение брони не восстанавливается. Если враг уничтожен этой атакой, броня следующего врага в этой группе также снижается на 1.
- ▶ **Оглушение:** получившая этот модификатор группа врагов становится неактивной. Она не может контратаковать после этой атаки, даже если это группа элитных врагов.

- 43.7 Правила, по которым враги получают модификаторы, изложены в разделе «Получение попаданий врагами» на стр. 17–18.

44 Находящиеся рядом объекты

Некоторые правила и игровые эффекты относятся к объектам или областям, находящимся рядом друг с другом.

- 44.1 Объект находится рядом с другим объектом, если они оба находятся в одной области или в смежных областях игрового поля.
- 44.2 Объект **не является** находящимся рядом с собой.

45 НЕАКТИВНАЯ ГРУППА ВРАГОВ

Каждая группа врагов может быть либо активной, либо неактивной.

- 45.1 Активная группа врагов может активироваться во время фазы Тьмы.
- 45.2 Портрет неактивных врагов в приложении затемнён.
- 45.3 Неактивная группа врагов не активируется в фазе Тьмы.
- 45.4 Герои не могут спровоцировать неактивную группу врагов.
- 45.5 Неактивная группа врагов не контратакует, если не состоит из элитных врагов.
- 45.6 Приложение автоматически переводит группы врагов между активным и неактивным состоянием. Все группы врагов становятся активными в конце фазы Тьмы.

46 ОБНОВЛЕНИЕ

Если игровой эффект указывает герою обновить свою колоду навыков, игрок должен замешать в неё все карты из своей стопки сброса. Если в стопке сброса героя нет карт навыков, он всё равно перемешивает свою колоду.

- 46.1 Если в колоде навыков героя не осталось карт, он должен перемешать все карты из своего сброса, чтобы сформировать новую колоду навыков.

47 ОГЛУШЕНИЕ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

48 ОГНЕННАЯ ЯМА (МЕСТНОСТЬ)

Огненная яма — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



- 48.1 Когда герой в области с огненной ямой разыгрывает атаку, он может сбросить одну раскрытую во время проверки атаки карту с символом судьбы (♣), чтобы атакованная группа врагов получила модификатор «Пробой» или «Сокрушение».
- ☛ Если карта навыка сбрасывается из-за эффекта огненной ямы, герой не может заменить или потратить во время этой проверки изображённые на ней символы: судьбы (♣), успеха (⚡) и другие.

49 ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если в партии участвует только один игрок, он контролирует одновременно от двух до четырёх героев. Все остальные правила игры остаются прежними.

- 49.1 Игрок создаёт отдельные игровые зоны для каждого героя под своим контролем, где находятся его индивидуальные компоненты (снаряжение, жетоны, колоды навыков и т. д.).
- 49.2 Во время фазы действий игрок должен полностью завершить ход одного героя до начала хода следующего.

50 ОТДЫХ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Отдых — это ключевое слово, позволяющее герою сбросить лежащие в его игровой зоне **взакрытую** карты урона (♣) или страха (♠).

- 50.1 В конце хода героя во время фазы действий он может сбросить свою карту с ключевым словом «Отдых X», чтобы убрать X или меньше карт урона или страха, лежащих в его игровой зоне **взакрытую**.
 - ☛ Герой может сбросить любое сочетание карт урона (♣) или страха (♠), общим количеством не более X.
- 50.2 Герой может одновременно использовать несколько карт с ключевым словом «Отдых X» в конце своего хода.
- 50.3 Герой может сбросить карту для розыгрыша эффекта ключевого слова «Отдых X», только если она подготовлена.

51 ОТРЯД

Отряд — это обобщённый термин для всех участвующих в игре героев.

- 51.1 Если правило или игровой эффект используют слово «отряд», то он относится к каждому участвующему в игре герою.
- 51.2 До начала кампании игроки указывают в приложении название отряда, которое будет отображаться в ячейке сохранения.

52 ОЧКИ ОПЫТА

Очки опыта, которые в приложении сокращённо обозначаются «ОО», — это показатель прогресса героя в результате тренировок и освоения выбранной им роли.

- 52.1 Очки опыта накапливаются в течение всей кампании по каждой выбранной героем роли и автоматически отслеживаются приложением.
 - ☛ Если герой сменит свою роль по ходу кампании, он будет накапливать очки опыта за каждую роль отдельно.
 - ☛ Очки опыта каждого героя указаны ниже его портрета в приложении на экране лагеря. Если игрок выберет портрет героя, то сможет увидеть количество накопленных очков опыта по каждой его роли.
- 52.2 Приложение уведомляет игроков, когда их герои получают очки опыта, что, как правило, происходит в конце приключения.
 - ☛ Каждый герой получает в конце приключения очки опыта индивидуально, и этот опыт всегда относится к выбранной им в этом приключении роли.

52.3 ПРИОБРЕТЕНИЕ И ПРОДАЖА КАРТ НАВЫКОВ

На экране лагеря в приложении между приключениями герои могут потратить накопленные очки опыта на приобретение карт навыков, а также продать ранее приобретённые карты навыков, чтобы вернуть потраченные на них очки опыта.

- 52.4 В левом нижнем углу каждой карты навыка, которую можно приобрести или продать, указана её стоимость.
 - ☛ Эта стоимость обозначает, сколько очков опыта должен потратить герой для приобретения карты и сколько очков опыта получит при её продаже.

- 52.5 На экране лагеря игрок может выбрать портрет героя и любую роль, которую он выбирал на протяжении всей кампании, чтобы увидеть список всех его карт навыков, относящихся к этой роли.
- ▶ Все карты навыков, входящие в колоду героя, окрашены в зелёный цвет.
 - ▶ Все карты навыков, которые герой не может приобрести, окрашены в красный цвет.
 - ✘ Если на такой карте указана её стоимость, то у героя недостаточно очков опыта для приобретения.
 - ✘ Если на такой карте есть портрет другого героя, то эта карта навыка находится в колоде указанного героя.
 - ▶ Все карты навыков, не окрашенные ни в красный, ни в зелёный цвет, доступны для приобретения.
- 52.6 Для приобретения карты навыка герой выбирает её из списка в приложении. Затем он добавляет её физическую версию в свою колоду.
- ▶ Чтобы приобрести карту определённой роли, герой должен потратить очки опыта, относящиеся именно к этой роли.
 - ▶ Потраченные героем очки опыта автоматически вычитаются из его текущего показателя в приложении.
- 52.7 Для продажи карты навыка игрок выбирает её из списка карт в приложении. Продаваемая карта должна быть окрашена в зелёный цвет. Затем игрок убирает её физическую версию из своей колоды.
- ▶ Продавая карту навыка, герой получает очки опыта той роли, к которой относится проданная им карта.
 - ▶ Полученные героем очки опыта автоматически добавляются к его текущему показателю в приложении.
- 52.8 Каждый раз, когда игроки переходят в приложении на экран лагеря, они могут приобрести или продать столько карт навыков, сколько хотят, но все эти карты должны относиться к ролям, выбранным ими по ходу кампании.

53 ПАНЕЛЬ ВРАГОВ

Панель врагов расположена вдоль нижней части экрана приложения.

- 53.1 На панели врагов располагаются портреты каждой группы врагов, находящейся в текущий момент на игровом поле.
- 53.2 Если на игровом поле есть группа элитных врагов или несколько групп врагов одного типа, рядом с их портретами в приложении будет указан символ знамени, показывающий, какое знамя должно находиться на поле рядом с этой группой врагов.
- 53.3 Если на портрете группы врагов есть символ дальней атаки (↔), то она может совершать дальние атаки, нацеленные на героев в смежной области.
- 53.4 В левой части панели врагов находится кнопка провокации. Если герой провоцирует врагов, они должны нажать на эту кнопку и выбрать портрет провоцируемой группы, после чего приложение укажет, как именно атакует группа врагов, которая была спровоцирована.

- 53.5 Выбрав в приложении портрет врагов, игроки перейдут к меню этой группы.
- 53.6 Если группа врагов неактивна, её портрет в приложении затемнён.
- 53.7 Если приложение активирует группу врагов во время фазы Тьмы, её портрет подсвечивается.

54 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Этот раздел содержит отдельные правила по перемещению героев и врагов.

54.1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГЕРОЕВ

Основной способ перемещения героев по игровому полю — это совершение действия «Поход» во время своего хода.

- 54.2 Игрок перемещает фигурку своего героя из области, где она находится, в смежную область.
- 54.3 Если герой перемещается в область неисследованного фрагмента поля, он должен его исследовать.
 - ▶ Исследование фрагмента поля обязательно, происходит немедленно и не является отдельным действием.
- 54.4 Если герой желает переместиться из области, в которой находятся одна или несколько активных групп врагов, то перед этим перемещением он должен спровоцировать каждую активную группу врагов в этой области.
 - ▶ После провокации указанных групп врагов герой может продолжить своё перемещение.
 - ▶ Провокация происходит как в случае, когда герой в области с врагом выполняет действие «Поход», так и в случае, когда перемещение происходит из-за какого-либо игрового эффекта.
- 54.5 Если игровой эффект указывает «поместить» фигурку на игровое поле, то это **не является** перемещением в отношении любых правил и эффектов игры.
 - ▶ Если герой находится в области с одной или несколькими группами врагов и эффект указывает игроку поместить фигурку этого героя в другую область, он **не провоцирует** этих врагов.

54.6 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ

Группы врагов перемещаются во время своей активации. Как правило, они перемещаются по направлению к определённому герою и совершают нацеленную на него атаку.

- 54.7 Всякий раз, когда группа врагов перемещается, игроки представляют её фигурки из текущей области в смежную.
- 54.8 При перемещении врагов приложение задаёт максимально возможное количество перемещений, которые они могут совершить, а также указывает цель, к которой эти враги перемещаются.
- 54.9 Если во время своей активации группа перемещается через границу, закрытую жетоном ручья, её активация немедленно завершается.

55 ПЛАНШЕТЫ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть планшет, на котором указана вся информация о нём.

55.1 На планшете каждого героя указаны значения всех его пяти характеристик.

☛ Значение характеристики определяет, сколько карт навыков герой раскроет во время проведения её проверки.

55.2 На планшете каждого героя указаны его пределы урона и страха.

☛ Если в любой момент игры в игровой зоне героя оказывается количество карт урона, равное или превышающее его предел урона, либо количество карт страха, равное или превышающее его предел страха, этот герой должен провести проверку на стойкость.

55.3 На планшете каждого героя указано его уникальное свойство, в описании которого обозначено, когда и как оно применяется.

55.4 Игрок размещает свои подготовленные карты ниже планшета героя.

56 ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В КАМПАНИИ

См. «Завершение приключения или кампании» на стр. 10.

57 ПОДГОТОВКА КАРТ

Герои могут подготавливать свои карты навыков, чтобы применять их свойства.

57.1 Чтобы подготовить карту навыка, игрок помещает её ниже планшета своего героя.

57.2 Чаще всего герой подготавливает карту навыка, разыгрывая эффект «Разведки».

☛ Во время многих приключений приложение указывает героям разыграть эффект «Разведки» до начала первой фазы действий и во время каждой фазы сбора.

57.3 Перед началом каждого приключения каждый герой подготавливает свою карту роли с номером 1.

☛ Рядом с названием такой карты изображены звёздочки.

☛ Это происходит на этапе подготовки к приключению.

57.4 Одновременно герой может иметь не более четырёх подготовленных карт навыков.

☛ Если после подготовки карты у героя становится более четырёх подготовленных карт, он должен сбросить лишние, чтобы их осталось четыре.

57.5 Когда карта навыка подготовлена, герой может применять её свойства.

☛ Герой не может применить свойство карты, если она не подготовлена.

57.6 Символы успеха (※) и судьбы (♣) на подготовленных картах не имеют эффектов и игнорируются.

58 ПОЛЕ ДЛЯ БИТВЫ

Поля для битвы используются во время особых приключений, сосредоточенных на тактических боях. Находясь на поле для битвы, игроки придерживаются всех стандартных правил игры со следующими исключениями:

58.1 Все фрагменты поля для битвы исследованы в начале приключения, поэтому герои не исследуют их во время перемещения.

58.2 На поле для битвы кладутся жетоны местности, каждый из которых добавляет приключению особые правила.

☛ Местность может поменять правила, по которым герои и враги перемещаются и атакуют.

☛ Иногда герои могут взаимодействовать с жетонами местности для применения определённых свойств.

58.3 Если свойство, такое как «Меткий глаз», позволяет герою или врагам совершить дальнюю атаку по цели, находящейся на расстоянии двух или более областей от героя, такую атаку можно совершить по цели, находящейся позади жетона стены.

59 ПОЛЕ ДЛЯ СТРАНСТВИЙ

Поле для странствий используется во время приключений, сосредоточенных на исследованиях и походах.

59.1 Поле для странствий состоит из фрагментов, расположение которых задаётся приложением.

59.2 Рядом с некоторыми фрагментами поля для странствий в приложении находится туман, обозначающий, в каком направлении поле будет расширяться по ходу приключения.

60 ПОЛУЧЕНИЕ ПОПАДАНИЙ ВРАГАМИ

Группа врагов будет уничтожена, если получит достаточно попаданий, чтобы ни у кого из входящих в неё врагов не осталось здоровья.

60.1 Атаки героев — это основная причина получения попаданий группой врагов.

60.2 Выбрав вкладку атаки в меню группы врагов, игроки перейдут к панели атаки, где могут указать полученные этой группой попадания и модификаторы.

60.3 Если группа врагов должна получить попадания или модификаторы, игрок нажимает на кнопку соответствующего модификатора на панели атаки в меню этой группы врагов или нажимает на кнопку «+», чтобы ввести полученное врагом количество попаданий. Затем игрок нажимает на кнопку «Применить».

☛ Когда вы добавляете или убираете попадания, а также выбираете модификаторы, приложение будет сразу же отражать, как эти события повлияют на группу врагов.

☛ Игроки могут свободно изменять на панели атаки количество нанесённых попаданий, а также выбирать модификаторы, не опасаясь безвозвратно повлиять на показатели группы врагов. Однако после того как они нажмут кнопку «Применить», получение врагом указанного количества попаданий и модификаторов будет уже необратимо.

- 60.4 Во время атаки, если герой применяет несколько свойств своих карт снаряжения, добавляющих попадания или модификаторы, он должен ввести все эти попадания и выбрать все нужные модификаторы в приложении прежде, чем нажмёт кнопку «Применить».
- 60.5 После того как группа врагов получит попадания и модификаторы, приложение укажет игрокам убрать фигурки уничтоженных врагов этой группы. Если после этого в группе еще останутся фигурки, на экране приложения может появиться окно с вопросом о возможности контратаки.
- ▶ Если в приложении появилось окно с вопросом о возможности контратаки и если враги могут контратаковать, герои должны выбрать ответ «Да». Иначе герои должны выбрать ответ «Нет» (см. «Контратака» на стр. 14).
- 60.6 Каждое нанесённое группе врагов попадание снижает значение здоровья одного находящегося в ней врага на единицу.
- ▶ Попадания сначала снижают значения брони и чар врага, а только потом его здоровье.
 - ▶ Если у врага есть и броня, и чары, полученные им попадания сначала снижают значение брони, а только потом значение чар.
- 60.7 В приложении все попадания сначала наносятся одному врагу в группе. Следующий враг в этой группе будет получать попадания не раньше, чем будет уничтожен предыдущий.
- ▶ Если атака героя получает модификатор «Рассечение», то герой наносит попадания сразу всем врагам в группе, а не одному.
- 60.8 Некоторые свойства предписывают врагам «получить» попадания или модификаторы. Такие свойства применяются вне атаки, они не являются атаками и не приводят к контратакам.

61 ПОРОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

См. «Фаза Тьмы» на стр. 26 и «Шкала угрозы» на стр. 27.

62 ПОТРАТИТЬ

На протяжении игры герои могут тратить различные жетоны и очки опыта для розыгрыша игровых эффектов и приобретения карт.

- 62.1 При проведении проверок герой может потратить любое количество своих жетонов воодушевления, чтобы за каждый потраченный жетон заменить один символ судьбы (♣) на своих раскрытых картах навыков на один символ успеха (※).
- ▶ Когда герой тратит жетон воодушевления, он берёт его со своего планшета и помещает в запас.
- 62.2 Между приключениями герой может тратить очки опыта на приобретение новых карт навыков.
- ▶ Когда герой тратит очки опыта, приложение автоматически вычитает их из его показателя опыта.
- 62.3 Во время проверки атаки герой может тратить полученные символы успеха (※) на применение свойств снаряжения, используемого им для этой проверки.

- ▶ Когда герой тратит символ успеха (※), он не может потратить этот символ снова во время этой же проверки. Герою необходимо внимательно следить за тем, сколько символов успеха (※) он уже потратил.

- 62.4 При проведении проверок некоторые игровые эффекты позволяют героям тратить символы судьбы (♣) на раскрытых картах для других целей.

- ▶ Когда герой тратит символ судьбы (♣), он не может потратить этот символ снова во время этой же проверки. Герою необходимо внимательно следить за тем, сколько символов судьбы (♣) он уже потратил.

63 ПОХОД

Поход — это действие, позволяющее герою перемещаться по игровому полю.

- 63.1 Отправляясь в поход, герой может совершить 2 перемещения или меньше.
- 63.2 Отправляясь в поход, герой может выполнять другие действия и разыгрывать другие игровые эффекты между каждым своим перемещением.
- 63.3 Правила для перемещения см. в разделе «Перемещение» на стр. 16.

64 ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приключение — это один сценарий кампании «Странствия в Средиземье».

- 64.1 Каждая кампания состоит из нескольких следующих друг за другом приключений.
- 64.2 Между приключениями одной кампании герои могут приобретать навыки, улучшать снаряжение, менять роли и вещи.
- ▶ Герои не могут обмениваться снаряжением, однако в начале каждого приключения они могут экипироваться любой доступной вещью из общего списка снаряжения.
- 64.3 Большинство приключений проходят на поле для странствий, которое отображает определённый район Средиземья.
- 64.4 Некоторые приключения используют поле для битвы вместо обычного поля для странствий. Поле для битвы используется, когда приключение сосредоточено на стратегически важном моменте игры, а не на путешествии и исследовании.

65 ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение *Journeys in Middle-earth* — это проводник игроков по их кампании. Оно обеспечивает художественное повествование игры, задаёт расположение объектов, игрового поля и врагов, а также определяет условия победы или поражения. Кроме того, приложение сохраняет прогресс героев и отслеживает их инвентарь.

- 65.1 Игроки могут в любой момент игры просматривать меню приложения, чтобы получить информацию о врагах, инвентаре отряда и ознакомиться с хроникой приключения. Также игроки могут выбрать в приложении определённый жетон или пороговое значение угрозы, чтобы ознакомиться с их описанием.

Герой не должен нажимать на кнопку с символом взаимодействия (→) в приложении, если не разыгрывает эффект, позволяющий ему это сделать (например, если не совершает соответствующее действие).

Чтобы избежать ошибочного получения группой врагов попаданий и модификаторов, игрокам рекомендуется не открывать без необходимости панель атаки в меню врага.

65.2 В разделе приложения «Коллекция» игроки могут отметить наборы серии «Странствия в Средиземье», которые они хотят добавить в список доступных для приложения материалов, используемых при создании приключений.

65.3 Структура экранов и меню приложения описана на стр. 28–29.

66 ПРИОБРЕТЕНИЕ НАВЫКОВ

См. «Очки опыта» на стр. 15–16.

67 ПРОБОЙ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

68 ПРОВЕРКИ

С помощью проверок герои на протяжении всей игры взаимодействуют с миром и атакуют врагов. Герою может быть указано провести проверку определённой характеристики: либо одной из перечисленных в описании проверки, либо любой по своему выбору.

Для проведения проверки герой разыгрывает следующие этапы в указанном порядке.

68.1 **Этап 1 — раскрытие карт:** герой раскрывает столько карт навыков с верха своей колоды, каково значение проверяемой характеристики.

Чтобы раскрыть карту, герой берёт её с верха своей колоды и переворачивает лицевой стороной вверх, помещая в свою игровую зону.

Некоторые игровые эффекты могут указать герою раскрыть больше или меньше карт, чем задано его значением проверяемой характеристики.

Герой всегда раскрывает хотя бы одну карту при проведении проверки, даже если количество раскрываемых карт уменьшено до нуля или ниже.

Если несколько игровых эффектов одновременно изменяют количество раскрываемых карт навыков, все они складываются до того, как вы начнёте раскрывать карты.

Игровые эффекты могут увеличить или уменьшить значение характеристики героя, что приведёт к увеличению или уменьшению количества раскрываемых им карт во время проверки.

Игровой эффект может прямо увеличивать или уменьшать количество карт, раскрываемых героем во время проверок.

Текст всех раскрытых карт игнорируется. Во время проверок учитываются только символы успеха (⚡) и судьбы (♣), находящиеся в левом верхнем углу раскрытых карт.

68.2 **Этап 2 — замена символов судьбы:** игрок может потратить любое количество своих жетонов воодушевления, чтобы за каждый потраченный жетон заменить один символ судьбы (♣) на своих раскрытых картах навыков на один символ успеха (⚡).

Свойства, которые герой может применить во время проверок, применяются во время этого этапа.

Герой может потратить любое количество своих жетонов воодушевления во время каждой проверки.

После того как символ судьбы (♣) был заменён на символ успеха (⚡), игрок не может использовать этот символ судьбы (♣) для других целей и этот символ больше не считается символом судьбы (♣).

68.3 **Этап 3 — подсчёт результатов:** герой подсчитывает общее количество полученных символов успеха (⚡) и применяет эти результаты следующим образом, согласно указаниям проверки.

Если в проверке фигурировали символ характеристики и число (например, «Проведите проверку ⚡:2»), герой успешно проходит её, если количество полученных символов успеха (⚡) больше или равно указанному числу. Иначе герой проваливает эту проверку.

В некоторых проверках герою необходимо нажать на кнопку «Успех» или «Провал» в приложении, чтобы получить дальнейшие указания.

Если проверка указывает герою ввести в приложение количество полученных символов успеха (⚡), герой использует кнопки «+» и «-», чтобы указать это значение.

Многие проверки такого типа суммируют полученные результаты и могут позволить героям проводить их несколько раз, отслеживая общее количество успехов (⚡), полученных за время нескольких попыток.

Если герой проводит проверку для снижения урона (☹) или страха (☹), он получает на один урон или страх меньше за каждый полученный символ успеха (⚡) (см. «Урон и страх» на стр. 25).

Если герой проводит проверку атаки, он тратит полученные символы успеха (⚡) на применение свойств своего снаряжения, добавляющих попадания и модификаторы (см. «Атаки» на стр. 6–7).

Если группа врагов не получает попадания или модификаторы от атаки, игрок всё равно должен нажать на кнопку «Применить» на панели атаки, поскольку это может привести к контратаке.

68.4 После подсчёта результатов проверки герой сбрасывает все раскрытые карты навыков.

68.5 Если свойство активируется, «после того как вы провели проверку», герой может применить его после этапа «Подсчёт результатов» любой проверки.

69 ПРОВЕРКИ НА СТОЙКОСТЬ

Проверка на стойкость — это способ определить, смог ли герой выдержать полученный урон или страх.

69.1 Если после получения героем новых карт урона (♣) или страха (♠) количество его карт урона больше или равно его пределу урона либо количество карт страха больше или равно его пределу страха, этот герой должен провести проверку на стойкость.

▶ Если герой получил несколько единиц урона (♣) или страха (♠) от одного источника (группы врагов или игрового эффекта), он сначала должен получить весь указанный урон или страх от этого источника, а только после этого определить, достиг ли урон или страх предельных значений.

69.2 Чтобы провести проверку на стойкость, игрок нажимает на кнопку отряда в левом нижнем углу приложения и выбирает портрет своего героя.

69.3 Во время проверки на стойкость игроку необходимо выбрать в приложении её тип: от урона или от страха.

▶ Если проверка на стойкость вызвана количеством полученных героем карт урона, он должен выбрать «Урон». Если проверка на стойкость вызвана количеством полученных героем карт страха, он должен выбрать «Страх».

▶ Если одновременно достигнуты **оба** предела — и урона, и страха, то герой должен провести две проверки на стойкость — одну для урона (♣) и одну для страха (♠). Игрок сам выбирает порядок, в котором он проведёт эти проверки.

▶ Если у героя число карт урона/страха, лежащих **открытую**, больше или равно его пределу урона/страха, то он не может успешно пройти проверку на стойкость. Проводя проверку на стойкость, такой герой должен нажать на кнопку «Провал».

69.4 После проведения проверки на стойкость приложение укажет герою, что делать дальше.

70 ПРОВОКАЦИЯ ВРАГОВ

Если герой находится в области с группой врагов, некоторые совершаемые им действия могут спровоцировать их на атаку.

70.1 При провокации группы врагов игрок нажимает на кнопку в левой части панели врагов и выбирает их портрет. Затем приложение выдаст герою всю информацию о розыгрыше атаки этой группы.

70.2 Если герой желает переместиться из области, в которой находятся одна или несколько групп врагов, то перед этим перемещением он должен спровоцировать каждую группу врагов в этой области.

▶ После провокации указанных групп врагов герой может продолжить своё перемещение.

▶ Провокация происходит как в случае, когда герой в области с врагом выполняет действие «Поход», так и в случае, когда перемещение происходит из-за какого-либо игрового эффекта.

70.3 Если герой взаимодействует с объектом, находясь в области с одной или несколькими группами врагов, то перед этим он должен спровоцировать каждую из них.

▶ После провокации каждой группы врагов герой может продолжить своё взаимодействие.

▶ Герой должен спровоцировать каждую группу врагов в своей области за каждое совершаемое им взаимодействие.

Например: если герой находится в области с жетоном персонажа, жетоном поиска и группой врагов, он должен спровоцировать эту группу в первый раз перед взаимодействием с жетоном персонажа и во второй раз перед взаимодействием с жетоном поиска.

▶ Провокация происходит как в случае, когда герой в области с врагом выполняет действие «Взаимодействие», так и в случае, когда взаимодействие происходит из-за какого-либо игрового эффекта.

71 РАЗВЕДКА X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Разведка — это ключевое слово, позволяющее героям подготовить и перераспределить карты в колодах навыков.

71.1 Когда эффект указывает герою разыграть «Разведку X», он раскрывает X карт с верха своей колоды навыков. Затем он может подготовить одну из раскрытых карт и поместить остальные на верх и/или под низ своей колоды навыков.

▶ Игрок может поместить все карты на верх колоды, все карты под низ колоды или разделить карты между верхом и низом колоды.

▶ Если герой помещает несколько карт на верх или под низ колоды, он может расположить их в любом порядке.

72 РАНГ

См. «Карты снаряжения» на стр. 13.

73 РАСКОЛ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

74 РАССЕЧЕНИЕ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

75 РАУНД

Игровой раунд состоит из следующих трёх фаз:

1. Фаза действий (см. стр. 26)

2. Фаза Тьмы (см. стр. 26)

3. Фаза сбора (см. стр. 26)

76 РОЛИ

Роли во многом определяют возможности героев.

76.1 При подготовке к каждому приключению герои выбирают, какую роль они будут выполнять в отряде во время этого приключения.

76.2 Игрок добавляет в свою колоду навыков три карты выбранной роли (с номерами 1–3).

76.3 Перед началом приключения каждый герой подготавливает карту своей роли с номером 1.

► Чтобы герой быстро отыскал эту карту в своей колоде, рядом с её названием изображены звёздочки.

76.4 Герой может менять свою роль перед каждым приключением, что позволяет ему накапливать очки опыта в разных ролях и получать дополнительные возможности при приобретении навыков.

► Выбрав другую роль, герой убирает из своей колоды карты предыдущей роли с номерами 1–3. Однако все карты ролей с номерами 4 и выше остаются в его колоде навыков.

76.5 Герои могут тратить полученные очки опыта на приобретение карт ролей на экране лагеря между приключениями.

76.6 Все приобретённые героем карты остаются в его колоде, даже если он выбирает новую роль.

► Таким образом, герой может иметь в своей колоде карты разных ролей (с номерами 4 и выше).

76.7 Каждый герой получает в конце приключения очки опыта индивидуально, и этот опыт всегда относится к выбранной им в этом приключении роли.

► Чтобы приобрести карту определённой роли, герой должен потратить очки опыта, относящиеся именно к этой роли.

► Продавая карту навыка, герой получает очки опыта той роли, к которой относится проданная им карта.

77 Ручей (местность)

Ручей — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



77.1 Две области на противоположных сторонах от ручья являются смежными.

77.2 Если герой во время фазы действий пересекает границу с жетоном ручья, он немедленно заканчивает свой ход.

► Герой не может совершать оставшиеся действия или разыгрывать какие-либо игровые эффекты после пересечения ручья.

77.3 Если враг во время фазы Тьмы пересекает границу с жетоном ручья, его активация немедленно завершается.

► Если для того, чтобы герой оказался в пределах дальности атаки врага, этот враг должен пересечь ручей, он всё равно совершает такое перемещение, однако игроки должны нажать в приложении на кнопку «Пересечение ручья» вместо «Атака».

77.4 Цель дальней атаки героя или врага может быть в пределах дальности этой атаки, даже если находится на другой стороне ручья.

78 Рывок X (ключевое слово)

Рывок — это ключевое слово, позволяющее герою дополнительно переместиться на несколько областей.

78.1 Во время своего хода в фазе действий герой может сбросить карту с ключевым словом «Рывок X», чтобы дополнительно переместиться на X областей или меньше.

78.2 Герой может совершать другие действия и разыгрывать другие игровые эффекты между каждым перемещением от эффекта ключевого слова «Рывок X».

78.3 Герой может сбросить карту для розыгрыша эффекта ключевого слова «Рывок X», только если она подготовлена.

79 СБРОС

Сброшенные компоненты помещаются в различные места, в зависимости от их вида.

79.1 Сброшенные карты урона и страха помещаются под низ соответствующих колод.

79.2 Карты навыков, включая карты слабостей, сбрасываются в стопку сброса карт навыков своего владельца.

► Если игровой эффект указывает герою убрать карту слабости из игры, он должен замешать её в колоду слабостей.

► Если свойство указывает герою убрать карту из приключения, её необходимо отложить в сторону. Герои не могут использовать отложенные карты во время этого приключения.

79.3 Жетоны и карты преимуществ сбрасываются в соответствующие им запасы и колоды.

80 СВЕДЕНИЯ

Сведения (📍) — это обобщённый показатель информации, собранной героями во время кампании.

80.1 Приложение уведомляет игроков, когда их герои получают сведения. Это происходит как во время приключения, так и после него.

80.2 Сведения являются общими для всего отряда и автоматически отслеживаются в приложении.

► Текущий показатель сведений отряда между приключениями указан в приложении в левом нижнем углу экрана лагеря.

► Во время приключения показатель сведений указан в меню отряда.

80.3 Герои не могут терять сведения, они могут только получать их. Герои не тратят сведения, улучшая своё снаряжение.

80.4 По мере увеличения показателя сведений герои получают доступ к улучшениям своего снаряжения.

► В правом нижнем углу каждой карты снаряжения указан показатель сведений, обозначающий, сколько сведений должно быть у отряда, чтобы можно было улучшить эту карту.

► Герой может улучшить своё снаряжение не раньше, чем игроки перейдут к экрану лагеря в приложении между приключениями.

80.5 УЛУЧШЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

На экране лагеря в приложении между приключениями герои могут улучшить своё снаряжение.

80.6 Если карта в меню снаряжения подсвечена, то её можно улучшить. Если игрок выберет такое подсвеченное снаряжение, то приложение покажет все возможные варианты улучшения.

80.7 Чтобы улучшить подсвеченную карту, герой выбирает её в меню снаряжения, а затем выбирает один из возможных вариантов улучшения. После этого герой сбрасывает улучшаемую карту снаряжения и заменяет её на улучшенную версию, которую он выбрал в приложении.

► Сброшенная при улучшении карта возвращается в запас и больше не находится в инвентаре героев.

► После того как вы подтвердите улучшение, приложение автоматически удалит карту улучшаемого снаряжения из инвентаря и заменит её улучшенной версией.

80.8 Пока приложение находится на экране лагеря между приключениями, каждый герой может улучшить столько карт снаряжения, сколько хочет.

81 СВОЙСТВА

Большинство карт обладают свойствами, которыми герои могут пользоваться на разных этапах игры.

81.1 В описании каждого свойства указано, когда и как герой может его применить.

► Герой может применять свойства только подготовленных карт навыков.

► Если карта навыка не подготовлена (даже если она была раскрыта во время проверки), текст её свойств игнорируется.

81.2 Некоторые свойства представлены в виде ключевых слов. Ключевые слова — это сокращение свойств, часто встречающихся на картах.

► Эффект каждого ключевого слова разыгрывается по определённым правилам, с которыми игроки могут ознакомиться в соответствующих разделах глоссария.

81.3 ЦЕНА

Для применения многих свойств игроку необходимо заплатить определённую цену.

81.4 Герой не может применить свойство, если он не может заплатить необходимую для этого цену.

81.5 Оплата цены может включать в себя трату символов успеха (*), трату жетонов воодушевления, сброс карт или расходование вещей.

81.6 Если несколько свойств имеют одинаковую цену, герой не может заплатить только одну цену, чтобы применить их все. Применение каждого свойства требует уплаты отдельной цены.

Например: если у карты навыка есть два свойства, требующие её сброса (один текстовый эффект и одно ключевое слово), герой не может сбросить эту карту, чтобы применить оба свойства.

81.7 Свойство, требующее сброса карты, не может быть применено, если эта карта сбрасывается из-за другого эффекта.

81.8 Если свойство указывает герою убрать карту из приключения, её необходимо отложить в сторону. Герои не могут использовать отложенные карты во время этого приключения.

81.9 ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ СВОЙСТВ

81.10 Если в описании свойства есть слово «после», то его эффект разыгрывается сразу после указанного события.

81.11 Если в описании свойства есть словосочетание «перед тем как», то его эффект разыгрывается непосредственно перед указанным событием.

81.12 Если в описании свойства есть слово «когда», то его эффект разыгрывается точно в момент указанного события.

81.13 Эффекты, в описании порядка розыгрыша которых есть слово «когда», имеют приоритет перед эффектами, в описании порядка розыгрыша которых есть слово «после».

81.14 Если несколько свойств применяются одновременно, игроки сами определяют порядок их применения.

81.15 Если в описании свойства есть слово «затем», герой должен сначала разыграть часть эффекта, идущую до этого слова, а затем часть эффекта, идущую после него.

82 СЛАБОСТИ

Слабость — это карта навыка, не имеющая собственного игрового эффекта. Её цель — быть бесполезной для героя, захламывая его колоду навыков и не давая никаких символов во время проверок.

82.1 Во время подготовки к приключению каждый герой добавляет 1 случайную карту из колоды слабостей в свою колоду навыков.

82.2 Герой может получить дополнительные карты слабостей во время приключения.

► Карты берутся с верха колоды слабостей.

82.3 Каждый герой убирает все карты слабостей из своей колоды между приключениями.

82.4 Герой может подготовить карты слабостей как обычные карты навыков. Тем не менее, подготовленные карты слабостей не имеют эффектов и идут в счёт четырёх подготовленных героем карт.

83 СЛОЖНОСТЬ

Партии в «Странствия в Средиземье» могут проходить на двух уровнях сложности: обычном или трудном.

83.1 Игроки выбирают уровень сложности при подготовке к первому приключению кампании.

► Игроки не могут изменить выбранный уровень сложности после начала кампании.

83.2 Трудный уровень сложности влияет на игру следующим образом:

► в приключениях герои встречают больше врагов, и у этих врагов больше свойств;

► герои не получают жетоны воодушевления при исследовании фрагментов поля.

84 СМЕЖНЫЕ ОБЛАСТИ

Границы — это серые или чёрные линии между областями игрового поля. Если граница двух областей серая, то они считаются смежными.

84.1 Герои или враги могут перемещаться между смежными областями.

84.2 Объекты в одной области или в смежных областях считаются находящимися рядом друг с другом.

84.3 На некоторых тёмных фрагментах поля иногда сложно различить серые границы, поэтому на них напечатаны белые стрелки, указывающие на такие границы.

84.4 Ни герои, ни враги не могут перемещаться через чёрные границы. Однако два фрагмента с чёрными границами считаются смежными, если хотя бы в одном месте серые границы обоих фрагментов складываются в одну линию.

☛ Если две серые границы складываются в одну линию, то находящиеся рядом с ними белые стрелки будут указывать друг на друга.

84.5 Если граница между двумя областями поля для битвы накрыта жетоном ручья, то эти области считаются смежными и объекты в них считаются находящимися рядом друг с другом.

84.6 Если граница между двумя областями поля для битвы накрыта жетоном стены, то эти области не считаются смежными и объекты в них не считаются находящимися рядом друг с другом.

☛ Герои и группы врагов не могут перемещаться через границу, накрытую жетоном стены.

☛ Если жетоны стен создают области, граничащие по диагонали, эти области не считаются смежными.

85 СНИЖЕНИЕ УРОНА И СТРАХА

См. «Урон и страх» на стр. 25.

86 СОКРУШЕНИЕ

См. «Модификаторы» на стр. 14.

87 СОХРАНЕНИЕ И ПРОДОЛЖЕНИЕ ПАРТИИ

Начиная кампанию, герои должны выбрать в приложении ячейку для сохранения. Приложением предусмотрено несколько таких ячеек, поэтому игроки могут сохранять прогресс сразу нескольких кампаний.

87.1 Во время приключения приложение каждый раунд автоматически сохраняет прогресс партии.

☛ Во время приключения игроки могут вручную сохранить прогресс своей партии в меню настроек, нажав на кнопку с шестерёнкой в правом верхнем углу приложения.

☛ Игроки могут сохранить прогресс своей кампании между приключениями, нажав на кнопку «Сохранить и выйти» в приложении на экране лагеря.

87.2 Игроки могут выйти из игры в любой момент во время приключения или между приключениями.

☛ Приложение не отслеживает положение врагов и героев на игровом поле, а также не отслеживает компоненты в игровых зонах героев или состояние их колод навыков. Если игроки завершают игру посреди приключения, они должны сами найти способ перенести эту информацию между партиями.

87.3 Чтобы продолжить кампанию, игроки нажимают на кнопку «Загрузить игру» на главном экране приложения. Затем они выбирают ячейку сохранения той кампании, которую они хотят продолжить.

87.4 Продолжая кампанию, приложение загрузит предыдущую партию ровно на том моменте, когда она была сохранена.

88 СТАТУЯ (МЕСТНОСТЬ)

Статуя — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



88.1 Во время фазы действий, если герой находится в области с жетоном статуи, он может взаимодействовать с этим жетоном, выполнив действие «Взаимодействие».

88.2 Когда герой взаимодействует с жетоном статуи, он проводит проверку силы (☛).

☛ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (☛), он успешно проходит проверку и может выбрать одну группу врагов в своей области, которая получит 4 попадания и модификатор «Раскол». Затем он сбрасывает жетон статуи.

☛ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (☛), он проваливает проверку и ничего не происходит.

88.3 Если герой в области с одним или несколькими врагами взаимодействует с жетоном статуи, это действие не провоцирует атаку врагов.

89 СТЕНА (МЕСТНОСТЬ)

Стена — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



89.1 Области на противоположных сторонах стены не являются смежными: герой или группа врагов не могут пересечь границу с лежащим на ней жетоном стены.

☛ Если жетоны стен создают области, граничащие по диагонали, эти области не считаются смежными.

89.2 Если свойство, такое как «Меткий глаз», позволяет герою или врагам совершить дальнюю атаку по цели, находящейся на расстоянии двух или более областей от героя, такую атаку можно совершить по цели, находящейся позади жетона стены.

90 СТОЛ (МЕСТНОСТЬ)

Стол — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



90.1 Во время фазы действий, если герой находится в области с жетоном стола, он может взаимодействовать с этим жетоном, выполнив действие «Взаимодействие».

90.2 Когда герой взаимодействует с жетоном стола, он проводит проверку храбрости (☛).

► Если по результатам проверки герой получил хотя бы 1 успех (※), он успешно проходит проверку, получает 1 жетон воодушевления и карту преимущества «Смелость».

► Если по результатам проверки герой не получил успехов (※), он проваливает проверку и ничего не происходит.

90.3 Герой может взаимодействовать со столом, даже если у него уже есть карта преимущества «Смелость» и/или максимальное количество жетонов воодушевления.

► Герой, у которого уже есть карта преимущества «Смелость», по-прежнему может получать жетоны воодушевления.

► Герой, у которого уже есть максимальное количество жетонов воодушевления, по-прежнему может получить карту преимущества «Смелость».

90.4 Если герой, находящийся в области с врагом, взаимодействует со столом, это действие не провоцирует атаку врагов.

91 СТРАХ

См. «Урон и страх» на стр. 25.

92 СУДЬБА (СИМВОЛ)

В левом верхнем углу некоторых карт навыков есть символы судьбы (♣), которые герои используют при проведении проверок. Символы судьбы (♣) также встречаются в свойствах и в приложении.

92.1 В отличие от символов успеха (※), символы судьбы (♣) не имеют собственных эффектов. Однако при проведении проверок герой может потратить любое количество своих жетонов воодушевления, чтобы за каждый потраченный жетон заменить один символ судьбы (♣) на своих раскрытых картах навыков на один символ успеха (※).

► После того как символ судьбы (♣) был заменён на символ успеха (※), игрок не может использовать этот символ судьбы (♣) для других целей и этот символ больше не считается символом судьбы (♣).

92.2 При проведении проверок некоторые игровые эффекты позволяют героям использовать или тратить символы судьбы (♣) на раскрытых картах для других целей.

► Когда герой тратит символ судьбы (♣), он не может потратить этот символ снова во время этой же проверки. Герою необходимо внимательно следить за тем, сколько символов судьбы (♣) он уже потратил.

92.3 Символы судьбы (♣) на подготовленных картах не имеют эффектов и игнорируются.

93 ТЕМНОТА

Темнота — это особенность некоторых областей игрового поля, из-за которой герои могут получать страх (☹).



93.1 В некоторых областях игрового поля указаны символы темноты. Такие области всегда считаются находящимися в темноте.

93.2 Игровые эффекты могут добавить темноту в определённые области игрового поля, поместив в них соответствующий жетон.

93.3 Приложение может прямо указать, что всё игровое поле считается находящимся в темноте. Это обозначается символом темноты на экране приложения. При этом у игроков нет необходимости помещать жетон темноты в каждую область игрового поля.

93.4 Во время этапа темноты фазы Тьмы каждый находящийся в темноте герой получает указанное приложением количество страха (☹).

► Герой находится в темноте, если его фигурка стоит в области либо с напечатанным символом темноты, либо с жетоном темноты.

► Как правило, герой получает возможность снизить этот страх (☹).

94 УДАР X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Удар — это ключевое слово, эффект которого позволяет герою добавить попадания к своей атаке.

94.1 Когда герой проводит проверку атаки, он может сбросить свою карту с ключевым словом «Удар X», чтобы добавить X попаданий по цели своей атаки.

94.2 Герой может сбросить карту для розыгрыша эффекта ключевого слова «Удар», только если она подготовлена.

95 УКРЫТИЕ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Укрытие — это ключевое слово, позволяющее герою получить карту преимущества «Скрытность».

95.1 После проведения любой проверки герой может сбросить карту с ключевым словом «Укрытие», чтобы получить карту преимущества «Скрытность».

95.2 Герой может сбросить карту для розыгрыша эффекта ключевого слова «Укрытие», только если она подготовлена.

95.3 Герой не может разыгрывать эффект ключевого слова «Укрытие», если у него уже есть карта преимущества «Скрытность».

96 УНИЧОЖЕН

Герой считается уничтоженным, если он провалил проверку на стойкость, которую он проводил из-за того, что получил слишком много урона (☹) или страха (☹). Враг считается уничтоженным, если его значение здоровья опустилось до нуля.

96.1 Если герой провалил проверку на стойкость, приложение информирует героя, что он уничтожен.

96.2 Если герой уничтожен, его фигурка убирается с игрового поля и он больше не участвует в приключении.

► Все карты урона и страха, а также все жетоны остаются в игровой зоне уничтоженного героя до конца приключения.

► Уничтоженные герои по-прежнему получают очки опыта и могут участвовать в следующем приключении без каких-либо штрафов.

96.3 Когда герой уничтожен, текущее приключение автоматически заканчивается в начале следующей фазы Тьмы и все герои проигрывают.

► У героев всё ещё есть шанс победить в приключении, но они должны успеть сделать это до наступления следующей фазы Тьмы.

- 96.4 Если после того как группа врагов получила попадания, у врага в этой группе не осталось здоровья, он уничтожен.
- 96.5 Если враг уничтожен, приложение укажет героям убрать его фигурку с игрового поля.

97 УРОН И СТРАХ

Урон (☹) обозначает повреждения, которые наносятся телу героя, а страх (☹) — повреждения его разуму и душе.

97.1 ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СТРАХА

Силы Тьмы Средиземья могут нанести героям урон (☹) или страх (☹). Получив слишком много урона или страха, герой оказывается на грани гибели.

- 97.2 У каждого героя есть пределы урона и страха, указанные на его планшете. Они обозначают максимальное количество урона (☹) и страха (☹), которые герой может выдержать, прежде чем ему нужно будет провести проверку на стойкость (см. «Проверка на стойкость» на стр. 20).

☛ Некоторые игровые эффекты могут увеличить или уменьшить эти предельные значения. Если несколько эффектов одновременно увеличивают или уменьшают предельные значения, эти эффекты складываются.

Пример: если у героя есть два эффекта, увеличивающих его предел страха на 1, то предел увеличится на 2.

- 97.3 Получив урон (☹) или страх (☹), герой раскрывает верхнюю карту колоды урона или страха соответственно и применяет её свойство. В описании свойства карты сказано, что нужно сделать дальше: либо сбросить её, либо поместить её в открытую или взакрытую в свою игровую зону.

☛ Если герой получил несколько единиц урона (☹) или страха (☹) от одного источника (группы врагов или игрового эффекта), он раскрывает **по одной карте за раз**, полностью разыгрывая одну из них прежде, чем перейти в следующей.

☛ Если игровой эффект прямо указывает герою получить определённое количество карт урона или страха **взакрытую**, то он берёт указанное количество карт с верха соответствующей колоды и помещает их в свою игровую зону лицевой стороной вниз, **не раскрывая их и не применяя их свойства**.

- 97.4 Герой не может смотреть лицевые стороны карт урона или страха, лежащих взакрытую в его игровой зоне, если только какой-либо игровой эффект прямо не укажет на такую возможность.

- 97.5 Если после получения героем новых карт урона (☹) или страха (☹) количество его карт урона больше или равно его пределу урона либо количество карт страха больше или равно его пределу страха, этот герой должен провести проверку на стойкость.

☛ Если герой получил несколько единиц урона (☹) или страха (☹) от одного источника (группы врагов или игрового эффекта), он сначала должен получить весь указанный урон или страх от этого источника, а только после этого определить, достиг ли урон или страх предельных значений.

- 97.6 Карты урона или страха, которые согласно их эффекту остаются лежать в игровой зоне героя в открытую, имеют продолжительный эффект, влияющий на героя всё время, пока они лежат в его игровой зоне.

- 97.7 Некоторые игровые эффекты позволяют герою сбросить урон (☹) или страх (☹). В этом случае герой может сбросить либо любую карту указанного типа, лежащую в открытую, либо случайную карту указанного типа, лежащую взакрытую.

☛ Когда герой сбрасывает карту урона (☹) или страха (☹), он помещает её под низ соответствующей колоды.

☛ Если игровой эффект позволяет герою сбросить несколько карт урона (☹) или страха (☹), он может выбрать любое сочетание из карт, лежащих как в открытую, так и взакрытую.

☛ Сбрасываемые карты урона (☹) или страха (☹), лежащие взакрытую, всегда выбираются случайным образом.

- 97.8 Если игровой эффект указывает герою перевернуть одну или несколько карт урона (☹) или страха (☹) лицевой стороной вверх, герой выбирает эти карты случайным образом из всех своих карт указанного типа, лежащих взакрытую. Затем герой раскрывает каждую из выбранных карт и применяет их свойства. Это нужно делать по очереди: сначала полностью применить свойство одной и только потом раскрывать следующую.

97.9 СНИЖЕНИЕ УРОНА И СТРАХА

Иногда герой может попытаться снизить урон (☹) или страх (☹), перед тем как его получить. Как правило, это происходит во время атаки врага или этапа темноты фазы Тьмы.

- 97.10 Если у героя есть возможность снизить урон (☹) или страх (☹), приложение укажет ему на это символом характеристики со словами «снижается с помощью» (например, «снижается с помощью ☹»).

- 97.11 Чтобы снизить урон (☹) или страх (☹), герой проводит проверку указанной характеристики, и каждый полученный по её результатам успех (☹) блокирует один урон или один страх.

☛ Герой не получает урон (☹) или страх (☹), который был снижен по результатам этой проверки, и не раскрывает соответствующие карты.

☛ Если герой получил одновременно и урон (☹), и страх (☹), он может выбрать, что из этого будет снижено за каждый успех, полученный во время проверки.

☛ При желании герой может получить урон (☹) или страх (☹), даже если у него хватает символов успеха (☹) для его снижения.

- 97.12 Свойства, в описании которых стоит слово «заблокируйте», всегда снижают полученный урон (☹) или страх (☹) без необходимости проводить проверку.

- 97.13 Если герой может одновременно заблокировать и снизить полученный урон (☹) или страх (☹), он может сначала снизить его, а затем применить свойство, позволяющее его заблокировать.

98 УСПЕХИ

В левом верхнем углу некоторых карт навыков есть символы успеха (☹), которые герои используют при проведении проверок.

- 98.1 Во время проверки герой раскрывает карты навыков из своей колоды и считает количество полученных символов успеха (☹).

- 98.2 В зависимости от типа проверки герой использует полученные символы успеха (☹) по-разному (см. «Проверки» на стр. 19).

98.3 При проведении проверок герой может потратить любое количество своих жетонов воодушевления, чтобы за каждый потраченный жетон заменить один символ судьбы (♣) на своих раскрытых картах навыков на один символ успеха (⚡).

▶ После того как символ судьбы (♣) был заменён на символ успеха (⚡), игрок не может использовать этот символ судьбы (♣) для других целей и этот символ больше не считается символом судьбы (♣).

98.4 Пока карта навыка подготовлена, все указанные на ней символы успеха (⚡) не имеют эффектов и игнорируются.

98.5 Если вы во время проверки получили больше символов успеха (⚡), чем требуется для её успешного прохождения, лишние символы успеха игнорируются.

99 ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий — это первая фаза игрового раунда, в которой каждый герой совершает свой ход.

99.1 В свой ход во время фазы действий каждый герой может совершить не более двух действий.

▶ Герой может совершить одно действие несколько раз.

▶ Вместо двух действий герой может не совершать ни одного действия или совершить одно.

99.2 Основные действия, которые герои могут совершать во время фазы действий, — поход, атака и взаимодействие.

99.3 Некоторые свойства позволяют героям разыграть во время своего хода другие эффекты, помимо действий.

▶ Если свойство позволяет герою перемещаться, атаковать или взаимодействовать, оно не является действием даже несмотря на то, что его эффект аналогичен эффектам этих действий.

99.4 Иногда приложение позволяет героям совершать другие особые действия, доступные только в конкретных приключениях.

99.5 Герои сами определяют порядок своих ходов и могут менять его каждый раунд. Но герой должен полностью завершить свой ход до начала хода следующего героя.

99.6 Когда все герои завершат свои ходы, игроки нажимают на кнопку с песочными часами в правом нижнем углу экрана приложения, чтобы перейти к фазе Тьмы.

100 ФАЗА СБОРА

Фаза сбора — это последняя фаза каждого раунда, во время которой герои готовятся к следующему раунду.

В фазе сбора герои выполняют следующие шаги в указанном порядке.

100.1 **Этап 1 — обновление:** каждый герой обновляет свою колоду навыков, замешивая в неё все карты из своей стопки сброса.

▶ Если в стопке сброса героя нет карт навыков, он всё равно перемешивает свою колоду.

100.2 **Этап 2 — разведка:** каждый герой разыгрывает свойство «Разведка 2», раскрывая 2 карты с верха своей колоды. Затем он может подготовить одну из этих карт, поместив остальные на верх и/или под низ своей колоды навыков в любом порядке.

101 ФАЗА ТЬМЫ

В фазе Тьмы враги, темнота и другие угрозы пытаются помешать героям. Фаза Тьмы состоит из трёх этапов, разыгрываемых в следующем порядке.

101.1 **Этап 1 — активация врагов:** приложение активирует каждую активную группу врагов.

▶ При активации группа врагов, как правило, перемещается к ближайшему герою и атакует его.

▶ Если на игровом поле нет групп врагов, приложение автоматически пропустит этап «Активация врагов».

101.2 **Этап 2 — темнота:** каждый герой в области с темнотой получает указанное в приложении количество страха (☠).

▶ Если на игровом поле нет областей с темнотой, а также если игроки не получают страх от темноты в этом раунде, приложение автоматически пропустит этап «Темнота».

101.3 **Этап 3 — угроза:** уровень угрозы на соответствующей шкале увеличивается, а при достижении порогового значения разыгрывается событие угрозы.

▶ Во время этого этапа уровень угрозы увеличивается следующим образом:

⌘ +2 за каждого героя в игре;

⌘ +1 за каждый жетон угрозы на игровом поле;

⌘ +1 за каждый неисследованный фрагмент поля.

101.4 После этапа угрозы приложение перейдёт к фазе сбора.

101.5 В конце фазы Тьмы все неактивные враги автоматически становятся активными.

102 ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого героя есть пять характеристик, отражающих его ловкость (👁), силу (👊), храбрость (👑), мудрость (🧠) и смекалку (🧠).

102.1 Все характеристики героя указаны на его планшете с сопутствующими значениями, определяющими, сколько карт навыков будет раскрывать этот герой во время проверки каждой характеристики.

▶ Чем больше значение характеристики, тем более герой подготовлен к соответствующим испытаниям.

102.2 Как правило, в описании игрового эффекта указано, проверку какой характеристики должен провести герой.

▶ При проведении проверки атаки герой может сам выбрать проверяемую характеристику, основываясь на своих картах снаряжения.

102.3 В левом верхнем углу каждой карты снаряжения, которую герой может использовать во время атаки, указаны одна или несколько характеристик. Чтобы применить свойства такого типа карт снаряжения, герой должен провести проверку атаки, используя для этого одну из характеристик, указанных на этой карте.

Например: если герой хочет атаковать врага с помощью своей карты «Меч», он должен провести проверку атаки, используя свою характеристику силы (👊), поскольку она указана на карте «Меч».

103 ХРОНИКИ

Хроники — это архив, в который на протяжении всей кампании записывается каждое появившееся в приложении текстовое окно. Хроники позволяют просматривать появлявшиеся ранее окна как по каждому приключению кампании, так и по каждому раунду приключения.

103.1 Если игроки хотят прочесть текст одного из окон, появившихся ранее, они должны нажать на кнопку отряда в левом нижнем углу экрана приложения и перейти к вкладке «Хроники».

104 ЧАРЫ

Некоторые группы врагов имеют чары, благодаря которым они лучше сопротивляются атакам.

104.1 Чары врага указаны в приложении в меню его группы на шкале здоровья.

104.2 Когда враг с чарами получает попадания, они сначала снижают его значение чар, и только потом его значение здоровья.

➤ Если у врага есть и броня, и чары, полученные им попадания сначала снижают значение брони, а только потом значение чар.

104.3 После того как игрок нанесёт попадания, нажав на кнопку «Применить» в приложении, все неуничтоженные враги восстанавливают потерянные значения брони и чар.

104.4 Если враг получил модификатор «Сокрушение», то любые нанесённые ему попадания игнорируют его чары.

105 ШКАЛА УГРОЗЫ

Шкала угрозы расположена вдоль верхнего края основного экрана приложения и отслеживает уровень угрозы, накопленной во время приключения.

105.1 Во время этапа угрозы фазы Тьмы уровень угрозы увеличивается следующим образом:

- +2 за каждого героя в игре;
- +1 за каждый жетон угрозы на игровом поле;
- +1 за каждый неисследованный фрагмент поля.

105.2 Когда шкала угрозы полностью заполнится, приключение завершится проигрышем героев.

105.3 На шкале угрозы указаны пороговые значения, при достижении которых разыгрывается событие угрозы.

106 ЭКИПИРОВКА ГЕРОЯ СНАРЯЖЕНИЕМ

До начала кампании каждый игрок выбирает стартовое снаряжение и экипирует им своего героя. Герой будет экипирован этим снаряжением (или улучшенными версиями этого снаряжения) на протяжении всей кампании.

106.1 В начале приключения герой может быть экипирован одной бронёй (🛡), снаряжением в обе руки (двумя 🖐 или одним 🖐🖐) и одной вещью (📦).

106.2 Герой может быть экипирован несколькими вещами, если получит одну или несколько вещей во время приключения.

106.3 Во время приключения герой может использовать свойства карт, которыми он экипирован.

106.4 Снаряжение, которым должен быть экипирован герой, указано в меню снаряжения в приложении.

106.5 Между приключениями каждый игрок может экипировать своего героя одной вещью из общего инвентаря группы.

107 ЭЛИТНЫЕ ВРАГИ

Элитные враги — это более сильные и опасные версии обычных врагов.

107.1 У каждой группы элитных врагов есть один или несколько бонусов.

➤ Бонусы группы элитных врагов указаны в верхней части их меню в приложении. С описанием каждого бонуса можно ознакомиться, выбрав его в приложении.

➤ Приложение автоматически применяет бонусы врагов — описание бонусов просто информирует героев, чем эта группа элитных врагов отличается от аналогичной группы обычных врагов.

107.2 Группы элитных врагов могут контратаковать, даже если они неактивны.

107.3 Каждая группа элитных врагов выделена в приложении обрамлением с шипами вокруг портрета.

107.4 Помещая на игровое поле группу элитных врагов, игроки также должны поставить в ту же область их знамя (на пластиковой подставке).

➤ Цвет и символ на знамени элитных врагов должен соответствовать цвету и символу на портрете этих врагов в приложении.

➤ Если игроки перемещают группу элитных врагов в другую область, они также перемещают туда их знамя.

108 ЯМА (МЕСТНОСТЬ)

Яма — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



108.1 Если герой перемещается в область с ямой, он должен провести проверку ловкости (🎯).

➤ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (※), он успешно проходит проверку и ничего не происходит.

➤ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (※), он проваливает проверку и получает 2 урона (🩸).

108.2 Герой должен проводить проверку ловкости (🎯), когда он перемещается в область с ямой, даже если он затем перемещается в следующую область, т. е. эффект жетона ямы распространяется на героя даже в том случае, если он не завершает своё перемещение в этой области.

108.3 Если игровой эффект указывает «поместить» героя в область с жетоном ямы, этот герой игнорирует её эффект.

СТРУКТУРА ЭКРАНА ПРИЛОЖЕНИЯ

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

По ходу партии основное взаимодействие игроков с приложением будет проходить через его игровой интерфейс.



1. **Поле:** большую часть экрана занимает игровое поле. По мере исследования в центральной зоне экрана будет появляться всё больше жетонов и фрагментов игрового поля. На игровом поле отображаются только те жетоны, с которыми игроки могут взаимодействовать в приложении.
2. **Шкала угрозы:** шкала угрозы отслеживает накопление угрозы по ходу партии и указывает следующие пороговые значения для розыгрыша события угрозы.
3. **Кнопка меню настроек:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы перейти к меню настроек.
4. **Кнопка с песочными часами:** во время фазы действий игроки нажимают на эту кнопку после завершения ходов всех героев, чтобы перейти к фазе Тьмы.
5. **Панель врагов:** на этой панели расположены портреты всех присутствующих на игровом поле групп врагов.
6. **Портрет врага:** на портрете каждой группы врагов отмечен тип фигурок, используемых для этой группы, символ дальней атаки (◆), если эти враги могут совершать дальние атаки, а также символ знамени, чтобы определить, какой жетон знамени используется с этой группой (если есть). Портреты групп элитных врагов выделены обрамлением с шипами. Портреты неактивных врагов затемнены.
7. **Кнопка провокации:** когда герой провоцирует группу врагов, он нажимает на кнопку провокации и выбирает портрет врага, которого хочет спровоцировать.
8. **Кнопка отряда:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы перейти к меню отряда, где они могут провести проверку на стойкость, увидеть своё снаряжение и ознакомиться с хрониками.

ИНТЕРФЕЙС МЕНЮ ВРАГОВ

Выбрав портрет группы врагов, игроки перейдут в её меню, которое используется при атаках, нацеленных на эту группу.



1. **Информация о выбранных врагах:** здесь указано наименование группы врагов. Если группа состоит из элитных врагов, здесь также указаны их бонусы. Игроки могут выбрать любой бонус, чтобы ознакомиться с его эффектом.
2. **Кнопки модификаторов:** герой может нажать на эти кнопки, чтобы добавить соответствующие модификаторы к своей атаке.
3. **Счётчик попаданий:** с помощью кнопок «+» и «-» герой указывает количество нанесённых врагу попаданий.
4. **Кнопка «Применить»:** после выбора модификаторов и указания количества попаданий герой нажимает эту кнопку, чтобы применить всё вышперечисленное к этой группе врагов.
5. **Панель врагов:** на этой панели расположены портреты всех присутствующих на игровом поле групп врагов.
6. **Выбранный портрет:** после выбора группы врагов её портрет подсвечивается красным.
7. **Шкалы здоровья:** здесь отмечается здоровье (красные ячейки) каждого врага, входящего в эту группу, а также его значения брони (серые ячейки) и чар (фиолетовые ячейки), если есть.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Этот указатель структурирован по номерам параграфов вместо номеров страниц. Номер, указанный после каждого термина, относится к номеру соответствующего параграфа в глоссарии, где изложена полная информация об этом термине.

А

- активация врагов, 1.0
- активированная группа, 53.7
- ближайший герой, 1.5
- указания по перемещению, 1.2
- несколько вариантов перемещения, 1.4
- нет цели, 1.6
- фаза Тьмы, 101.1
- атаки врагов, 3.6
 - урон и страх, 3.8
 - эффекты в тексте, 3.9
- атаки героев, 3.1
- атаки, 3.0
 - контратака, 40.0
 - получение попаданий врагами, 60.4, 60.5
 - выбор снаряжения и характеристики, 3.2
 - выбор цели, 3.3
 - без попаданий и модификаторов, 3.4
 - проведение проверки атаки, 3.4
 - использование нескольких карт снаряжения, 3.2
 - дальние, 14.3
- атрибуты, 4.0

Б

- блокирование, 97.12
- бонусы, 107.1
- бочки, 6.0
 - взаимодействие, 6.1
 - провокация, 6.2
 - проведение проверки, 6.3
- броня, 7.0
 - броня врагов, 7.1
 - получение попаданий врагами, 7.2
 - пробой, 43.6
 - восстановление, 7.3
 - раскол, 43.6
 - броня героев, 7.6

В

- вещи, 8.0
 - расходование, 8.5
 - экипировка, 8.2, 8.3
 - получение, 8.1, 8.2
 - инвентарь, 8.4
 - добавление жетонов расходования, 8.6
- взаимодействие (действие), 9.0
 - в одной области с врагом, 9.3
 - жетоны персонажей, 19.2
 - жетоны поиска, 20.2
 - местность
 - бочки, 6.1
 - статуя, 88.1, 88.2
 - стол, 90.1, 90.2
 - жетоны угрозы, 22.2
- вкладка атаки, 60.2
- воодушевление, 10.0
 - получение, 10.1
 - предел, 10.2
 - трата, 10.3, 10.4
- враг
 - активация, 1.0
 - броня, 7.1
 - получение попаданий, 7.2

- атаки, 3.6
 - урон и страх, 3.8
 - эффекты в тексте, 3.9
- уничтожен, 96.4, 96.5
- элитный, 107.0
 - знамя, 107.4
 - бонусы, 107.1
 - контратака, 40.5, 40.6
- меню, 53.5
- перемещение, 1.2–1.6
 - ближайший герой, 1.5
 - несколько вариантов перемещения, 1.4
 - нет цели, 1.6
 - процесс, 54.7
 - ручьи, 77.3
- провокация, 70.0
 - взаимодействие (действие), 9.3
- дальняя атака, 53.3
- чары, 104.0
 - получение попаданий, 104.2
 - восстановление, 104.3
 - сокрушение, 104.4

Г

- герой, 12.0
 - действия, 99.1
 - броня, 7.6
 - атаки, 3.1
 - урон и страх, 97.0
 - предел попаданий, 97.2
 - уничтожен, 96.1–96.3
 - предел страха, 97.2
 - свойства героя, 55.3
 - в темноте, 93.4
 - перемещение, 54.1
 - характеристики, 102.0
 - ходы, 99.1
- граница, 32.0
- группа врагов, 13.0
 - определение, 13.0, 13.1

Д

- дальность, 14.0–14.2
- дальняя атака, 14.3
 - ручьи, 77.4
 - стены, 89.2
- действия, 15.0
 - описание действий, 15.1
 - заданные приложением, 15.2
 - «в качестве действия», 15.3
 - атака, 3.1
 - аналогичные свойствам, 15.4
 - взаимодействие 9.0
 - поход, 63.0
- добавить, 16.0
- добивание, 43.6

Ж

- жетоны, 18.0
 - темноты, 93.2
 - расходования, 21.0
 - сброс, 79.3
 - исследования, 31.1
 - воодушевления, 10.0
 - персонажа, 19.0
 - поиска, 20.0
 - угрозы, 22.0

- жетоны исследования, 31.1
- жетоны персонажей, 19.0
- жетоны поиска, 20.0
- жетоны расходования, 21.0
 - размещение, 21.3
 - сброс, 21.2
- жетоны угрозы, 22.0

З

- задачи, 24.0
 - завершение, 24.3
 - отслеживание, 24.1, 24.2
- запас, 25.0
- защита X, 26.0
 - эффект, 26.1, 26.2
 - несколько эффектов, 26.3
- знамена, 11.0
 - элитные враги, 107.4
 - перемещение, 11.4
 - помещение на поле, 11.3

И

- игровая зона, 27.0
- игровое поле, 28.0
 - поле для битвы, 58.0
 - поле для странствий, 59.0
- игровой раунд, 75.0
- инвентарь, 30.0
 - карты снаряжения, 30.1
 - карты навыков, 52.5
 - вещи, 8.4
- исследование, 31.0
 - поля для битвы, 58.1
 - неисследованные фрагменты, 31.2
 - при перемещении, 31.5

К

- кампания, 64.1
- карты местности, 33.0
 - подготовка, 33.2
- карты навыков, 34.0
 - состав колоды, 34.1
 - сброс, 79.2
 - очки опыта, 34.4
 - инвентарь, 52.5
 - модификация колоды, 76.4–76.6
 - нет карт в колоде, 46.1
 - подготовка, 57.0
 - предел, 57.4
 - приобретение, 52.6
 - обновление, 46.0
 - роль, 76.2
 - трата, 52.7
 - символы успеха, 98.0
 - прозвища, 36.0
 - слабости, 82.0
- карты прозвищ, 36.0
 - получение, 36.1, 36.2
 - эффекты «сбросьте», 36.4
- карты снаряжения, 37.0
 - броня, 7.6
 - определение, 37.1
 - показатель сведений, 80.4
 - дальняя атака, 14.4
 - характеристики, 102.3
 - ранг, 37.6
 - вещи, 8.0
 - тип, 37.3

- улучшение, 80.5–80.8
- ключевые слова, 38.0
- защита X, 26.0
- укрытие, 95.0
- несколько эффектов, 38.2
- отдых X, 50.0
- разведка X, 71.0
- рывок X, 78.0
- удар X, 94.0
- кнопка с песочными часами, 99.6
- коллекция, 39.0
- контратака, 40.0
 - элитные враги, 40.5, 40.6
 - дальность атаки врагов, 40.2
 - неактивные враги, 40.4
 - эффекты, не являющиеся атакой, 40.3
 - оглушение, 40.6
- кусты, 41.0
 - эффект, 41.1
 - несколько кустов, 41.2

М

- мгла, 42.0
 - эффект, 42.1, 42.2
- меню врагов, 13.2, 13.3
- панель атаки, 13.4
- местность
 - бочки, 6.0
 - камень, 32.0
 - кусты, 41.0
 - огненная яма, 48.0
 - мгла, 42.0
 - яма, 108.0
 - статуя, 88.0
 - ручьи, 77.0
 - стол, 90.0
 - стена, 89.0
- модификаторы, 43.0
 - список, 43.6
 - несколько эффектов, 43.5
 - несколько модификаторов, 43.2

Н

- неактивная группа врагов, 45.0
- неисследованный фрагмент, 31.2

О

- обновление, 46.0
- оглушение, 43.6
- огненная яма, 48.0
 - эффект, 48.1
- одиночная яма, 49.0
- отдых X, 50.0
 - эффект, 50.1
 - несколько, 50.2
- отряд, 51.0
- очки опыта, 52.0
 - получение, 52.2
- карты навыков, 34.4
- трата, 52.3
- отслеживание, 52.1

П

- панель атаки, 60.2
- панель врагов, 53.0
 - кнопка провокации, 53.4
- перемещение врагов, 54.6

ручьи, 77.3
перемещение героя, 54.1
яма, 108.2
эффекты «поместите», 54.5
процесс, 54.2
провокация врагов, 54.4
ручьи, 77.2
поход (действие), 63.1
планшеты героев, 55.0
пределы урона и страха, 55.2
свойство героя, 55.3
предел жетонов
воодушевления, 10.2
значения характеристик, 55.1
победа
задачи, 24.3
подготовка карт, 57.0
перед приключением, 57.3
предел, 57.4
размещение, 57.1
разведка X, 57.2
карты слабостей, 82.4
поле для битвы, 58.0
исследование, 58.1
стрельба за стены, 58.3
поле для странствий, 59.0
туман, 59.2
получение попаданий врагами, 60.0
броня врагов, 7.2
пробой, 43.6
раскол, 43.6
попадания
получение попаданий, 60.3
броня врагов, 7.2
пробой, 43.6
раскол, 43.6
чары, 104.2
сокрушение, 104.4
пороговое значение, 105.3
портрет врагов
активная группа врагов, 53.7
меню врагов, 53.5
неактивная группа врагов, 53.6
дальняя атака, 53.3
порядок розыгрыша, 81.9
эффекты «после», 81.10
эффекты «перед тем как», 81.11
одновременные эффекты, 81.14
эффекты «затем», 81.15
эффекты «когда», 81.12
«когда» и «после», 81.13
поход (действие), 63.0
преимущества, 35.0
получение, 35.1
сброс, 79.3
несколько копий, 35.3
размещение, 35.2
приключение, 64.0
уровень сложности, 83.0
проигрыш
герой уничтожен, 96.3
угроза, 105.2
выход, 87.2
сохранение и продолжение
партии, 87.0
победа
задачи, 24.3
приложение, 65.0
коллекция, 65.2
темнота, 93.3
панель врагов, 53.0
взаимодействие (действие), 9.2
задачи, 24.1

сохранение и продолжение
партии, 87.0
приобретение карт навыков, 52.3
пробой, 43.6
огненная яма, 48.1
проверка на стойкость, 69.0
несколько одновременных
проверок, 69.3
процесс, 69.2–69.4
причина, 69.1
проверки, 68.0
подсчёт результатов, 68.3
замена символов судьбы, 68.2
процесс, 68.1–68.3
раскрытие карт, 68.1
трата воодушевления, 10.3, 10.4
провокация, 70.0
бочки, 6.2
расположение кнопки, 53.4
перемещение героя, 70.2
взаимодействие (действие), 9.3
процесс, 70.1
статуя, 88.3
стол, 90.4
продажа карт навыков, 52.3
проигрыш
герой уничтожен, 96.3
угроза, 105.2

Р
разведка X, 71.0
процесс, 71.1
раскол, 43.6
рассечение, 43.6
раунды, 75.0
фаза действий, 99.0
фаза сбора, 100.0
фаза Тьмы, 101.0
роли, 76.0
смена ролей, 76.4
получение очков опыта, 76.7
карты навыков, 76.2
ручьи, 77.0
перемещение врага, 77.3
перемещение героя, 77.2
рывок X, 78.0
между перемещениями, 78.2
эффект, 78.1

С
сброс, 79.0
сведения, 80.0
получение, 80.1
отслеживание, 80.2
свойства, 81.0
свойства «получить», 16.2
«в качестве действия», 15.3
цена, 81.3
определение, 81.5
одна цена на свойство, 81.6
при проведении проверок, 68.2
свойства героя, 55.3
аналогичные действиям, 15.4
ключевые слова, 38.0
эффекты «поместите», 54.5
эффекты «заблокируйте», 97.12
эффекты «сбросьте», 36.4
карты навыков, 57.5
порядок розыгрыша, 81.09
эффекты «после», 81.10
эффекты «перед тем
как», 81.11
одновременные
эффекты, 81.14

эффекты «затем», 81.15
эффекты «когда», 81.12
«когда» и «после», 81.13
слабости, 82.0
получение, 82.2
подготовка, 82.4
убранные, 82.3
смежные области, 84.0
чёрные границы, 84.4
серые границы, 84.0
в одну линию, 84.4
стрелки, 84.3
перемещение, 84.1
ручьи, 77.1
стены, 89.1
снижение урона и страха, 97.9
сокрушение, 43.6
огненная яма, 48.1
сохранение и продолжение
партии, 87.0
статуя, 88.0
эффект, 88.2
процесс, 88.1, 88.2
провокация, 88.3
стены, 89.0
находящиеся рядом, 89.1
стрельба за стены, 89.2
стол, 90.0
уже есть «смелость», 90.3
эффект, 90.2
максимальное количество
воодушевления, 90.3
процесс, 90.1, 90.2
судьба, 92.0
замена символов, 92.1
мгла, 42.2
трата, 92.2
страх, 97.0
темнота, 93.4
сброс страха, 97.7
лицевой стороной вниз
сброс, 97.7
переворачивание, 97.8
получение, 97.3
чтение карт, 97.4
проверка на стойкость, 69.1
снижение, 97.9
блокирование, 97.12
фаза Тьмы, 93.4
получение, 97.3

Т
темнота, 93.0
приложение, 93.3
герой, 93.4
символы, 93.1
фаза Тьмы, 101.2
жетоны, 93.2
трата, 62.0
очки опыта, 62.2
символы судьбы, 62.4
воодушевление, 62.1
символы успеха, 62.3
туман, 59.2

У
угроза, 105.0
причины увеличения, 105.1
фаза Тьмы, 101.3
событие угрозы, 105.3
пороговое значение, 105.3
событие угрозы, 105.3
улар X, 94.0

эффект, 94.1
укрытие, 95.0
уже в укрытии, 95.3
эффект, 95.1
уничтожен, 96.0
враг, 96.4, 96.5
герой, 96.1–96.4
уровень сложности, 83.0
урон, 97.0
сброс урона, 97.7
лицевой стороной вниз
сброс, 97.7
переворачивание, 97.8
получение, 97.3
чтение карт, 97.4
проверка на стойкость, 69.1
снижение, 97.9
блокирование, 97.12
получение, 97.3
успех, 98.0

Ф
фаза действий, 99.0
завершение, 99.6
ходы героев, 99.1
фаза сбора, 100.0
процесс, 100.1, 100.2
обновление, 100.1
разведка, 100.2
фаза Тьмы, 101.0
темнота, 101.2
активация врагов, 101.1
процесс, 101.1–101.3
активные враги, 45.6
угроза, 101.3

Х
характеристики, 102.0
ход
действия, 99.1
хроники, 103.0
Ц
цена, 81.3
определение, 81.5
одна цена на одно свойство, 81.6

Ч
чары, 104.0
получение попаданий
врагами, 104.2
восстановление, 104.3
сокрушение, 104.4

Э
экипировка снаряжением, 106.0
ограничения, 106.1, 106.2
экран лагеря
приобретение навыков, 52.3
продажа навыков, 52.3
улучшение снаряжения, 80.5
элитные враги, 107.0
знамя, 107.4
бонусы, 107.1
контратака, 40.5, 40.6
обозначение, 107.3, 107.4

Я
яма, 108.0
эффект, 108.1
эффекты «поместите», 108.3

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд игры состоит из трёх фаз.

1. **Фаза действий:** каждый герой совершает 2 действия.
2. **Фаза Тьмы:** активируются враги, разыгрывается эффект темноты (если есть) и увеличивается уровень угрозы; если он достигает порогового значения, разыгрывается событие угрозы.
3. **Фаза сбора:** каждый герой обновляет свою колоду навыков и разыгрывает эффект «Разведка 2».

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок может совершить 2 действия, которые при желании могут быть одинаковыми.

- **Поход:** переместитесь на 2 области или меньше. Между первым и вторым перемещением можно совершить второе действие.
- **Атака:** атакуйте врага в своей области. Если у вас есть оружие с символом дальней атаки, можете атаковать любого находящегося рядом врага.
- **Взаимодействие:** взаимодействуйте с жетоном в своей области.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОД НАВЫКОВ

Герои должны обновить свои колоды в следующих случаях:

- во время фазы сбора;
- когда в колоде не осталось карт;
- если какой-либо эффект указывает им сделать это.

Когда игрок обновляет свою колоду навыков, он перемешивает оставшиеся в ней карты и все карты из стопки сброса, а затем помещает полученную колоду лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Подготовленные карты не замешиваются в колоду.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Если группе врагов указано переместиться и атаковать, но ни одна цель не может оказаться в пределах дальности этой атаки, группа врагов полностью игнорирует это указание (включая перемещение). Нажмите в приложении кнопку «Нет цели», и группа врагов получит новые указания по своей активации.
- Герои провоцируют активных врагов, если перемещаются из их области или взаимодействуют с жетоном в их области.
- Объекты в одной области или в смежных областях считаются находящимися рядом друг с другом.
- Одновременно герой может иметь не более 4 подготовленных карт.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Существуют шесть модификаторов, которые могут помочь героям во время их атак.

- **Пробой:** эта атака игнорирует броню врага.
- **Сокрушение:** эта атака игнорирует чары врага.

- **Раскол:** эта атака снижает значение брони врага на 1 на постоянной основе (перед нанесением попаданий).
- **Рассечение:** каждый враг в атакованной группе получает попадания от этой атаки.
- **Добивание:** если эта атака снижает текущее значение здоровья атакуемого врага хотя бы вдвое, то он уничтожен.
- **Оглушение:** после этой атаки группа врагов становится неактивной. Она не может контратаковать после этой атаки, даже если это группа элитных врагов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- **Разведка X:** раскройте X карт с верха своей колоды навыков. Затем вы можете подготовить одну из них (поместив её в открытую ниже планшета своего героя). Остальные раскрытые карты поместите на верх и/или под низ своей колоды навыков в любом порядке.
- **Удар X:** во время проверки атаки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Удар X», чтобы добавить X попаданий к текущей атаке.
- **Защита X:** когда вы или герой в вашей области должны получить урон или страх, вы можете сбросить карту с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать суммарно X урона и/или страха в любом сочетании.
- **Рывок X:** во время своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Рывок X», чтобы совершить X дополнительных перемещений или меньше. Вы можете совершать действия между любыми своими перемещениями.
- **Отдых X:** в конце своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Отдых X», чтобы сбросить суммарно X своих лежащих взакрытую карт урона и/или страха в любом сочетании.
- **Укрытие:** после проведения любой проверки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Укрытие», чтобы получить карту преимущества «Скрытность».

СИМВОЛЫ

- ✦ Успех
- ♣ Судьба (каждый потраченный во время проверки жетон воодушевления заменяет 1 ♣ на 1 ✦)
- ☞ Урон
- ☠ Страх
- ◆ Дальняя атака (можно атаковать цель в смежной области)
- ⊗ Сведения
- ➔ Взаимодействие

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

- 🌀 Ловкость
- 🦁 Храбрость
- ♁ Смекалка
- 👊 Сила
- 🧠 Мудрость

СНАРЯЖЕНИЕ

- 📦 Вещь
- 👤 Снаряжение в одну руку
- 👊 Броня
- 👊👊 Снаряжение в две руки