

КАРТИ ТА ЕФЕКТИ

П: Чи обов'язково застосовувати всі ефекти карти?

В: Ні, якщо текст не містить уточнень щодо ефектів зі словами «потім» чи «кожен/кожну», або вказує переміститися не «до X кроків», а «на X кроків».

П: Чи Звір може виконати марну атаку за відсутності цілей поблизу, щоб активувати інші ефекти карти (наприклад, на карті «Душогубство»)?

В: Так! Однак пам'ятайте, що Звір у будь-якому разі розкриває свою поточну локацію, коли атакує.

П: Чи ефекти зі словом «Поблизу» стосуються також і поточної локації персонажа?

В: Так! Це стосується усіх ефектів із цим словом, включно з картою «Темні ритуали» або поліпшенням Кріма «Практичність», а також сторожовими вежами — локація, у якій поставлена вежа, також перебуває «поблизу» та вимагає розміщення слідів.

П: Якщо карта виконує умову активації більше ніж одного поліпшення на планшеті Звіра або мисливця, то у якій послідовності їх слід застосувати?

В: Спочатку застосуйте ефекти карти, а потім на власний розсуд визначте послідовність застосування ефектів поліпшень.

П: Чи Звіра вважають «істотою» для застосування ефекту карти здібності Іони «Срібна стріла»?

В: Ні, ця карта здібності дозволяє атакувати тільки викликаних Звіром істот.

МІСЦЕВІСТЬ

П: Чи початкова локація Звіра належить до усіх зон?

В: Так, вона належить до усіх зон і її вважають усіма типами місцевості, окрім поселення. Якщо Звір розкриє себе у цій локації, мисливці можуть активувати пастки у будь-якій зоні.

П: Чи можна перетворити локацію, яку вже перетворено жетоном?

В: Так, жетон перетвореної місцевості можна замінити іншим жетоном місцевості.

П: Чи можна перетворювати початкове поселення й початкову локацію Звіра?

В: Так, початкові локації можна перетворювати.

ПОЛІПШЕННЯ

П: Скільки разів на день можна застосовувати ефекти червоних поліпшень?

В: Ефекти застосовують щоразу, коли виконуються умови їхньої активації. Наприклад, якщо для активації червоного поліпшення необхідно зіграти певну карту, й протягом дня гравець у будь-який спосіб повернув цю карту на руку, він зможе застосувати ефект знову.

П: Чи можливо атакувати одну й ту саму ціль, використовуючи атаку Гідрою й поліпшення Рааги «Гнів Ейртір» та/або «Лють Мендр»?

В: Ні, кожен додаткову атаку необхідно спрямувати на іншу ціль.

П: Як працює поліпшення Ассара «Резонанс»?

В: Гравець за Ассара один раз вибирає іншого мисливця, і до кінця партії копіює ефект першої червоної карти, яку грає тиме цей мисливець щодня. Тобто Ассар застосовуватиме ефект багаторазово, проте він поширюється тільки на одну карту щодня й лише на першу червону карту конкретного мисливця, без виключень.

П: Як працює поліпшення Есмерії «Гіпноз»? Чи Звір, застосовуючи ефект цього поліпшення, може додати до атаки мисливця свій жетон прадавньої сили або відповідний жетон мисливця?

В: Застосовуючи ефект цього поліпшення, гравець-Звір вибирає мисливця й може переглядати усі карти на руці цього мисливця в його наступний хід. Звір виконує хід за мисливця із використанням його карт зі звичайним обмеженням у 2 карти, але з можливістю атакувати інших мисливців і поселенців. Після цього мисливець здійснює ще один хід самостійно. Застосовуючи ефект поліпшення «Гіпноз», ви не можете використовувати жетони прадавньої сили.



КОНТРАКТИ

П: Чи можна виконати вимоги контрактів на наступні ночі протягом попередніх днів?

В: Так. Наприклад, якщо Звіру потрібно вбити трьох поселенців згідно з вимогами контракту третьої ночі, а він вбив їх протягом другого дня, то вимоги контракту третьої ночі однаково вважатимуть виконаними.

Зверніть увагу: нагороду можна отримати тільки у ніч відповідного контракту (у нашому прикладі це третя ніч). Якщо ви отримали винагороду за виконану вимогу контракту в першу ніч (наприклад, завдали Звірові 1 поранення), ви однаково можете зарахувати цю вимогу для отримання винагороди за контрактом у наступні ночі. У нашому прикладі: якщо за вимогою третьої ночі ви маєте завдати Звірові 3 поранень, то для отримання винагороди достатньо завдати Звірові ще 2 поранень на додачу до тих, що вже були завдані для отримання винагороди у першу ніч.

П: Чи тварин, убитих істотами, враховують до виконаних умов контракту?

В: Тварин, убитих істотами, враховують до виконаних умов контракту, хоча вони й не приносять Звіру досвіду.



ПАСТКИ

П: Чи можна розмістити пастку в будь-якій зоні? Чи є обмеження щодо кількості пасток в одній зоні?

В: Мисливці можуть розміщувати пастки у будь-якій зоні (не тільки у тій, де зараз перебувають), однак у кожній зоні може бути не більше 3 пасток водночас.

Зверніть увагу: ефект карти здібності Кріма «Пасткар» дозволяє розмістити пастку лише у його зоні.

П: Якщо Звір розкритий у певній зоні, і я поставлю туди пастку, чи вона відразу ж спрацює?

В: Ні, пастка спрацює, коли звір наступного разу розкриє себе.

П: Чи обов'язково активувати пастку, якщо Звір розкрив себе у відповідній зоні та у локації з відповідною місцевістю?

В: Ні, ви можете умисно не активувати пастку.

ЗАГАЛЬНЕ

П: Чи Звір відновлює здоров'я на світанку?

В: Ні, Звір може відновити здоров'я лише завдяки особливим ефектам.

П: Якщо колода вивертів Звіра або колода предметів мисливців вичерпалася, чи треба перетасувати скид, щоб оновити ряд наприкінці ночі?

В: Ні, у такому разі не потрібно утворювати нову колоду зі скиду.

П: Як працюють жетони прадавньої сили?

В: Жетони прадавньої сили можна здобути завдяки виконанню певних контрактів протягом гри. Якщо ви маєте отримати жетон прадавньої сили, але їх не залишилось у запасі, ви не отримуєте жетон. Після використання жетон повертають у запас.

Перед виконанням атаки з використанням прадавньої сили, Звір або мисливець повинні оголосити про це і сказати, скільки жетонів використовують.

Ви не можете додавати жетони прадавньої сили після атаки. Ви можете вирішити не використовувати ці жетони взагалі.

Один жетон додає 1 поранення до однієї атаки гравця проти однієї цілі. Проте ви можете використати кілька жетонів прадавньої сили, щоб додати відповідну кількість поранень тій самій цілі, або розділити додаткові поранення від жетонів між різними цілями.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ТА СЛІДИ

П: Якщо мисливець прийшов у локацію, де перебуває Звір, чи потрібно розмістити там жетон слідів?

В: Так, мисливці пасивно знаходять нові сліди Звіра, переміщуючись у будь-які локації, у яких Звір був цього дня.

П: Якщо Звір декілька разів перемістився через одну й ту саму локацію без розкриття протягом одного або різних днів, чи потрібно повторно розмістити у ній жетон слідів?

В: Так, якщо Звір не розкривався, він щоразу розміщує жетон слідів, переміщуючись у локацію із мисливцем або поселенцем, чи у локації поблизу сторожової вежі.

П: Чи потрібно розміщувати жетони слідів у поселеннях, якщо там немає мисливців чи поселенців?

В: Ні, сліди потрібно розміщати тільки у локаціях із мисливцями й поселенцями та у локаціях поблизу сторожових веж.

ЗОБРАЖЕННЯ НА МІНІМАПІ

Серед компонентів гри ви знайдете дві мінімапи. Другу мінімапу додано на заміну першої, у якій були виявлені технічні помилки. Правильною є та мінімапа, яка на стороні «Затоплені землі» містить лісову локацію на південному заході.



ЗАЙВИЙ СИМВОЛ МІСЦЕВОСТІ НА КАРТІ «КРОК У ТІНІ»

Як є



Як повинно бути



ЗОБРАЖЕННЯ НА МІНІМАПІ

На стороні мінімапи «Північні простори» відсутня позначка шляху, що з'єднує Новий Аркстед із локацією на півночі. Позначка на полі є правильною.

