

# GLOOMHOLDIN'

RULE BOOK



# Оглавление

<b>Обзор игры</b> .....	<b>4</b>
<b>Карта ОЗ персонажа</b> .....	<b>4</b>
<b>Карат Способностей персонажа</b> .....	<b>5</b>
<b>Карты Монстров</b> .....	<b>6</b>
<b>Карта ОЗ Монстра</b> .....	<b>10</b>
Бросок .....	10
<b>Карта Дистанции</b> .....	<b>11</b>
<b>Карта Сценария</b> .....	<b>12</b>
<b>Карты территории</b> .....	<b>13</b>
<b>Цвет Сценария</b> .....	<b>13</b>
<b>Подготовка Сценария</b> .....	<b>14</b>
<b>Оptionальная подготовка на столе</b> .....	<b>15</b>
<b>Король нуждается в ваших предметах</b> .....	<b>16</b>
<b>Страница Сценария</b> .....	<b>16</b>
<b>Типы тайлов на Карте местности</b> .....	<b>17</b>
<b>Уровень Сценария</b> .....	<b>18</b>
<b>Обзор раунда</b> .....	<b>18</b>
Небоевые раунды .....	18
Боевые раунды .....	19
Выбор карты .....	19
Отдых .....	20
Короткий отдых .....	20
Длительный отдых .....	20
Определение инициативы .....	20
Ход персонажа .....	20
Движение .....	21
Открывание дверей .....	21
Атака .....	21
Дальняя атака .....	21
Ближняя атака .....	22
Линия видимости .....	22



Преимущество и Помеха .....	23
Эффекты атаки .....	23
Состояния .....	23
Длительные эффекты .....	24
Излитие элементов .....	25
Бонусы .....	26
Специальные действия .....	26
Получение урона персонажем .....	27
Истощение .....	27
Предметы .....	27
Ход монстра .....	27
Порядок действий .....	28
Конец раунда .....	29
<b>Вступление в бой и его завершение .....</b>	<b>29</b>
Вступление в бой .....	29
Раскрытие карты монстра для боя .....	30
Завершение боя .....	30
<b>Завершение сценария .....</b>	<b>31</b>
Обновление карты отслеживания сценариев .....	31
Прокачка вашего персонажа .....	31
<b>Посещение Gloomholdin' .....</b>	<b>31</b>
Заблокированные предметы .....	32
<b>Advanced Game Variant: Hindrances .....</b>	<b>33</b>
Hindrance Examples .....	36
<b>Credits .....</b>	<b>37</b>



## Обзор игры

Gloomholdin' это соло игра, включающая в себя: борьбу с монстрами, прокачку вашего персонажа, покупку и продажу снаряжения и прохождение сценариев. Игра предназначена для прохождения ее в качестве кампании; используя прилагаемую книгу сценариев, вы пройдете серию приключений, активируя новые события по мере вашего прогресса.

Как играть <https://youtu.be/aWc0udpl8VU>



## Карта Очков Здоровья (ОЗ) Персонажа

Карта ОЗ Персонажа включает в себя:



- (a) Текущий уровень ОЗ вашего персонажа.
- (b) Таблицу текущих модификаторов атаки персонажа
- (c) Красные стрелки для отслеживания местоположения персонажа на Карте местности.
- (d) Максимальные значения ОЗ для каждого уровня персонажа.
- (e) Красная Линия Броска для Бросков (см. стр. 10).

Карта ОЗ Персонажа находится сверху колоды. Колода является основным набором карт, удерживаемым в левой руке. Вы переворачиваете и/или вращаете карту ОЗ персонажа, чтобы отслеживать ОЗ вашего персонажа, ориентируя карту так, чтобы ваше текущее значение ОЗ находилось сверху. Вам просто нужно будет вспомнить какое из больших белых чисел ваше текущее значение ОЗ.

Обратите внимание, что, когда вы перевернете или повернете карту ОЗ персонажа, активная Таблица Модификаторов Атаки Персонажа изменится. Эта таблица имеет разные значения для каждого положения карты.



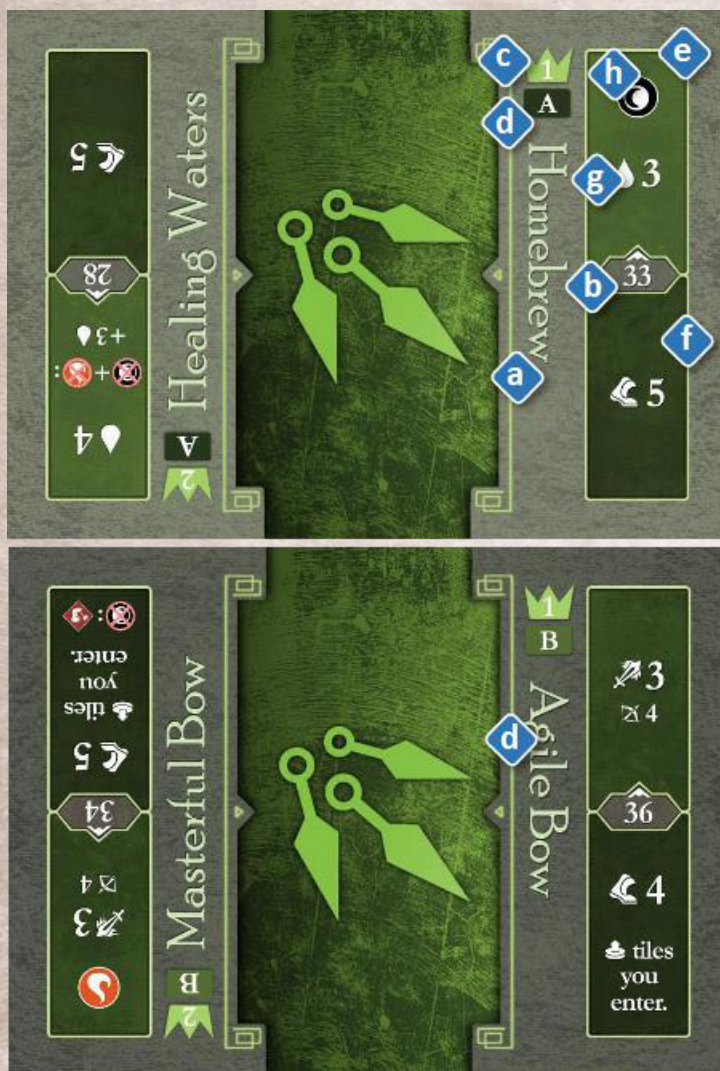
После каждого атакующего действия вашего персонажа, вы должны совершить бросок для модификатора атаки, сверив результат вашего броска по этой таблице. Это объяснено более подробно ниже в этой книге правил, в разделе объясняющем совершение атаки.

### Карты Способностей персонажа

Розыгрыш карт Способностей позволяет вам выполнять действия в сценарии. Каждый раунд вы выбираете две карты Способностей и используете верхнее действие одной карты и нижнее действие другой карты, в результате вы выполняете два действия за ваш ход.

Обратите внимание, что карты Способностей имеют две половины, версия карты Уровень 1 и версия карты Уровень 2. Только одна половина карты Способностей активируется за один раз. Правая половина – это активная половина. Ее видно, пока она не сброшена или не потеряна (lost), и левая половина скрыта другими картами и не активна.

#### Карта Способностей включает в себя:



(a) Название карты Способностей.

(b) Номер порядка инициативы. Порядок инициативы ведущей (leading) разыгранной карты определяет вы или монстр будете первым действовать в бою. Инициатива не имеет значения до тех пор, пока вы не в бою.

(c) Уровень карты. ЭТО РАБОТАЕТ ПО-ДРУГОМУ, ЧЕМ В GLOOMHAVEN. Вы начинаете со всеми 4 вашими картами Способностей используя Уровень 1. По мере прохождения кампании у вас будет возможность улучшить карты Способностей до Уровня 2. Улучшение карты Способности означает, что она поворачивается на 180 градусов, позволяя вам использовать половину карты с Уровнем 2, а не половину с Уровнем 1.

(d) Указатель сторон А и В. В начале сценария и после каждого раза как вы отдыхаете, ваши доступные карты Способностей начинают со стороны А, обращенной вверх. Когда карта Способностей со стороной А сыграна, она

сбрасывается, переворачиваясь на сторону карты В. Когда играется карта со стороной В, она сбрасывается, сдвигаясь за активную карту Способности, и становится более не видимой.



(e) Верхнее действие и нижнее действие (f). Когда две карты Способностей разыгрываются на вашем ходу, одна используется для совершения верхнего действия, а другая для нижнего действия. Обратите внимание, что одно действие может содержать несколько отдельных способностей (g).

(h) Один или несколько элементов. Некоторые способности и предметы либо требуют расходования элементов для того, чтобы использовать их, либо могут быть Способности, которые предоставляют элементы для использования.

### Карты Монстров

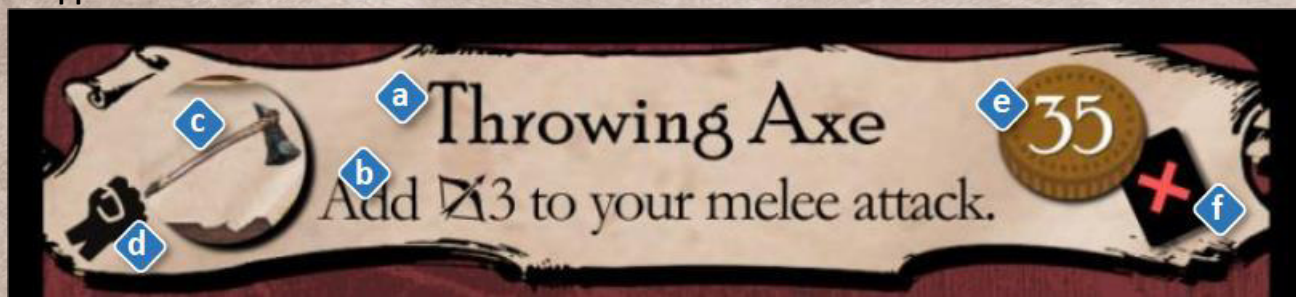


Карты Монстров содержат много информации в себе и являются многоцелевыми. Они включают информацию как о монстрах, так и о предметах. Каждая половина каждой стороны карты Монстров дает вам статус отдельного монстра, а также отдельного предмета.

Так как на карте Монстров слишком много информации, мы рассмотрим раздел монстров и раздел предмета отдельно.



**РАЗДЕЛ ЭЛЕМЕНТОВ КАРТЫ МОНСТРОВ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:**



(a) Название предмета

(b) Эффект предмета



Одноручный предмет



Маленький предмет

(c) Изображение предмета

(d) Символ слота экипировки. Вы можете владеть максимум 2 предметами. Вы экипированы каждым предметом, которым владеете. Вы не можете владеть больше, чем одним предметом с тем же символом экипировки, за исключением одноручных и маленьких предметов (см. Выше), которыми вы можете владеть до двух штук с одинаковыми символами слотов экипировки.

(e) Стоимость предмета. Вы тратите золото на покупку предметов между сценариями. Вы также можете продать предметы за золото, равное половине стоимости предмета, округленной вниз.



(f) Цена использования. Это то, что происходит с предметом, когда он используется. Некоторые предметы должны быть израсходованы (consumed) (верхний символ слева) при использовании, это означает, что они могут быть использованы только один раз за сценарий. Другие предметы должны быть истощены (spent) (нижний слева) после использования, они обновляются после каждого длительного отдыха. Когда вы расходуете (consumed) или истощаете (spent) предмет, сдвиньте его за карту перед ним, чтобы он больше не был виден. Все предметы обновляются между сценариями. Некоторые предметы не имеют символов расходования (consumed) или истощения (spent). Вы можете использовать эти предметы сколько угодно раз по вашему желанию, без расходования или истощения их.



## РАЗДЕЛ МОНСТРОВ КАРТЫ МОНСТРОВ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:



**(a)** Очки Здоровья (ОЗ) монстра. ОЗ — это количество урона, которое необходимо нанести монстру, чтобы убить его. Здоровье Обычных монстров указано на левой половине сердца в Белом поле, а Элитных монстров находится на правой половине в Золотом.

**(b)** Особенности (trait) монстров. Особенности (trait) постоянные и сохраняются из раунда в раунд. Особенности (trait) могут включать такие вещи, как полет, щит и ответный удар. Монстры используют эти Особенности (trait) независимо от Вариантов поведения (behavior set) который им выпал.

Некоторые Монстры будут иметь разные Особенности (trait) для Нормальной и Элитной версии монстра. В этих случаях, Особенности (trait) будут указаны рядом с числовым значением Белого цвета и Золотого соответственно. Чаще всего Обычные и Элитные монстры имеют одинаковые Особенности (trait). В этих случаях Особенности (trait) указаны только один раз рядом с цифрой Белого цвета, но эти Особенности (trait) применяются как к Обычным, так и к Элитным монстрам.

**(c)** Таблица поведения монстра. У монстра 3 Варианта поведения (behavior set) (A, B и C). Обычные монстры используют левую половину таблицы, а Элитные правую. Определите поведения монстра в его очередь хода, обратившись к указанным действиям в столбце таблицы Вариантов поведения (behavior set), который вам выпал. Например, если вам выпал «B» то поведение Frost Demon в его ход будет следующим: инициатива 38, движение до 3, и атака 2 с дальностью 1. Прочерк обозначает нулевое движение и нулевую дальность при атаке, поэтому он способен атаковать только в ближнем бою (дальность 1).

Обратите внимание, что символ лечения (расположен слева от числового значения) может находиться в любом из 3 нижних рядов этой таблицы. Действия лечения заменяют стандартные действия для этой строки. Например, если Frost Demon-у выпало поведение A, он мог бы восстанавливать 3 ОЗ в свой ход вместо того, чтобы атаковать.

**(d)** Действия монстра. В таблице Вариантов поведения (behavior set) есть 4 ряда, каждый соответствует какому-то действию монстра. Сверху вниз это: инициатива, движение, атака, дистанция атаки (Range).



- (e)** Инициатива. Она определяет, будет ли монстр выполнять ход в раунде до или после вас.
- (f)** Движение. Это максимальное расстояние, на которое монстр может передвинуться.
- (g)** Атака. Это базовый объем урона, который монстр наносит своим действием атаки.
- (h)** Дистанция атаки (Range). Это на какое расстояние распространяется атак монстра. Значение «-» (прочерк) указывает, что это атака ближнего боя с дальностью 1.
- (i)** Если Вариантов поведения (behavior set) поведения монстра накладывает на вас какие-либо состояния (conditions) или имеет какие-либо эффекты атаки, они будут изображены здесь, на нижнем краю таблицы поведения монстра. Состояния (conditions) и эффекты атаки относятся к одному из столбцов поведения - в отличие от Особенности (trait), которые применяются независимо от того, какой Вариант поведения (behavior set) выпал.
- (j)** Название монстра.
- (k)** Описание состояний (conditions) и эффектов атаки. Так как в таблице Вариантов поведения (behavior set) не хватает места для размещения дополнительной информации, эта информация указывается здесь, рядом с названием монстра. Здесь вы найдете такие вещи, как значения урона и дистанцию, если состояния (conditions) или эффекты атаки имеют такие характеристики.



Например, если Frost Demon-у выпал Вариант поведения (behavior set) C, то него есть эффект атаки Проникающее (Pierce) (символ слева), на что указывает символ в нижней части таблицы поведения монстра. Обратимся к описанию эффекта атаки рядом с названием монстра, чтобы узнать, что его сила эффекта Проникающее (Pierce) равна 3.



### Карта Очков здоровья (ОЗ) монстра



Карта ОЗ монстра находится в правой руке. Она несет в себе следующую информацию:

(a) Линейка для броска. Броски будут объяснены ниже.

(b) Активная таблица модификаторов атаки монстра. После каждой атаки, вы будете совершать бросок, чтобы увидеть, как атака монстра будет модифицирована до ее применения. Существуют разные таблицы модификаторов атаки монстра на каждой стороне и половине Карты ОЗ монстра. Таблица модификаторов атаки монстра, расположенная лицом вверх на верхней половине Карты ОЗ монстра, в текущий момент считается активной таблицей модификаторов. При изменении ОЗ монстра (см. пункт «с» ниже), активная Таблица модификаторов атаки монстра также меняется, предоставляя различные модификаторы на период боя.

(c) Текущее значение ОЗ монстра. Поверните и переверните карту ОЗ монстра так, чтобы текущее значение ОЗ монстра

располагалось лицом вверх на верхней половине карты. Вам просто нужно будет помнить, какое из белых чисел на верхней половине карты является текущем значением. Для удобства можно держать свой большой палец правой руки на нужной цифре.

### Бросок (Rolling)



Бросок (Rolling) в Gloomholdin' проводится с помощью линейки расположенной по краю карты ОЗ монстра. Обратите внимание, на вертикальные края карт ОЗ монстра они имеют значения А, В и С, идущих последовательно. Это и называется Линейка. Карта ОЗ монстра удерживается в вашей правой руке во время игры, а карта ОЗ персонажа расположена сверху колоды, удерживаемой в левой руке. Когда событие в игре, требует, чтобы вы совершили бросок, просто поместите верхний край (край линейки) карты ОЗ монстра на карту ОЗ персонажа примерно под углом 45 градусов, так чтобы линейка на краю карты ОЗ монстра пересеклась в каком-то месте с красной линией проходящей через середину карты ОЗ персонажа. Точка, на которой красная линия и линейка пересекаются и будет тем значением, которое вам выпало – А, В или С.

В примере слева вам выпало значение «С», потому что это там Линейка на карте ОЗ монстра и красная линия на карте ОЗ персонажа пересеклись.



## Карта Дистанции (Range Tracker Card)

Карта Дистанции (Range Tracker Card) находится на обратной стороне карты Сценария (Scenario Tracker card). Карта Дистанции (Range Tracker Card) используется во время боя с монстрами для отслеживания расстояния. Расстояние — это мера длины в Gloomholdin'. Оно говорит вам какое количество гексов между вами и монстром.

Когда вы в бою, Движение не меняет вашу позицию или позицию монстра на карте местности. Вместо этого движение просто увеличивает или уменьшает расстояние, что отслеживается на карте Дистанции (Range Tracker Card).

Обычно значение движения 1 позволяет увеличить или уменьшить расстояние на 1. Значение движения 2 позволяет увеличить или уменьшить расстояние на 2 и так далее. Если вы решите играть с правилом Преграды (Hindrances), стоимость движения для изменения расстояния иногда может быть выше. Для более подробной информации смотрите раздел Преграды (Hindrances) ниже в этом своде правил.

*Пример, сказано: ваш ход, и вы вступаете в бой, вы в 1 гексе от монстра (на соседнем тайле с монстром). После вашего хода монстр перемещается на 1 расстояние от вас. Отслеживая это, вы сдвигаете Карту Дистанции (Range Tracker Card) вниз, раскрывая цифру «2». Как уже упоминалось выше, вы не двигаетесь по карте, когда вы находитесь в бою; вы просто увеличиваете или уменьшаете расстояние на Карте Дистанции (Range Tracker Card), чтобы отразить движение монстра и персонажа.*

Максимальное расстояние, на котором вы можете находиться от монстра во время боя, это 7, что вы можете увидеть на карте Дистанции (Range Tracker Card).

Расстояние во время боя сообщает вам диапазон, необходимый для атаки, как для вас, так и для монстра. Например, если вы в текущий момент находитесь на расстоянии 2, вам понадобится действие атаки с дальностью 2, чтобы атаковать. Если, конечно, вы сначала используете действие перемещения для уменьшения расстояния до 1, в этом случае вы можете использовать ближний бой (атаку с дальностью 1).





## Карта Сценария (Scenario Tracker card)

Карта Сценария (Scenario Tracker card) находится на обратной стороне Карты Дистанции (Range Tracker Card). Используйте карандаш для обновления информации на этой карте между сценариями. Что представлено на этой карте:

**(a)** Напишите название вашего персонажа здесь. Будьте креативны!

**(b)** Трек уровня персонажа. Вы начинаете игру с Уровнем 1. Когда вы достигнете уровня 2, установите флажок на «2» и так далее.

**(c)** Улучшения. Каждый раз, когда вы увеличиваете свой уровень персонажа, вы можете улучшить одну из ваших карт Способностей. Улучшение карты Способностей означает их поворот на 180 градусов до Уровня 2 на другой половине карты. Отслеживайте здесь какие карты способностей вы улучшили.

**(d)** Достижения (achievements). Когда вы получаете достижения (achievements), установите метку в соответствующий квадратик в этом разделе.

**(e)** Золото и предметы. В этом блоке делайте заметки, чтобы помнить, сколько у вас золота, и какими предметами вы владеете.

**(f)** Сценарии. Отслеживайте свой прогресс в кампании здесь. Когда вы разблокируете сценарий, закрасьте звездочку рядом с номером разблокированного сценария. Когда вы завершите сценарий, закрасьте квадрат. Когда вы играете в сценарии, который блокирует другой сценарий, закрасьте круг заблокированного сценария.

Когда вы начинаете новую кампанию, закрасьте звездочку первого сценария. Он разблокирован в начале кампании.

После каждых трех завершенных сценариев ваш персонаж повышает Уровень (это происходит после завершения третьего, шестого, девятого и т. д.).

The image shows a Scenario Tracker card template with the following sections:

- a** Name: \_\_\_\_\_
- b** Level :  2  3  4  5
- c** Upgrades:
  - The Opportunist
  - Neutralize
  - Healing Waters
  - Shadow Tactics
- d** Achievements:
  - Red Gem
  - Blue Gem
  - Night Blade
  - Dargoth's Scroll
  - Utility Belt
- e** Gold & Items: \_\_\_\_\_
- f** Scenarios:
 

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 12
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 13
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 14
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 15
<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 16
<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 17
<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 18
<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 19
<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 20
<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 21
<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 22

: Unlocked  
: Completed  
: Blocked

Level up every 3 scenarios completed.



## Карта Карт местности

- (a) Номер и название сценария.
- (b) Цвет сценария, оранжевый или синий.
- (c) Стартовый гекс. Стартовый гекс для вашего сценария будет указан стрелкой, направленной вверх.

### Цвет Сценария

На каждой карте Карты местности будут тайлы с монстрами. Ими мы займемся более подробно позже, а сейчас мы просто поясним какие монстры активны для сценария, который вы играете. Все карты Карт местности будут использоваться дважды в кампании. Вы можете видеть, что на каждой карте Карты местности есть два сценария. На приведенной выше карте активен Сценарий № 1. Когда вы будете играть в сценарии № 2, вы повернете эту карту Карты местности на 180 градусов и расположите ее вверх ногами, относительно того, как вы играли Сценарий № 1.

Иногда будут встречаться монстры, которые активны для одного сценария на карте, но не для другого. Чтобы определить, какие монстры активны для вашего текущего сценария, посмотрите на цвет вашего сценария (**b**). Сценарии могут быть оранжевыми (**b**) или синими (**d**). Затем найдите все тайлы монстров на Карте местности, которые имеют точку соответствующего цвета. Тайлы монстров, которые не имеют цветных точек, активны для обоих сценариев на карте.

Не обращайте внимание, если изображение монстра перевернуто - иногда вы можете столкнуться с монстрами, которые перевернуты. Просто доверяйте цветным точкам (или отсутствию цветных точек).

Цветные точки также относятся к тайлам денег и сокровищ.

Например, в вышеупомянутой карте Карты местности Сценарий № 1 имеет оранжевый цвет сценария (**b**). В верхней части карты вы можете видеть волка с желтым обрамлением тайла, который имеет оранжевую точку, а также тайл денег рядом с ним. Это означает, что эти тайлы относятся к Сценарию № 1. Два волка с красным обрамлением тайлов не имеют цветных точек на них, таким образом, тоже активны для этого сценария. Медведь в нижней части карты имеет синюю точку на нем, поэтому он не активен для сценария # 1 (но будет активен для сценария # 2). Играя Сценарий # 1, относитесь к тайлу медведя как к обычному тайлу, как будто на нем ничего нет.





## Подготовка сценария

1. Найдите карты, которые вам нужны для сценария и отложите их в сторону. Набор включает в себя соответствующую карту Карты местности, предметы, которыми вы владеете, карту Дистанции (Range Tracker Card), карту ОЗ монстра и карту ОЗ персонажа. Сверьтесь с описанием сценария, определите, с какими монстрами вы столкнетесь и отложите карты этих монстров. (Если у вас есть предмет, изображенный на той же карточке, что и монстр, с которым вы столкнетесь изучите раздел “Король нуждается в ваших предметах” на стр. 15). Наконец, отложите в сторону 4 ваши карты Способностей.
  2. Возьмите оставшиеся неиспользуемые карты и сложите их в стопку в левой руке. Это основа колоды. Оставьте нижнюю карту колоды пока на столе. Найдите третью карту от лицевой части колоды и выдвиньте ее вверх так чтобы она выглядывала примерно на 3 мм над верхней частью колоды.
  3. Поместите свои 4 карты Способностей на заднюю часть колоды, повернув их горизонтально, чтобы они торчали в правую сторону. Раздвиньте их веером достаточно далеко, чтобы действия на каждой карте были видны. Теперь возьмите неиспользуемую карту, которую вы отложили на стол на шаге 2, и положите ее за свои способности, но ориентируя ее вертикально, как остальную часть колоды. Обратите внимание, что вы начинаете игру со всеми картами Способностей, установленными на Уровень 1, и повернутые стороной «А» вверх.
  4. Положите карту монстра или карты, которые вам понадобятся сверху колоды и положите поверх них карту ОЗ персонажа. Сориентируйте карту ОЗ персонажа таким образом, чтобы ваш начальный уровень ОЗ находил на верхней половине карты.
  5. Вставьте карту Дистанции (Range Tracker Card) в колоду снизу. Она должна находиться между вашими картами Способностей и основной частью колоды. Карта Дистанции (Range Tracker Card) должна быть ориентирована вертикально, показывая только «1» в своей нижней части.
  6. Теперь экипируйте себя предметами, которые у вас есть. Вы можете удерживать их вместе с вашими картами Способностей (выдвинув их еще больше вправо) или вставить их за карту Дистанции (Range Tracker Card), чтобы они выглядывали ниже. Вы можете владеть/экипироваться максимум 2 предметами одновременно.
  7. Вставьте карту Карты местности в колоду с верхнего края, перед картой, которую вы оставили торчать с верхней части колоды на шаге 2. Подвиньте карту Карты местности влево/вправо и вверх/вниз выставив стартовый гекс сценария так, чтобы на него указывала одна из красных стрелок на карте ОЗ персонажа.
  8. Возьмите карту ОЗ монстра в правую руку. Сориентируйте ее вертикально, чтобы подготовить край с линейкой к броску.
- Вы все подготовили! Полная подготовка, показанная справа. Карта ОЗ монстра на столе будет удерживаться в правой руке.





**Оptionальный вариант подготовки на столе.**

Если вы предпочитаете играть на столе вместо того, чтобы держать карты в руке, используйте включенную в набор Настольную Карту Отслеживания Параметров (On-Table Tracker Card) и подготовьте сценарий как на фото ниже. Вам понадобится 4 кубика. Три из них будут на Настольной Карте Отслеживания Параметров (On-Table Tracker Card) и будут отмечать ОЗ вашего персонажа, награбленные деньги и ОЗ монстра. Четвертый кубик предназначен для отслеживания вашего местоположения на карте местности.

Не забудьте по-прежнему переворачивать и поворачивать карты ОЗ таким образом, чтобы текущие значения ОЗ находились сверху. Это даст гарантию, что вы используете правильные таблицы модификаторов атаки.

Используйте шестигранный кубик для броска.

- 1-2 = А
- 3-4 = В
- 5-6 = С



Подготовка на столе



## Король нуждается в ваших предметах

Если при подготовке сценария вы понимаете, что один или несколько монстров, с которыми вы столкнетесь находятся на той же карте, что и нужный вам предмет, то происходит следующее: Вы столкнулись с группой городских охранников во главе с уполномоченным короля! Вам сообщается, что король нуждается в ваших предметах, и вы должны отказаться от них в его пользу. Но есть и хорошая новость, Король готов компенсировать вам полную стоимость предметов в золоте.

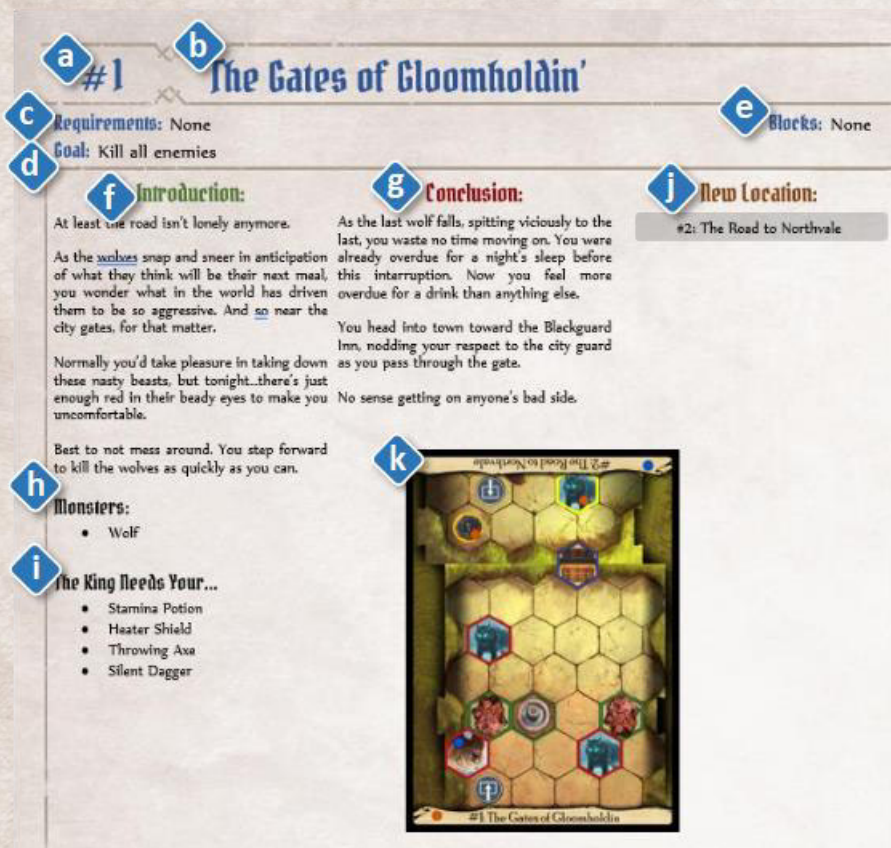
Каждый сценарий включает в себя раздел «Король нуждается в ваших ...» в книге сценариев, в котором перечислены предметы, от которых вы должны отказаться во время прохождения данного сценария. Если вы найдете один или несколько таких предметов, которыми владеете, в списке короля, получите сумму золота, равную полной стоимости этих предметов. Отложите в сторону эти карты, потому что вам они понадобятся в качестве монстров для этого сценария.

Теперь вы сразу можете купить новые предметы, чтобы заменить те, которые забрал король. Вы можете покупать и продавать предметы как обычно в это время. Как всегда, вы можете владеть или экипироваться не более чем 2-мя предметами одновременно.

### Страница Сценария

Страница сценария включает в себя:

- Номер (a) и название (b) сценария.
- Достижения (achievements) (c), которые требуются для прохождения этого сценария.
- Условия победы (d).
- Сценарии, которые будут заблокированы (e), если вы решите пройти этот сценарий. Заблокированные сценарии не могут быть пройдены в этой кампании.
- Вводный текст (f), который следует прочитать до начала сценария и завершающий текст (g) читаемы после завершения.
- Особые правила для сценария, если таковые имеются (не изображено на фото)
- Монстры, с которыми вы столкнетесь в сценарии (h)
- Предметы необходимые королю (i) (см. раздел «Король нуждается в ваших предметах»)
- Сценарии, которые разблокируются (j), после прохождения этого сценария, и любые другие награды, получаемые за выполнение сценария (не изображено на фото)
- Иллюстрация карты Карты местности сценария (k)








## Типы тайлов на карте местности

Карта Карты местности сценария состоит из различных типов гексагональных тайлов (также называемых гексами). По умолчанию тайлы являются обычными, войти на него стоит 1 перемещение, но вы столкнетесь и с другими типами тайлов:



- **Двери.** Дверь действует как граница между двумя комнатами. Дверь считается закрытой пока вы не переместитесь на тайл с дверью. Двери не ограничивают ваше движение вообще, но они действуют как стена для любых монстров в соседней комнате. Вы не можете атаковать или быть атакованы через закрытые двери.



- **Ловушки.** Ловушка срабатывает при входе в гекс с ней. Движение с помощью Полета  и Прыжков  не активируют ловушки. Когда ловушка срабатывает, она **наносит вам урон равный 2+L**, где L - уровень сценария. Ловушки могут быть активированы только один раз за сценарий. Вы можете обезвредить ловушки с возможностью способности Обезвреживание Ловушек (Disarm Trap) .





- **Опасная местность.** Если вы двигаетесь по гексам опасной местности, каждый гекс наносит половину повреждения ловушки (округление вниз). Полет и Прыжки не вызывают эффектов опасной местности. В отличие от ловушек, опасная местность наносит вам урон каждый раз, когда вы входите в гекс. Начало хода в гексе или выход из этих гексов не влекут дополнительного урона.



- **Труднопроходимая местность.** Вход на этот гекс требует двух обычных очков перемещения. Полет и Прыжки не вызывают эффекта Труднопроходимой местности.



- **Препятствия.** Препятствия имеют различные графические изображения, но все они несут ту же функцию: Вы не можете перейти через препятствия обычным движением, но может продвигаться через них с помощью Полета  или Прыжков . Вы никогда не можете закончить движение на препятствии.



- **Тайлы сокровищ и денег.** Вы можете разграбить тайл сокровищ получив различные эффекты. Есть два типа тайлов сокровищ: «Целевые» и обычные. Целевые тайлы важны для завершения сценария, и правила их разграбления будут указаны в сценарии. «Целевые» тайлы обнуляются каждый раз, когда заново проходится сценарий. Обычные тайлы сокровищ могут обеспечить вас различными преимуществами. Когда такой тайл разграбляется, то разграбивший этот тайл игрок должен немедленно обратиться к описанию сокровища на последней странице книги сценариев, чтобы узнать, какую награду он получит. Если указано определенное название предмета, найдите этот предмет и немедленно экипируйтесь им, продайте другие предметы если ваш лимит предметов превышен. Обычный тайл сокровищ может быть разграблен только один раз. Только тайлы сокровищ, которые не имеют цветной точки или имеют точку цвета вашего сценария активны в текущем сценарии. Есть также тайлы, на которых изображены маркеры денег. Вы можете разграбить их, получив 1 единицу денег. Только жетоны денег с цветной точкой вашего сценария, или без нее могут быть разграблены в соответствующем сценарии.



- **Монстры.** Вам придется вступать в бой с монстрами, чтобы достичь целей большинства сценариев. У тайлов монстров имеют красное или желтое обрамление. Красное обрамление – обычные монстры, а желтое – элитные монстры (усложненная версия монстра).



## Уровень сценария

Вы можете играть в сценарии на одной из четырех сложностей, называемых уровнем сценария. Обычная сложность - Уровень 1, но вы можете выбрать и более легкий вариант игры на Уровне 0. Уровни 2 и 3 бросят вам более сложный вызов.

Неважно, какой Уровень вашего персонажа. Каждый сценарий сбалансирован так, чтобы играть сценарий на Уровне 1 было бы обычной сложностью. Вам не нужно играть всю кампанию на том же уровне сложности, но Уровень 1 послужит отправной точкой. Если, например, первый раз, играя в сценарии на Уровне 1, вы посчитаете его слишком сложным, вы сможете повторить его на Уровне 0.

Настройка сложности по умолчанию составляет Уровень 1. Для других уровней сценария внесите следующие изменения:

- Используйте соответствующий уровень модификатора монстра из таблицы модификаторов атаки монстра на карте ОЗ монстра (см. изображение справа). Используйте строку, которая соответствует уровню сценария (a).
- Увеличьте или уменьшите количество урона от ловушек за каждый уровень сценария на 1.
- Увеличьте или уменьшите ОЗ каждого монстра на 1 за каждый уровень сценария.

	A	B	C
0	-1	0	0
1	1	0	0
2	-2	0	1
3	1	0	0

## Обзор Раунда

Сценарий состоит из серии раундов, которые играют, пока вы либо не достигните условий победы сценария, либо не провалите сценарий. Вы проваливаете сценарий либо когда умираете (ваш ОЗ снижен до нуля), либо путем истощения (exhaustion) (закончились карты Способностей).

Существует два типа раундов: **боевые раунды** и **небоевые раунды**.

### Небоевые раунды

В небоевых раундах вам нужно следить только за вашим собственным ходом. Если вы не находитесь в бою с монстром, вы заканчиваете небоевой раунд. Небоевые раунды состоят из следующих шагов:

1. Выбор карты: Или выберите две карты способностей из вашей руки, чтобы их разыграть, или выполните действие «Длительный отдых» (см. стр. 19 Для объяснения действия «Длительный отдых»).
2. Ход персонажа: Выполняя ваш ход, выполните действия на ваших картах, возможно, модифицировав их предметами.
3. Очистка: Может потребоваться некоторая очистка в конце раунда.



## Боевые раунды

Боевые раунды состоят из следующих шагов:

1. Выбор карты: Или выберите две карты способностей из вашей руки, чтобы их разыграть или выполните действие «Длительный отдых».
2. Определение инициативы: Сравните свою инициативу и инициативу монстра. Партия с самым маленьким (быстрым) показателем инициативы действует первой.
3. Ходы персонажа и монстра: Начиная с партии с самым маленьким показателем инициативы, вы и монстр будете действовать в свой ход. Вы будете выполнять действия на ваших картах, возможно, модифицировав их картами предметов персонажа. Монстры будут вести себя в соответствии с Вариантами поведения (behavior set) на их картах.
4. Очистка: Может потребоваться некоторая очистка в конце раунда.

Следующие разделы объяснят каждый шаг более подробно. Помните, что вы пропускаете определение инициативы и ход монстра в небоевых раундах.

## Выбор карты

В начале всех раундов, выберите две карты из вашей руки (ваша рука содержит карты активных способностей, торчащих справа стороны колоды). Слегка наклоните две свои выбранные карты, чтобы показать, какие карты вы выбрали. Из двух выбранных карт, выберите одну, которая будет **ведущей картой**. Значение инициативы на этой карте будет использоваться при определении инициативы в боевых раундах.

Во время хода вашего персонажа, ваши две сыгранные карты будут использоваться для выполнения действий, а после будут **сброшены**, либо **потеряны** (lost), в зависимости от выполненных действий. Действия требуют, чтобы карты были сброшенными при разыгрывании, если они не требуют, чтобы карты были потеряны (такое действие будет включать значок, показанный слева).

Как объяснялось в разделе «карт персонажа» ранее в этой книге правил, у карт Способностей есть **сторона А** и **сторона В**. Начните со стороны А, расположенной лицом вверх. Когда карта со стороной А должна быть сброшена, переверните карту на сторону В и верните ее на место в ваши доступные Способности. Сторона В карты теперь может быть разыграна в следующих ходах. Когда карта со стороной В должна быть сброшена, задвиньте карту за карты Способностей так, чтобы она больше не была видна. Обратите внимание, что вам, возможно, придется изменить положение карты по отношению к другим Способностям, чтобы вы могли задвинуть ее за другую карту способности.



Сбрасываемые карты могут быть возвращены в вашу руку через отдых (см. ниже). Если выполняемое действие с карты содержит символ потери (см. слева), карта **теряется** (lost) вместо того, чтобы быть сброшенной. Потерянные карты удаляются из вашей руки (из правой стороны колоды) и помещаются в **Кучу Потерь** (Lost Pile) сзади вашей колоды, ориентированными вертикально, как основная часть колоды. Потерянные карты могут быть возвращены в вашу руку во время сценария только используя специальное действие **восстановления**.

Вы должны либо сыграть две карты из вашей руки или выполнить действие «Длительный отдых» в начале каждого раунда. Если у вас есть только одна карта или нет карты в руке, вы должны отдохнуть, выполнив действие «**Короткий отдых**», если вы в бою, или действие «**Длительный отдых**», если вы вне боя. Если вы не можете завершить отдых, потому что у вас есть только одна карта или нет никаких сброшенных карт (*видимо имеется ввиду что все карты потеряны*) – вы считаетесь **истощенным** (exhausted), и сценарий провален.



## Отдых

Отдых — это главный способ возврата сброшенных карт обратно в вашу руку доступных карт. У вас есть два варианта при отдыхе: короткий отдых или длительный отдых. В обоих случаях действия отдыха могут быть выполнены только если у вас есть две или более сброшенные карты. Действие отдыха всегда приводит к потере одной из сброшенных карт.

- **Короткий отдых:** Во время шага очистки в раунде, вы можете выполнить короткий отдых. Перемешайте свои сброшенные карты и случайным образом выберите одну и поместить ее в Кучу Потерь (Lost Pile). Верните остальные сброшенные карты в вашу руку стороной А вверх. Если вы хотите сохранить карту, которая была случайно потеряна во время отдыха, вы можете понести 1 урон и случайным образом потерять другую сброшенную карту. Это может быть сделано только один раз за отдых.
- **Длительный отдых:** Длительный отдых можно взять только в небоевых раундах. Длительный отдых объявляется в раунде на шаге выбора карт и занимает весь ход. Когда вы выполняете Длительный отдых, вы должны выбрать сброшенную карту, чтобы ее потерять (lost), вернув остальные ваши сброшенные карты в вашу руку с правой стороны. Вы также выполняете действие «Исцелить 2» (получая 2 ОЗ), и обновляете все ваши карты истощенных (spent) предметов.

## Определение инициативы

Инициатива важна только во время боя. Если вы не в бою, или не планируете вступать в бой в этом раунде, вы можете игнорировать инициативу.

Для боевых раундов, после выбора вами двух карт действий (и выбора одной из них в качестве ведущей карты), совершите бросок, чтобы определить как монстр ведет себя в этом раунде. Сверьтесь с таблицей вариантов поведения монстра, чтобы найти, какой столбец (вариант поведения) соответствует результату вашего броска (А, В или С). Верхний ряд в этой колонне – это инициатива монстра на раунд. Обязательно используйте правильную половину (левую или правую) таблицы основываясь на том, обычный ли это монстр или элитный. Тот, кто имеет самое маленькое значение инициативы, ходит первым.

Например, посмотрите на изображения справа. Самогон (Homebrew) был выбран в качестве ведущей карты, которая имеет инициативу 33 (a). Бросок определил поведение монстра по колонке А. Монстр будет ходить первым, поскольку он имеет инициативу 18 (b).



## Ход персонажа

На вашем ходу, вы выполняете верхнее действие на одной из двух карт, сыгранных вами и нижнее действие на другой. Обозначение на ведущей карте, используемое для определения инициативы, больше не имеет значение. Любая карта может быть разыграна первой как с нижним действием, так и с верхним. При разыгрывании действия карты, Способности этого действия должны быть выполнены в указанном порядке и не могут быть прерваны действием на другой карте. Как только действие карты завершено, она немедленно сбрасывается или теряется (lost), если это указано на карте. Как правило вы можете выбрать не выполнять какую-либо часть действия на карте. Тем не менее, вы должны выполнить ту часть, которая ведет к негативному эффекту (например, уменьшить ОЗ, потерять карту, или вызвать негативное состояние) накладываемое на вас.



Вы также можете использовать любую карту, которую вы играете как действие «Атака 2» за верхнюю половину или действие «Движение 2» за нижнюю. Если карта используется таким образом, она всегда сбрасывается, независимо от того, что напечатано на карте. На вашем ходу вы можете использовать любое количество предметов, которыми вы экипированы, любое количество раз.

## ДВИЖЕНИЕ



Способность «Движение X» позволяет персонажу передвинуться до X гексов. Вы двигаетесь, перемещая карту с Картой местности таким образом чтобы одна из 3 красных стрелок на карте ОЗ персонажа указывала на гекс, к которому вы передвигаетесь. Вы можете использовать любую из красных стрелок; они предназначены, чтобы помочь вам вспомнить ваше местоположение. Вы не можете проходить через живых врагов (но можете через мертвых) или препятствия. Ловушки и другие эффекты тайлов ландшафта должны быть разыграны при вхождении в них. Вы никогда не можете двигаться сквозь стены.



Некоторые Способности движения помечены как «прыжок». Движение X (прыжок) позволяет игнорировать все объекты и последствия местности во время движения. Тем не менее, последний гекс прыжка по-прежнему должен подчиняться обычным правилам движения.



Некоторые монстры могут иметь специальную черту «Полет». Полет актуален только для монстров, если вы играете с продвинутыми правилами Преграды (Hindrances) (см. конец этой книги правил). Летящие монстры могут игнорировать любые негативные эффекты от преград (Hindrances) в бою, в том числе повышенные расходы на движение и урон от преград (Hindrances).

### Открывание дверей

Тайл с Дверью ведет себя как стена, пока дверь не будет открыта. Вы открываете дверь, входя на тайл с Дверью. До того, как вы сделаете это, вы не можете атаковать, быть атакованным, или разграблять через дверь. Вам не нужно приостанавливать ваше движение, когда вы проходите через дверь. Вы можете просто закончить свое движение, где пожелаете.

## АТАКА

Способность «Атака X» позволяет нанести X очков урона по врагу в пределах вашей досягаемости. Существует два типа атак: дальняя и ближняя.



**Дальние атаки** сопровождаются значением «Дистанция Y», то есть любой враг в пределах Y гексов может стать целью. Любая дальняя атака, направленная на врага, расположенного в соседнем тайле, получает Помеху (Disadvantage) за такую цель (см. объяснение Помех (Disadvantage) и Преимуществ (Advantage) ниже).





**Ближние атаки** имеют по умолчанию диапазон в 1 гекс, это означает, что они обычно нацелены на врагов в соседних гексах.

#### **Линия видимости:**

Все атаки дальнего и ближнего боя могут быть проведены только против врагов, находящихся на линии видимости, это означает, что можно провести линию от любого уголка гекса атакующего к любому углу гекса защищаемого, не касаясь какой-либо части стены. Только стены блокируют линию видимости. Кроме того, любая способность у которой указана дистанция действия может быть выполнена только на объекте в пределах линии видимости. Если неатакующая способность не имеет указания дистанции, тогда линия видимости не требуется. Также обратите внимание, что два гекса, разделенные линией стены не считаются соседними, и дистанция не может быть посчитана через стены.

При атаке, базовое значение атаки, указанное на карте, может быть изменено тремя типами значений в следующем порядке.

- Бонусы атаки и штрафы атакующего (если таковые имеются) применяются первыми. Эти модификаторы включают бонусы и штрафы от активных карт, предметов и других источников.
- Далее применяется модификатор атаки из таблицы модификаторов атаки атакующего. Для монстров эта таблица расположена на карте ОЗ монстра (используйте значение из строки, соответствующей вашему текущему уровню сценария). Для вашего персонажа, эта таблица расположена на карте ОЗ персонажа (используйте значение из строки, соответствующей текущему уровню персонажа).
- Наконец, применяются защитные бонусы защищаемого. Это уменьшает значение входящей атаки для каждого врага исходя из бонусов каждого щита или других защитных бонусов.
- Если на любом этапе этого процесса есть несколько модификаторов, вы выбираете порядок, в котором они применяются.

*Пример: Вы используете Способность «Атака 3» на элитном Бандите Воине (Bandit Guard), находящемся в соседнем гексе. Вы добавляете бонус атаки+2, из-за особого состояния, наложенного картой. Увеличение атаки на +2, увеличивает общую силу атаки до 5. Затем вы бросаете модификатор атаки «-1», таким образом, атака уменьшается до 4. Наконец, Бандит Воин (Bandit Guard) имеет значение Щита 1, поэтому значение атаки уменьшается до 3 и бандит получает 3 урона.*

Урон, полученный монстром, отслеживается на карте ОЗ монстра. Переверните и/или поверните карту, пока новое значение ОЗ монстра не окажется сверху (обратите внимание, что, если монстр получает ровно 4 или 8 урона, карта останется в том же положении, как и была). Когда ОЗ монстра снижаются до нуля или меньше атакой или любым источником повреждений, этот монстр сразу же умирает, и бой заканчивается. Любые дополнительные эффекты атаки не применяются после того, как только монстр умирает.

Когда монстр умирает, вы можете войти на тайл с мертвым монстром или пройти через него. Тайл с мертвым монстром теперь содержит жетон денег, который может быть разграблен.



## ПРЕИМУЩЕСТВО (ADVANTAGE) И ПОМЕХА (DISADVANTAGE)

Некоторые атаки могут иметь либо преимущество, либо помеху.

- Атакующий с преимуществом дважды будет бросать на определение своего модификатора атаки и выберет лучшее из двух значений.
- Атакующий с помехой будет дважды бросать на определение своего модификатора атаки и выберет наименьшее из двух значений.

Состояния преимуществ и помех в основном определяются Способностями персонажа или монстра. Тем не менее, любая дальняя атака, направленная на врага в соседнем гексе, также получает Помеху.

Состояния преимуществ или помех суммируются и, если атака имеет как преимущество, так и помеху, они отменяют друг друга, и атака становится обычной.

## ЭФФЕКТЫ АТАКИ

Атакующие Способности часто будут иметь эффекты, которые увеличивают их силу. Если эффект атаки указан на карте способности после атаки, цель атаки также подвержена и дополнительному эффекту, после нанесения урона от атаки. Эффекты атаки применяются независимо от того, наносит ли атака урон. Эти эффекты являются необязательными и могут быть пропущены. Некоторые действия персонажа могут включать эффект без соответствующей атаки. В этих случаях, эта способность должна сопровождаться атакой какого-либо типа, даже если это действие атаки находится на другой карте, разыгранной в этот ход.



**ТОЛКНУТЬ X** - расстояние увеличивается на X.



**ПОДТЯНУТЬ X** - расстояние уменьшается на X. Если вы играете с вариантом Преграда (Hindrances): Если цель подтянута на расстояние 1 и там есть активная ловушка или Преграда (Hindrances) опасная местность, цель страдает от урона Преграды (Hindrances).



**ПРОНИКАЮЩЕЕ X** - до X очков Щита цели игнорируются при этой атаке. В отличие от других эффектов, Проникающее рассчитывается до нанесения урона, а не после.

*Пример: Способность Атака 3 Проникающее 2 используется на монстере со щитом 3, будет проигнорировано два очка щита монстра и нанесено 2 урона (модифицированных броском модификатора атаки).*

## СОСТОЯНИЯ

Некоторые Способности могут накладывать Состояния на цели. Когда Состояние наложено на вас или монстра, длительность его продолжается до момента, когда оно смогло повлиять на объект, если иное не указано в Способности. Только один тип Состояния может быть наложен на объект (вас или монстра) одновременно.

Пример: Монстр совершает ход вторым в раунде. Вариант поведения монстра включает в себя состояние Обездвиживание, так что это Состояние применяется к вашему персонажу в следующий раз, когда наступит ваш ход в следующем раунде.



Ниже приводятся **негативные состояния**. Если Способность имеет один из этих значков, тогда состояние применяется после применения основного эффекта Способности. Состояния применяются вне зависимости наносит ли урон соответствующая атака.



**ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ** - Если объект обездвижен, он не может выполнять какие-либо Способности движения в следующий свой ход.



**ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ** - Если объект обезоружен, он не может выполнять какие-либо Способности атаки в следующий свой ход.



**ОГЛУШЕНИЕ** - если объект оглушен, он не может выполнять какие-либо Способности или использовать предмет в свой следующий ход за исключением короткого отдыха (в случае персонажа). Вы все равно должны играть две карты или отдыхать в ваш ход, и если вы играете две карты во время оглушения, разыгранные действия не выполняются, а карты просто сбрасываются.



**ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ** – если объект дезориентирован, он получает Помеху (Disadvantage) ко всем его атакам в следующем ходу.

Ниже приведены **позитивные состояния**. Объекты могут применять позитивные состояния на себя посредством особых действий.



**НЕВИДИМОСТЬ** - если объект невидим, он не может быть целью врага на следующем ходу врага. Некоторые способности накладывают НЕВИДИМОСТЬ длительностью на 2 хода, это означает, что Состояние невидимости длится в течение двух ходов противника.



**УСИЛЕНИЕ** - если объект усилен, он получает Преимущество (Advantage) ко всем своим атакам на следующий свой ход.

### ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

По умолчанию, Состояния и бонусы сохраняются до тех пор, пока не произойдет одно из следующих условия, какое бы из них ни случилось первым:

- Условие или бонус имели возможность активироваться.
- Наступил конец следующего раунда.

Если эффект или способность не имеет символа **длительного эффекта** рядом с собой (объяснено ниже в этом разделе), то бонус или Состояние, которое применено будет длиться согласно приведенным выше правилам, затем будет удалено. Иметь возможность активироваться означает, что Состояние или бонус имели возможность оказать влияние на вас или монстра, чтобы применить свой эффект.

*Например, если вы уже совершаете ход в боевом раунде, и теперь монстр применяет Состояние Обездвиживания согласно броску Варианта поведения (behavior set), Состояние Обездвиживания останется на вас до следующего вашего хода, в следующем раунде. Таким образом, у него будет шанс повлиять на вас.*



Другой пример, если вы используете Способность, которая применяет бонус Усиление, ход, в котором вы его применили дает возможность активировать это Состояние. Даже если вы не выполните действия атаки в этот ход, вы имели такую возможность, а это означает, что бонус Усиления будет удален в конце вашего хода, в котором он был применен.

Некоторые Состояния или бонусы, имеют длительные эффекты. Длительные эффекты вызывают бонус, состояние или другой эффект игры (например, Преграды (Hindrances)), которые можно удалить только после определенного периода времени. Есть три типа символов Длительных эффектов.



Длительные эффекты **Раунда** удаляются в конце текущего раунда.



Длительные эффекты **Боя** удаляются в конце текущего боя.



Длительные эффекты **Сценария** остаются действовать до конца текущего сценария.

Если вы используете Способность, которая имеет Длительный эффект, не нужно ее автоматически откладывать в сторону. Просто сбросьте карту как обычно. Однако, если на карте есть символ Потери (lost) вместе с символом Длительного эффекта, карта считается потерянной в момент, когда она разыгрывается и должна быть отделена на оставшуюся часть сценария. Расположите эту карту за картой Дистанции (Range Tracker Card). Оставьте ее торчать снизу, пока эффект не будет завершен. Затем сразу поместите ее в заднюю часть колоды, с остальными потерянными картами.

### ИЗЛИТИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Некоторые Способности имеют элементы связанный с ними в (базовый версии Gloomholdin представлены только Тьма и Огонь). Если какой-либо из этих символов виден на карте Способности, это означает, что элемент в настоящий момент изливается на поле битвы. Излитие длится пока эта карта Способности видна.

Например, при использовании Самогон (Homebrew), элемент Тьма(а) виден в верхней зоне действия, это означает, что Тьма изливается на поле битвы пока Самогон (Homebrew) активен. Излившиеся элементы могут быть использованы, чтобы **увеличить эффекты** определенных Способностей. Такое увеличение эффекта представлено символом элемента, покрытого красным символом ⊗, далее следует двоеточие и за ним указано как Способность усиливается если этот элемент потребляется. Если способность используется с потреблением элемента, это символ элемента считается задействованным на оставшуюся часть хода. Другими словами, вы не можете потребить один и тот же символ элемента дважды; Каждый символ видимого элемента может использоваться только один раз за ход. Некоторые способности требуют потребления нескольких символов элемента или даже нескольких типов элементов. Вы должны потребить все необходимые символы, которые указаны, чтобы получить увеличение эффектов.

Например, карта Способности «Исцеляющие Воды» (Healing Waters) включает в себя способность «Лечение 4», эффект которой может быть увеличен «Лечение +3», если элементы Тьма и Огонь будут потребляться. Если вы сможете потребить необходимые элементы, это действие исцелит в общей сложности 7 ОЗ.



Тьма



Огонь



## БОНУСЫ

Некоторые способности дают вам бонусные эффекты. Монстры также могут иметь бонусы, которые влияют на их поведение.



**ЩИТ** – бонусная Способность «Щит X» дает обладателю бонус защиты, который уменьшает значение направленной на него атаки на X. Несколько бонусов Щита суммируются друг с другом и могут быть применены в любом порядке. **Бонус щита действует только на наносимый урон, вызванный атакой.**



**ОТВЕТНЫЙ УДАР** - бонусная Способность «Ответный удар X» приводит к тому, что обладатель наносит X очков повреждения объекту, который его атакует из соседнего гекса, каждый раз как проводится атака. Бонус Ответный удар также может сопровождаться значением «Дистанция Y», что означает, что ответный урон применяется к любому атакующему в пределах Y гексов. Эффект Ответного удара вступает в силу после атаки, которая инициировала его. Если объект наносящий Ответный удар убит или истощен (exhaustion) атакой, то ответный удар не выполняется. Несколько бонусов Ответного удара суммируются друг с другом, а ответный удар сам по себе не является атакой или даже каким-либо эффектом, направленным на цель.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Специальные действия — это просто действия, которые не являются действиями Движения или Атаки, и которые имеют уникальный символ, указывающий, что они позволяют вам сделать.



**ЛЕЧЕНИЕ** - способность «Лечение X» позволяет объекту вернуть X ОЗ себе, либо одному союзнику в пределах действия способности.

Иногда способности или другие эффекты вызывают урон. Это записывается как «-X◆», где X — это количество урона.



**ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК** - Обезвреживание Ловушек (Disarm Trap) означает превращение гекса с ловушкой в обычный гекс, устраняя потребность вас или монстра получать урон от нее при входе в этот гекс. Дистанция по умолчанию для действия Обезвреживание Ловушек составляет 1, так что, если дистанция не указана особо, вы должны находиться рядом с тайлом ловушки, чтобы обезвредить его.



**РАЗГРАБЛЕНИЕ** - Способность «Разграбление X» позволяет разграблять жетоны денег и тайлы сокровищ в пределах дистанции X. Помните, что тайлы с мертвыми монстрами считаются за жетон денег. Действие Разграбление не зависит от положения монстров или препятствий, но стоит отметить, что оно считается дистанционной способностью требующей чтобы цель находилась на линии видимости. Вам нужно будет запомнить до конца сценария сколько жетонов денег вы разграбили. Если разграбляется тайл с сокровищем, немедленно обратитесь к описанию сокровищ в конце книги сценариев, чтобы узнать, что было найдено. Если сокровище является предметом, вам необходимо дождаться завершения сценария, чтобы добавить его в свой инвентарь.

Жетоны денег **всегда** имеют ценность в 2 золота, независимо от того, на каком уровне сценария вы играете.

### Разграбление в конце хода

В добавок, к описанным способностям разграбления, **вы также должны разграбить любые жетоны денег или тайлы сокровищ в гексе который вы занимаете в конце своего хода.**



## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ПЕРСОНАЖЕМ

Всякий раз, когда вам наносится какой-либо урон, у вас есть два варианта на выбор:

- Получите урон и переверните/поверните карту ОЗ персонажа на соответствующее число, или...
- Выберите одну сброшенную карту и потеряйте ее, или сбросьте 2 карты из вашей руки, чтобы отменить урон (любые дополнительные эффекты атаки все еще применяются). Обратите внимание, что две карты, выбранные в начале раунда, прежде чем вы начали действовать в раунде, находятся не в руке, не потеряны и не сброшены, и поэтому их нельзя потерять, чтобы отменить урон.

Всякий раз, когда вы лечитесь, переверните/поверните карту ОЗ персонажа до соответствующего числа. Вы не можете увеличить свои ОЗ больше максимального значения ОЗ для вашего уровня персонажа. Максимальное значение ОЗ для каждого уровня персонажа указано в карточке ОЗ персонажа для справки.

## ИСТОЩЕНИЕ (exhausted)

Вы можете истощиться одним из двух способов:

- Если ваши ОЗ опустились ниже одного, или...
- Если в начале раунда вы не можете разыграть две карты из своей руки (потому, что у вас есть только одна карта или в вашей руке нет карт), а также не можете отдохнуть (потому что у вас есть только одна карта или нет карт в вашем сбросе). Истощение из-за нехватки карт не влияет на ваш текущий уровень ОЗ.

В любом случае сценарий проигран.

## ПРЕДМЕТЫ

Вы можете использовать предметы в любое время, с учетом ограничений, указанных на предмете, в том числе среди способности карты. Однако, если предмет влияет на атаку (например, добавляет бонус, эффект, преимущество или помеху), его необходимо использовать до того, как вы бросите модификатор атаки. Если к атаке добавляется эффект, он действует точно так же, как если бы он был указан на карте действия, используемой для атаки. Нет ограничений на количество предметов, которые вы можете использовать в свой ход или даже во время специальных Способностей. Любой случай применения эффектов карты предмета к ситуации считается использованием.

## Ход Монстра

Действия монстра контролируются таблицей поведения монстра на карте монстра. Выпавший Вариант поведения (behavior set) (А, В или С) определит, что монстр будет делать в свой ход. **Монстры будут выполнять действия в своем Варианте поведения (behavior set) в том порядке, который им наиболее выгоден.** Они не будут двигаться или атаковать, если эти элементы не указаны в их Варианте поведения (behavior set).



Также обратите внимание, что каждый тип монстра может быть представлен одним из двух уровней: обычный и элитный. Тайлы обычных монстров имеют красную обводку, а тайлы элитных монстров имеют золотую обводку на карте сценариев. На карточках монстров обычная таблица Вариантов поведения (behavior set) монстра и раздел ОЗ имеют белый фон, а таблица Вариант поведения (behavior set) элитных монстров и раздел ОЗ имеет золотой фон.

## ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Как уже упоминалось выше, монстры выполняют действия в своем Варианте поведения (behavior set), в наиболее выгодном для них порядке. У монстров есть 2 основных действия в их Варианте поведения (behavior set): двигаться и атаковать. Они находятся в двух средних строках таблицы Вариантов поведения (behavior set) монстра. Они будут выполнять оба действия в свой ход, если действие выгодно для них. Используйте свое мнение, чтобы определить, какой порядок действий принесет наибольшую пользу монстру.

Если Вариант поведения (behavior set) монстра включает в себя какие-либо эффекты атаки, состояния или бонусы, эти символы будут изображены вдоль нижнего края таблицы Вариантов поведения (behavior set) монстра. Эти символы соответствуют определенному Варианту поведения (behavior set) и будут находиться в соответствующем столбце. Обязательно проверьте изображение монстра на карте монстра на наличие каких-либо Особенности (trait) (таких как Полет) или бонусов (таких как Ответный удар). Эти постоянные эффекты применяются всегда.

В нижней строке Варианта поведения (behavior set) монстра показана дистанция атаки монстра. Если дистанция показывает значение "-", это атака ближнего боя (Дистанция 1). Монстры всегда будут выбирать минимальное расстояние, необходимое для того, чтобы находиться в пределах досягаемости атаки, и стараться избегать Помех (Disadvantage).

Монстры недостаточно умны, чтобы двигаться после совершения ими атаки ради того, чтобы попытаться сорвать ваши планы. Например, если у вас нет карт дальнобойных способностей (только атаки ближнего боя), монстр не будет отступать так далеко, как он может (увеличивая расстояние настолько, насколько это возможно) после того, как он атакует, чтобы попытаться держаться вне зоны досягаемости вашего оружия.

Если стоит прочерк (-) для значения Движения или Атаки монстра, он не будет двигаться или атаковать в этом раунде

Примеры ходов монстров:

### **Пример 1**

*Вы выбрали две свои карты для Боевого раунда, с ведущей картой, у которой инициатива 14. Теперь вы выполняете бросок для Варианта поведения (behavior set) монстра на раунд и получаете вариант "А". Это дает монстру инициативу 35, что означает, что вы совершите свой ход в раунде первым. Вы начинаете раунд на Дистанции 3, поэтому вы используете свое действие перемещения, чтобы переместиться на расстояние 1, а затем выполняете атаку в ближнем бою (не забудьте выполнить бросок для модификатора атаки). Теперь очередь монстра. В своем Варианте поведения (behavior set) он имеет Движение 2, Атаку 3 и Дистанцию 3. Поскольку вы находитесь на расстоянии 1, у монстра будет Помеха при атаке, так как это дальняя атака по цели, расположенной в соседнем гексе. Поэтому монстр сначала использует свое движение, чтобы избежать Помехи. Поскольку монстр перемещается на минимальное расстояние, необходимое для того, чтобы избежать Помехи, монстр перемещается на 1 расстояние, чтобы увеличить значение на карте Дистанции (Range Tracker Card) до расстояния 2. Затем монстр осуществляет свою дальнобойную атаку.*



## Пример 2

Вы выбрали две свои карты для Боевого раунда, причем ведущая карта имеет инициативу 40. Вы бросаете Вариант поведения (behavior set) монстра на этот раунд, и получаете набор вариант "С". Это дает монстру инициативу 25, а это значит, что монстр в этом раунде будет ходить первым. В своем Варианте поведения (behavior set) монстр имеет Движение "-" (нулевое движение), Атаку 2, Дистанцию "-" (Дистанция 1). Вы и монстр в настоящее время находитесь на расстоянии 2. Монстр должен был бы приблизиться, чтобы уменьшить расстояние до 1, чтобы быть в пределах досягаемости для атаки, но так как у него значение перемещения равно нулю, он не может двигаться. Монстр, к счастью для вас, не находится в зоне досягаемости для атаки и не может двигаться, поэтому в этом раунде он ничего не делает, и теперь наступает ваш ход.

## Конец раунда

В боевых раундах раунд заканчивается, как только вы и монстр выполнили ходы. Вы можете выполнить Короткий отдых в это время, если есть возможность. Вы не можете выполнить Длительный отдых во время боя. В небоевых раундах раунд заканчивается после того, как вы выполнили ваш ход. В это время вы можете выполнить действия Короткого или Длительного отдыха.

## Вступление в бой и его завершение

Как объяснялось ранее, все раунды в сценарии либо боевые, либо небоевые раунды.

### СРЕДНИЙ И МАКСИМАЛЬНЫЙ ДИАПАЗОН АТАКИ МОНСТРА

Чтобы понять следующие разделы, важно знать, что означает средний и максимальный диапазоны атаки монстра. Для каждого Варианта поведения (behavior set) (в их таблице поведения) в нижней строке есть соответствующий диапазон. Самый высокий из этих показателей – максимальный диапазон атаки монстра, а второй по величине - их средний диапазон.

## ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

Есть два способа вступить в бой:

- Перейти на тайл, который находится в пределах досягаемости среднего диапазона атаки монстра.
- Атаковать монстра. Это всегда инициирует бой, даже если вы находитесь за пределами максимального диапазона атаки монстра.

Если вы находитесь в Небоевом раунде и перемещаетесь на тайл, который находится в пределах среднего диапазона атаки монстра, монстр начнет бой, хотите вы этого или нет. Вы всегда можете полностью завершить свое движение, даже если окажетесь в зоне досягаемости монстра. Если движение было вашим последним действием в ваш ход, то после монстр начнет бой (так как вы находитесь в пределах его среднего диапазона атаки) и сделали свой ход в раунде. В этом случае, в тот момент, как монстр начал свой ход, раунд стал Боевым раундом. Пока один из вас не будет побежден, последующие раунды будут Боевыми раундами.

**Если вы двигаетесь в пределах среднего диапазона атаки монстра, и это движение не было вашим последним действием, а у вас остались другие действия, которое вы хотите выполнить, например Атака или Лечение, у монстра есть шанс прервать ваш ход.** Вы должны немедленно выполнить бросок для определения Варианта поведения (behavior set) монстра. Если выпавший Вариант поведения (behavior set) имеет инициативу более быструю, чем на вашей ведущей карте, которую вы выбрали на этот раунд, монстр прерывает ваш ход и выполняет свой ход полностью, совершая действия в своем Варианте поведения (behavior set) как обычно. Как только монстр завершит свой ход, вы можете закончить свой ход, выполнив все оставшиеся действия. После этого вы переходите к следующему раунду, который будет обычным боевым раундом.



Если монстр пытается прервать ваш ход, но выпавшая инициатива медленнее (больше по числовому значению), чем на выбранной вами ведущей карте, монстр не прерывает ваш ход. Как только вы выполните оставшиеся действия, монстр будет совершать свой ход. В данном случае ход монстра будет последним в этом раунде.

Если вы начинаете бой с монстром (то есть вы атакуете монстра в раунде, который начинался как Небоевой раунд), у монстра всегда есть шанс прервать ваш ход до того, как вы завершите действие атаки – не имеет значения, находитесь ли вы в пределах максимальной дальности атаки монстра или нет. В тот момент, когда монстр попытался прервать ваш ход (независимо от того, было ли это успешно или нет), раунд превращается из Небоевого раунда в Боевой.

Если вы перемещаетесь на тайл, который находится в пределах среднего диапазона атаки более чем одного монстра, вы можете выбрать, с каким монстром вы вступите в бой. Если вы можете атаковать нескольких монстров, вы должны определить в какой последовательности вступить в бой: 1) монстры, у которых вы находитесь в пределах среднего диапазона атаки, а затем 2) монстры, у которых вы находитесь в пределах максимального диапазона атаки. Если на одном расстоянии находится несколько монстров, вы можете выбрать, с каким вступить в бой сначала.

Если вы ходите первым в раунде и убиваете монстра, раунд немедленно заканчивается. Если есть еще один монстр в пределах среднего диапазона атаки, вы и новый монстр начинаете бой в начале следующего раунда

#### РАСКРЫТИЕ КАРТЫ МОНСТРА ДЛЯ БОЯ

Помните, что во время боя перемещение не происходит на карте местности, оно отслеживается путем увеличения или уменьшения расстояния на карте Дистанции (Range Tracker Card), которая указывает расстояние между вами и монстром. Когда вы вступаете в бой, держите карту Карты местности в том же положении, в котором она была до начала боя. Когда бой будет завершен, независимо от того, какие перемещения происходили во время боя, вы начнете следующий раунд на тайле, где вы находились, когда начался бой.

Когда вы вступаете в бой, сдвиньте карту ОЗ персонажа вниз раскрыв верхнюю половину карты монстра под ней. Поверните или переверните карту монстра по мере необходимости, чтобы соответствующий монстр находится сверху. Иногда вам может потребоваться поменять карту монстра, чтобы карта с нужным монстром находилась перед остальными картами монстров в колоде. На картах монстров представлены все монстры, которые понадобятся вам для любого приведенного здесь сценария. Сдвигание карты ОЗ персонажа вниз не приведет к потере вашего местоположения на карте Карты местности.

#### ЗАВЕРШЕНИЕ БОЯ

В тот момент, когда монстр убит, бой завершен. Если у вас не осталось действий, раунд окончен, и следующий раунд будет небоевым. Если после убийства монстра у вас остались действия, такие как Движение, вы можете выполнить оставшиеся действия (раунд меняется с Боевого на Небоевой).

Когда бой будет завершен, сдвиньте карту ОЗ персонажа вверх, обратно в исходное положение поверх колоды. Ваш персонаж находится на том же гексе, что и в начале боя.



## Завершение сценария

Сценарий может завершиться одним из двух способов: успехом или провалом. Как только условия успеха или провала сценария срабатывают, доигрывается оставшаяся часть раунда, а затем сценарий заканчивается. Независимо от того, завершился ли сценарий успехом или неудачей, подсчитайте жетоны денег, которые вам удалось разграбить во время сценария, и конвертируйте их в золото. Каждый жетон денег стоит 2 золотых, независимо от уровня сценария. Все, что не было разграблено во время сценария, не учитывается. Вы также восстанавливаете все потерянные и сброшенные карты способностей, обновляете все израсходованные и истощенные карты предметов, и возвращаете свои ОЗ на максимум для вашего уровня персонажа, чтобы вы могли начать все заново в будущем сценарии.

## Обновление карты отслеживания сценариев

Если вы успешно завершили сценарий:

- Прочитайте заключительный текст и получите подробные сведения о положенных наградах.
- Установите флажок в квадрате в разделе Сценарии возле номера успешно завершеного сценария.
- Заштрихуйте звездочки всех новых разблокированных сценариев, как описано в разделе "Новые локации".
- Отметьте кружочки тех сценариев, которые оказались заблокированы прохождением сценария.
- Проверьте раздел Достижений на наличие любых полученных достижений.
- Сделайте запись в разделе "Золото и предметы" о количестве заработанного вами золота, а также о любых изменениях в ваших предметах (подробнее об этом в разделе "Посещение Gloomholdin'" далее в этом сборнике правил).
- Обновите свой уровень персонажа, если количество сценариев, которые вы выполнили в кампании до этого момента, кратно трем.

## Прокачка Вашего Персонажа

Вы можете повышать уровень вашего персонажа после каждых 3 сценариев, которые вы прошли. Вы делаете это в перерывах между сценариями, когда посещаете Gloomholdin'. Вы начинаете с 1-го уровня персонажа и достигнете 5-го уровня к концу кампании. Таким образом, после завершения третьего, шестого, девятого и двенадцатого сценариев вы повышаете свой уровень.

Повышение уровня вашего персонажа улучшает две вещи:

- Ваши карты способностей.
- Ваш максимальный уровень ОЗ.

Когда вы повышаете уровень, выберите одну из своих карт способностей и поверните ее на уровень 2 (помните, что все ваши карты способностей начинают с уровня 1). Установите флажок на карте сценариев, чтобы помнить, какую карту способностей вы улучшили. Также не забудьте свериться с картой ОЗ персонажа, чтобы найти свой новый максимальный уровень ОЗ.

## Посещение Gloomholdin'.

После каждого сценария, будь то успех или провал, у вас есть выбор: либо вернуться в Gloomholdin', либо немедленно перейти к новому сценарию.



Если вы сразу же переходите в новый сценарий, просто найдите новый сценарий в книге сценариев, подготовьте его и начните играть. Новый сценарий, выбранный для игры, должен быть одним из разблокированных. Вы можете повторно пройти тот же сценарий, который вы только что играли, если он был провален.

Если вы решили посетить Gloomholdin, вы можете покупать или продавать предметы. Вы можете купить карты предметов, потратив собранное золото. Вы также можете продать обратно любой предмет за половину его цены, округленную в меньшую сторону. Каждый предмет, которым вы владеете, всегда считается снаряженным. Вы можете владеть максимум двумя предметами (если только специальные эффекты в игре не говорят об обратном).



#### ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Все предметы доступны для покупки с самого начала игры, за исключением заблокированных предметов, у которых есть символ блокировки (см. слева) рядом с названием предмета. Вы должны дождаться эффекта в игре, который сообщит вам, когда предмет будет разблокирован и доступен для покупки.



## Advanced Game Variant: Hindrances

---

### *Designer's Note:*

*Hindrances are an advanced variant for Gloomholdin'. You may ignore Hindrances if you want to. The game will still be balanced if you do. Advanced players may find that Hindrances add more strategic depth to combat, but some players may prefer a more straightforward experience—and that is ok.*

---

Hindrances are **Obstacles**, **Traps**, **Difficult Terrain**, and **Hazardous Terrain** tiles that are between you and the monster during combat. They increase the movement cost for you and the monster to change (increase or decrease) Distance. Hindrances are tiles that would have prevented you from taking the fastest possible route to move **into** the monster tile if you were to try to do so. Obstacles, Traps, Difficult Terrain and Hazardous Terrain can all be considered Hindrances in the right situation.

It is possible to have **zero**, **one** or **up to two** Hindrances in a combat. There can be no more than 2 Hindrances in a combat. For every Hindrance in a combat, increase the movement cost of changing Distance by 1 for that entire combat, to a maximum of 3 movement cost per change in Distance. **You determine the number of Hindrances that apply to the entire combat on the first round you enter the combat.** The number of Hindrances in a combat does not change for the duration of the combat. Determine the number of Hindrances before either party (you or the monster) takes any actions in the combat.

It's important to remember at this point that movement during combat only increases or decreases Distance, as tracked by the Range Tracker card. Movement during combat does not move you on the map. Normally, a movement value of 1 allows you to increase or decrease Distance by 1. Hindrances change this cost ratio. As mentioned above, for every Hindrance in the combat, increase the movement cost during this combat by 1. For example, if there is 1 Hindrance in a combat, for that entire combat it will require 2 movement to increase or decrease Distance by 1. This applies to both parties (both you and the monster).

### **How Many Hindrances Are in Your Combat?**

You can use the steps below to calculate the number of Hindrances in a combat. To do this, you'll be looking at the map and determining the fastest routes to **move into** the monster's hex. Note that you are never allowed to *actually* move into the same hex as a monster, even outside of combat. You are only mentally/theoretically doing so to determine the number of Hindrances in a combat.

1. Determine what would be the **fastest** route for you to (theoretically) **move into** the monster's hex. If nothing blocks you from taking that route, there are **zero** Hindrances in your combat. You can proceed with the first turn of the combat, with the normal movement cost of 1 for increasing or decreasing Distance by 1. If you would not have been able to take the fastest route, move to step 2.
2. Find what would have been the **second-fastest** route for you to move into the monster's hex. If that route is not blocked by anything, you can proceed with combat. There is 1 Hindrance in your combat, so each 1 change in Distance costs 2 movement for this combat. If you would not have been able to take the second-fastest route, move to step 3.



3. If you are unable to take the second-fastest route to move into the monster's hex, you have 2 Hindrances in your combat, which is the maximum number of Hindrances for a combat. Each 1 change in Distance in this combat costs 3 movement. There is no need to check for the third-fastest route.

### Types of Hindrances

As mentioned above, Obstacles, Traps, Difficult Terrain and Hazardous Terrain tiles can all be Hindrances. Each of these is considered a different type of Hindrance. The Hindrance type can affect your calculation of the fastest routes into the monster tile. Some Hindrance types also cause damage to you or the monster in certain situations.

Some effects or abilities in the game can create or destroy (sometimes temporarily) Hindrances. These abilities will be written as something like, "+1 X", where X is the symbol for the type of Hindrance (see below section), meaning this ability creates one Hindrance of that type.



**Obstacle Hindrances.** When an Obstacle Hindrance blocks the fastest route into the monster's hex, you must go around it when calculating the second-fastest route. This is important to note because it is what contrasts Obstacle Hindrances from the other Hindrance types explained below.



**Difficult Terrain Hindrances.** Since, unlike obstacles, you can move through difficult terrain, you can "go through" them when calculating your second-fastest route into the monster's hex.

*For example, if a difficult terrain tile is in the way of the fastest route into the monster's hex, that is 1 Hindrance. If moving through that Difficult Terrain Hindrance would be the second-fastest route, that is permissible as your second-fastest route. You only need to have the 1 Hindrance in your combat in that case. If, however, you would have had to move through two Difficult Terrain tiles to move into the monster's hex on your second-fastest route, that would count as 2 Hindrances for the combat.*



**Trap and Hazardous Terrain Hindrances.** Trap (left, top) and Hazardous Terrain (left, bottom) Hindrances behave just like Difficult Terrain Hindrances in that you can "move through" them when determining your second-fastest route into the monster hex. But unlike Difficult Terrain Hindrances, Trap and Hazardous Terrain Hindrances can cause you or the monster to take damage in the right situation. **If there is a Trap or Hazardous Terrain Hindrance in your combat, the first party (you or the monster) to move into Distance 1 in the combat must take damage from the Hindrance.** You or the monster must take the same amount of damage as you would have taken from a Trap or a Hazardous Terrain tile if you entered one of those tiles outside of combat. The Trap or Hazardous Terrain Hindrance only deals damage **once per combat**. After that, there is no damage penalty for either party to move into Distance 1. The increased movement cost from the Hindrance or Hindrances persists as normal throughout the entire combat, even after the Hindrance has dealt damage.

Once either you or the monster have taken damage after moving into Distance 1, no more damage can be dealt from any Hindrances this combat, no matter how many there are. If a push or pull ability forces a party into Distance 1, that party is the one that triggers the Trap or Hazardous Terrain hindrance and suffers the damage.





**Any Type Hindrance.** If an effect or ability in the game uses the symbol on the left, it is referring to any type of Hindrance.

*For example, if you have an ability that allows you to remove 1 Hindrance of any type from the combat, it doesn't matter what type of Hindrance is in the combat, you may remove it. If there are multiple hindrances in the combat, you may choose which to remove.*

### **Hindrances and Flying/Jumping**

Flying or jumping monster or character actions can ignore hindrances. These actions have the standard cost of 1 movement for 1 change in Distance.

### **Hindrances and Push/Pull**

Push and Pull effects are unaffected by Hindrances. One push/pull always equals 1 change in Distance. If there is a Trap Hindrance and a monster or player is pulled into Distance 1, the trap triggers and the party must take the trap's damage.

### **If There Are Multiple Types of Hindrances**

If there is more than one type of Hindrance in a combat, include the characteristics of **the most penalizing** type.

*For example, if your fastest route into the monster hex is blocked by an Obstacle, that's your first hindrance. If your second-fastest route is blocked by a Trap, that is your second Hindrance. Since a Trap is one of the Hindrances in your combat, the damage the Trap Hindrance deals when a party moves into Distance 1 applies as normal.*

If you have two equally efficient choices of path for your fastest or second-fastest routes, choose the one you prefer.

*For example, imagine you are looking for your second-fastest route into the monster hex (there was an Obstacle Hindrance blocking the fastest route). There is a route that goes through a trap that would get you into the monster's hex in 3 moves, but there is also a route that goes through a Difficult Terrain tile that would get you there equally as quickly—3 moves. You are free to choose the Difficult Terrain route as your second-fastest route, and the Difficult Terrain tile would become your second Hindrance.*

Note that it doesn't matter what size a Hindrance is; it is the number of tiles it covers that counts. For example, if there is an obstacle on the board that is a tree that covers 3 hexes, treat each individual hex as its own Hindrance.

If you are ever unsure of what to do with Hindrances, give yourself the benefit of the doubt. We're all here to have fun.



## Hindrance Examples

The following are examples of Hindrances to get you more familiar with how they work. Each example corresponds to a diagram on the right.

**A.** If you were on hex (a) and entering combat with the wolf, the yellow route would be the fastest possible way to move into the wolf's hex, but it is blocked by the obstacle. That obstacle, for this combat, is an Obstacle Hindrance. So you look for the second-fastest route to see if there are any more Hindrances for this combat. The blue route would be your second-fastest route, and there is nothing blocking you. Therefore you have a total of 1 Hindrance, and it will require 2 movement for every 1 change in Distance, for both you and the wolf.



**B.** If you were on hex (b), the yellow route would be your fastest route into the Wind Demon's hex, but it is blocked by an Obstacle Hindrance. The blue route would be the second-fastest possible route. It would require going through the Trap, so the Trap is your second Hindrance of the combat (you cannot have more than 2 Hindrances in a combat). You have a total of 2 Hindrances in this combat, so each change in Distance will require 3 movement, for both you and the monster, for the duration of the combat. In addition, since a Trap Hindrance is one of your Hindrances, you must deal with the Trap Hindrance's effect of dealing damage to the party (you or the monster) who is the first to move into Distance 1. Once the Trap Hindrance has dealt damage in this combat, it will deal no additional damage for the rest of the combat, but your movement cost is still 3 because you still have 2 Hindrances in your combat.



**C.** If you enter combat while on hex (c), your fastest route would be the yellow route. Since this route would require you to pass through 2 Difficult Terrain tiles, you have 2 Difficult Terrain Hindrances in this combat. Therefore, for the entirety of this combat, it will cost you and the monster 3 movement to increase or decrease Distance by 1.



**D.** If you entered combat while on hex (d), the yellow route would be the fastest route into the Bear's hex. Since that route is blocked by an Obstacle Hindrance, you move on to check what the second-fastest route would be. The second-fastest route would be the blue route, and unfortunately that route is also blocked by an Obstacle Hindrance. Since you cannot have more than 2 Hindrances in a combat, you do not have to check for the third-fastest route. You have 2 Hindrances for this combat, which means it will cost both you and the Bear 3 movement for every 1 change (increase or decrease) in Distance for the duration of this combat.





## Credits

---

Big thank you to [Cephalofair Games](#) for giving their blessing to publish Gloomholdin' to the files section of Gloomhaven's page on Board Game Geek for free download, and for granting permission to use original Gloomhaven art, characters, lore, etc. Thanks to Gloomhaven's designer Isaac Childres for creating this wonderful world we get to play in. Also thanks to Gloomhaven illustrators Alexandr Elichev, Josh T. McDowell and Alvaro Nebot for their work bringing the Gloomhaven experience to life.

Finally, thanks to those in the board game community who helped out with the process of creating Gloomholdin', even if it was simple encouragement along the way. Specific individuals who helped out are listed below, alongside their Board Game Geek account name.

### PLAYTESTERS

- David Gregg (s3rvant)
- Bruce Nettleton (pastorbln)
- Kris Lamote (Iskander)
- J Kight (Topheth)

### RULEBOOK REVIEWERS

- Paul Dee (jammymonkey)
- Michael Egwood (Egwood)

### GRAPHIC DESIGN & UX FEEDBACK

- M (poolfreak)