



## ФАЗА ЧУДОВИЩ

Чудовища совершают ходы в порядке, обусловленном **очередностью чудовищ** (слева направо). В свой ход каждое чудовище выполняет действия, пока у него не закончится выносливость или оно не сможет стать ближе к цели-первоходцу.

### БЛИЖАЙШИЙ ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Цель каждого чудовища — это ближайший к нему первоходец. Чтобы определить ближайшего первоходца, посчитайте количество клеток до первоходцов (*на всех фрагментах поля*), которых чудовище может выбрать целью. При подсчёте «обходите» непроходимые клетки, такие как завалы, бочки, клетки действий и уничтоженные клетки, но игнорируйте закрытые двери и других существ (*«Неподвижное» существо считается завалом*).

Если ближайших первоходцов 2 или больше, то чудовище выбирает среди них первоходца, у которого осталось меньше здоровья (по выбору игроков при равенстве).

#### ДЕЙСТВИЯ ПРЕДСКАЗУЕМЫХ (совершают их в порядке приоритета сверху вниз) И НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ЧУДОВИЩ (могут совершать их в любом порядке без приоритета)

Используйте активные способности	стоимость	Чудовище может использовать активные способности с карт (приоритет слева направо): <ul style="list-style-type: none"> <li>Его карта личного события</li> <li>Карта текущего события ужаса (только в дополнении).</li> <li>Его карта чудовища (приоритет в указанном на карте порядке)</li> </ul>
Уничтожьте соседнюю закрытую дверь	④	Предсказуемое чудовище уничтожает закрытую дверь: замените фишку закрытой двери на жетон уничтоженной двери
Переместитесь	① за клетку поля	Переместите предсказуемое чудовище (по горизонтали, вертикали или диагонали) на соседнюю свободную проходимую клетку к ближайшему первоходцу

Использовав активную способность или переместившись за 1 выносливость, чудовище снова попытается использовать одну из активных способностей, а если не получилось — перемещается за 1 выносливость.

#### ДЕЙСТВИЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ЧУДОВИЩ (дополнительные доступные им действия)

Переместитесь	① за клетку поля	Переместите непредсказуемое чудовище в любом направлении (по горизонтали, вертикали или диагонали) на соседнюю свободную проходимую клетку
Откройте или закройте соседнюю дверь	③	Если дверь <b>открыта</b> (на ней нет жетона или фишки), непредсказуемое чудовище закрывает её — поместите на неё фишку закрытой двери. Если дверь <b>закрыта</b> (на ней есть фишка закрытой двери), непредсказуемое чудовище открывает её — уберите фишку закрытой двери
Уничтожьте соседнюю дверь	④	Непредсказуемое чудовище уничтожает открытую или закрытую дверь: поместите на неё жетон уничтоженной двери, а фишку закрытой двери уберите (если есть)
Задействуйте рычаг ловушки	③	<ul style="list-style-type: none"> <li>Разыграйте эффект «Ловушки срабатывают»: атака ❸ на всех существ на клетках-ловушках на фрагменте поля с этим непредсказуемым чудовищем.</li> <li>Поместите жетон уничтожения на этот рычаг ловушки</li> </ul>

## ЧУДОВИЩЕ УНИЧТОЖЕНО

Если здоровье чудовища снизилось до 0 или чудовище оказалось на клетке пропasti, это чудовище уничтожено:

- Разыграйте его эффекты «Когда это чудовище уничтожено» (если есть).
- Первоходец, в чей ход уничтожено чудовище, получает 1 воодушевление.

Если уровень уничтоженного чудовища ниже текущего уровня чудовищ (*и это не чудовище 4-го уровня*), уберите в коробку его карту и фишку. В противном случае положите карту этого чудовища лицевой стороной вверх в стопку уничтоженных чудовищ и отложите его фишку.

## ИЗГНАННЫЕ ЧУДОВИЩА

К ним применяются все правила уничтоженных чудовищ, за исключением:

- Первоходцы не получают воодушевление.
- Изгнанные чудовища не считаются уничтоженными для эффектов карт.
- При изгнании чудовища не разыгрывайте эффекты «Когда это чудовище уничтожено».

## ВООДУШЕВЛЕНИЕ ↪

Вы получаете воодушевление в следующих случаях:

- Вы задействовали сундук или клетку события.
- В ваш ход уничтожено чудовище.
- Вы стали целью способности, позволяющей получить воодушевление.
- Вы можете тратить воодушевление в следующих случаях:
  - Вы можете потерять 1 воодушевление вместо 1 здоровья (сколько угодно раз), даже когда требуется потратить здоровье для оплаты стоимости способности.
  - После вашего броска на атаку (или любого другого броска на атаку в ваш ход) вы можете увеличить результат на 1 за каждое потраченное воодушевление (сколько угодно раз).
  - Когда вы используете способности, требующие потратить воодушевление.
  - Когда вы запечатываете клетку логова.
  - Когда вы задействуете неосвещённую клетку главы.
  - Когда вы поддерживающий первоходец.

## ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЫ

Когда вам необходимо потратить или потерять воодушевление, другие первоходцы могут вас поддержать и добавить своё воодушевление.

Поддерживающие первоходцы, согласившиеся поделиться воодушевлением, должны быть по соседству от вас, от другого поддерживающего первоходца и/или от цели-клетки (например, от клетки логова, когда вы её запечатываете).

Вы можете не тратить своё воодушевление, когда вас поддерживают.

Это действует, даже когда требуется потратить воодушевление для оплаты стоимости способности, а также во время любых бросков на атаку в ваш ход.

## АТАКА/АТАКУЙТЕ

Для уклонения от обычной атаки используется **защита**, от магической атаки — **воля**.

- Бросьте все **■** и **□** кубики, указанные в способности, и сложите выпавшие значения.
- Учтите сначала все эффекты пассивных способностей, увеличивающие результат броска на атаку, а затем эффекты, уменьшающие этот результат.
- Можете потратить воодушевление, чтобы увеличить результат.
- Если результат **равен** соответствующей характеристике уклоняющегося или **больше** неё:
  - В наносите урон. • Уклоняющийся получает урон. • Уклоняющийся теряет 1 здоровье (бочка взрывается).

Даже если под атаку попадает несколько существ (например, когда срабатывают ловушки или взрывается бочка), совершите бросок на атаку только один раз и примените результат по отдельности к каждому уклоняющемуся.

## ПРИЯТИЯТЕ, ОТТОЛКНИТЕ

Если цель-существо находится на прямой линии от клетки-источника притягивания или отталкивания, это существо перемещается по прямой линии, в противном случае — по диагонали.

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на непроходимую клетку, вместо дальнейшего перемещения оно останавливается на своей текущей клетке.

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку со взрывоопасной бочкой, эта бочка взрывается.

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку с рычагом ловушки, задействуйте этот рычаг.

Если существо притянули или оттолкнули на клетку пропasti, это существо уничтожено.

«Неподвижных» существ невозможно притянуть или оттолкнуть.

## БЕСПЛОТНОЕ

Бесплотное существо невозможно выбрать целью, если только у какого-либо существа нет пассивной способности, позволяющей ему выбирать целями бесплотных существ (даже когда бесплотное существо пытается выбрать целью себя).

Бесплотных существ можно атаковать **опосредованно**: с помощью ловушек, взрывоопасных бочек или способностей, не требующих выбирать определённую цель (например, «Атака на соседних существ»).

Предсказуемые чудовища игнорируют первоходцев, которых не могут выбрать целями, и не перемещаются в их сторону.

Существа могут перемещаться через бесплотных существ, а бесплотные существа могут перемещаться через любых существ. Тем не менее бесплотные существа считаются препятствиями. Нельзя закончить перемещение на клетке с бесплотным существом.

## ПЕРЕНЕСИТЕ(СЬ)

Когда существо переносится со своей клетки на другую клетку, неважно, есть ли между этими клетками стены, препятствия, завалы и закрытые двери.

Когда существо должно перенестись на клетку определённого типа (например, на клетку события), всегда выбирайте ближайшую к этому существу неуничтоженную клетку подходящего типа на том же фрагменте поля. Если указанная клетка занята или непроходима, выбирайте ближайшую к ней свободную проходимую клетку.

## ПОМЕНЯЙТЕ(СЬ) МЕСТАМИ

Поменяйте местами указанные фишки на поле.

## УПРАВЛЯЙТЕ ЧУДОВИЩЕМ

Когда вы управляете чудовищем, вы совершаете за него все действия в его ход. Такое чудовище считается **непредсказуемым** (у этой способности приоритет над правилом непредсказуемых чудовищ, которыми управляют игроки погибших первоходцев).

	ПРОХОДИМАЯ КЛЕТКА На такую клетку можно перемещаться помимо видимости для <b>❶</b> и <b>❷</b>	ПРЕПЯТСТВИЕ Такая клетка не перекрывает линию видимости только для <b>❶</b>	ВСЕГДА ПЕРЕКРЫВАЕТ ЛИНИЮ ВИДИМОСТИ
Проходимая клетка (в том числе клетка-ловушка и клетка пропasti)	✓	✗	✗
Клетка логова (без жетонов на ней)	✓	✗	✗
Существо (первоходец, чудовище, бесплотное существо)	✗	✓	✗
Клетка действия (клетка события, сундук, верстак, станция подзарядки, освещённая или неосвещённая клетка главы, рычаг ловушки)	✗	✓	✗
Взрывоопасная бочка	✗	✓	✗
Уничтоженная клетка поля	✗	✓	✗
Стена, закрытая дверь, завал	✗	✗	✓

❶ Ближайшая цель (соседнее существо или клетка; можно выбрать себя или свою клетку)

❷ Дальняя цель (в пределах дальности **X**, можно выбрать себя, препятствия перекрывают линию видимости)

❸ Дальняя цель (в пределах дальности **X**, можно выбрать себя, препятствия не перекрывают линию видимости)

❹ Бросок кубика судьбы (бросьте кубик судьбы, если **≥X**, разыграйте указанный эффект, в противном случае разыграйте эффект после слова «Начне», если есть)

❺ Накопительное условие (когда выполняется указанное на карте условие, поместите на карту жетон прохождения; если жетонов стало **Y**, разыграйте указанный эффект)

❻ Уберите предмет в инвентарь (положите вертикально)

❶ Сбросьте (предмет или событие)

❷ Кубик сильной атаки

❸ Кубик слабой атаки

❹ Эффект «Когда вступает в игру»

Разыграйте продолжительный эффект (читается как «в этом раунде, поместите на эту карту маркер первоходца или ужаса — этот эффект можно суммировать не более **X** раз в раунде)

Верните маркер с этой карты и разыграйте указанный эффект (связанный с этим маркером продолжительный эффект перестаёт действовать)