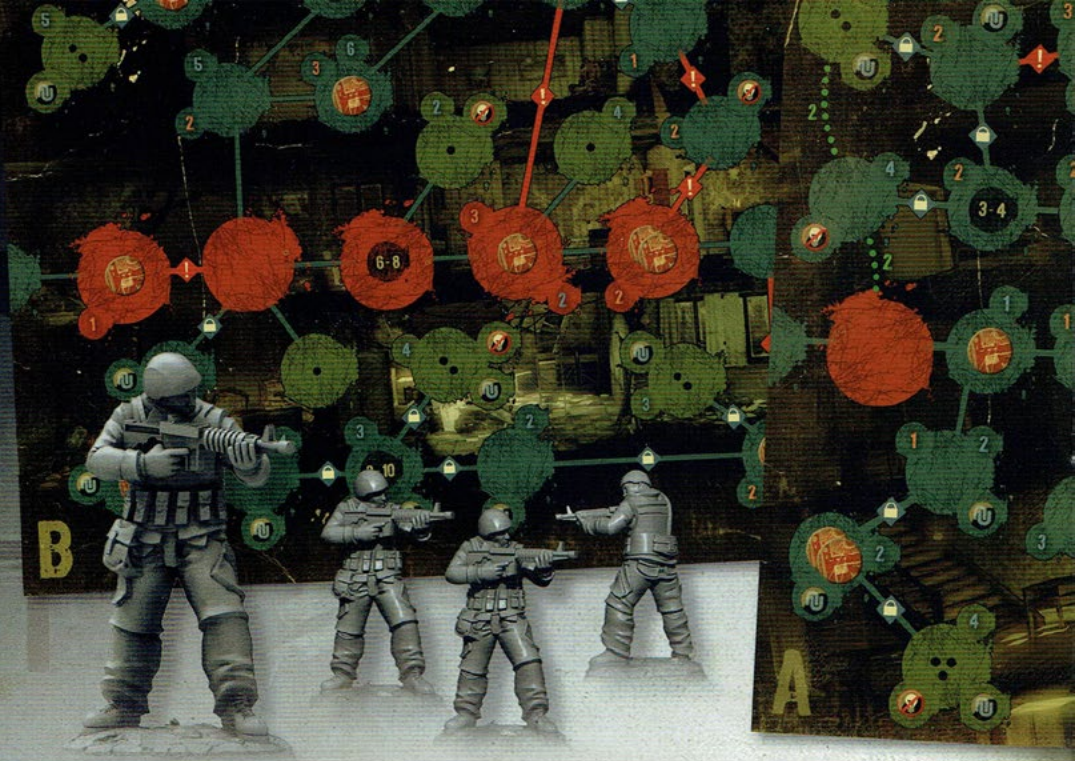




ТАКТИКА [ДОПОЛНЕНИЕ]

(4 МИНИАТЮРЫ + ДВУСТОРОННЯЯ КАРТА БОЯ + 9 ТАКТИЧЕСКИХ ЖЕТОНОВ + 20 КАРТ)

Из-за более сложных правил и хода игры расширение «ТАКТИКА» предназначено для продвинутых игроков.

В начале вашей игры разделите все тактические карты на:

- колоду «Комнаты и коридоры».
- колоду «Укрытие и Открытая позиция»
- оставшиеся карты (2 карты действий, 2 специальные карты, 1 карта шума, 1 карта тревоги).

Поместите их рядом с основным полем.

Теперь поместите рядом с колодами двухстороннюю карту боя, 9 жетонов тактики и 4 миниатюры солдат.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЖИМА ТАКТИКИ

Тактика может использоваться во время Вылазки, сразу после начала боя с «Местными» (солдаты, дезертиры, повстанцы или бандиты). Это расширение вводит альтернативный способ ведения боя.

Режим Тактика особенно полезен в ситуации, когда начнется бой, и вы будете готовы к нему. В противном случае рекомендуется просто выбрать правило Побег (см. Журнал: ТАБЛИЦА БОЯ).

При запуске режима «ТАКТИКА» персонажи заходят вглубь локации, в которой сейчас находятся, а затем начинают тактические "догонялки."

В режиме «ТАКТИКА» вам будет предоставлена возможность: уменьшить 1) преимущество врага в их количестве, которое они имеют, нейтрализуя их одного за другим, 2) преимущество их отваги, сражаясь с ними в темных углах, а также 3) любое преимущество, которое они могут иметь перед вами из-за наличия огнестрельного оружия, путем выбора узких коридоров при ведении боя. Кроме того, тактические жетоны позволят вам получить дополнительное преимущество в бою.

ПОДГОТОВКА

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОНЫ КАРТЫ БОЯ

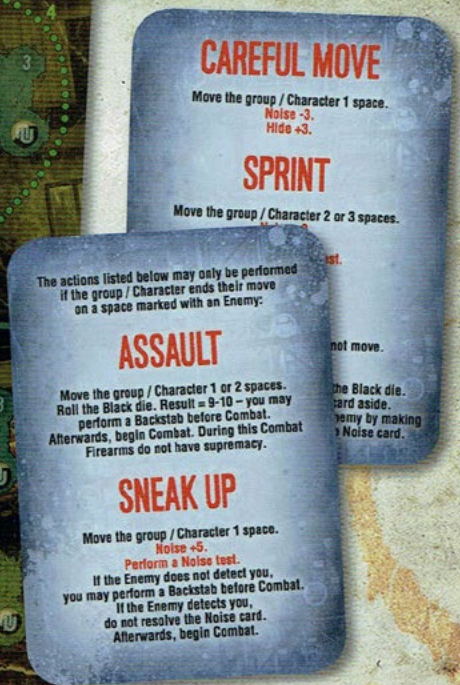
При запуске режима «ТАКТИКА» расположите карту боя той стороной, которая соответствует размеру локации, в которой вы сейчас находитесь:

Если локация средняя и большая - используйте сторону, обозначенную буквой А.

Если локация маленькая - используйте сторону, обозначенную буквой В.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ТАКТИКИ

Положите на карту боя по одному жетону на места, отмеченные одним знаком жетона тактики, и по два жетона на места, отмеченные знаком жетона двойной тактики.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА И СИЛЫ ВРАГОВ

Определите количество, отагу и оружие врагов обычным способом - согласно тексту на карте «Местные». Поместите жетоны врагов в ТАБЛИЦУ БОЯ на основном поле. Эти жетоны представляют собой врагов, скрывающихся поблизости. Вы не знаете, где именно они, так же как и враги не обладают знанием точного местоположения персонажей. Эти жетоны будут использоваться только тогда, когда вы фактически столкнетесь с одним из Врагов (см. дальнейшее описание).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВЫХ ПОЗИЦИЙ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Бросьте черный кубик для каждого персонажа в группе и разместите персонажей на карте боя - на позиции, соответствующие результатам ваших бросков (знаки с цифрами на черном фоне). Персонажи начинают на определенных позициях. Во время игры в режиме «ТАКТИКА» персонажи либо попытаются выйти из локации (через две точки выхода, расположенные на краю карты боя), либо попытаются добраться до мест, которые обеспечат наилучшее тактическое преимущество и добавят «эффект неожиданности», который можно будет использовать во время боя.

ПОРЯДОК БОЯ РАУНДЫ

Режим «ТАКТИКА» состоит из раундов, которые происходят один за другим. Во время раунда вы будете:

1. Выполнять одно действие из указанных на картах действий.
2. Проверять цвет позиции, на которой вы закончили движение.

Если позиция **синяя** - тяните из колоды и разыграйте эффект карты «Комнаты и коридоры». Если позиция **зеленая** - тяните из колоды и разыграйте эффект карты «Укрытие». Если позиция **красная** - тяните из колоды и разыграйте эффект карты «Открытая позиция».

Примечание: Карты «Укрытие» и «Открытая позиция» помещаются в одну колоду. На каждой позиции, помеченной как «Укрытие», есть черные точки, которые определяют максимальное число персонажей из вашей группы, которые могут находиться там.

После каждого раунда: **NEXT PLAYER**

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО КАРТЕ БОЯ

Почти каждое из действий позволяет группе или персонажу перемещаться на определенное количество позиций. Это означает, что вы можете перемещать миниатюру, представляющую группу или персонажа, на эту величину (или меньше) в любом направлении, но только по проходам, отмеченным на карте боя.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОХОДЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Карта боя должна рассматриваться как символическое представление пространства, а не буквально. На карте показан вид здания в разрезе - длинные коридоры, узкие комнаты, балконы, по которым можно подняться выше, обломки и мебель, разбросанные вокруг, двери, которые позволяют вам стоять за ними, укрытия, лестницы, подвалы, чердаки и т. д.

Проходы и места, которые имеют специальные свойства, отмечены специальными символами на карте. Описание этих символов и их значение можно найти на двух картах: «Специальные проходы» и «Специальные места».

ОБЪЕДИНЕНИЕ И РАЗДЕЛЕНИЕ ГРУПП

Персонажи, помещенные на одну и ту же позицию, являются группой. Выбирайте только одну миниатюру, чтобы представлять эту группу, и поместите оставшиеся миниатюры, представляя разных членов группы, в стороне на время.

Когда персонаж заканчивает движение в месте, которое занято другим персонажем, они немедленно образуют группу.

Начало группового перемещения дает возможность разделить группу - просто переместите только одного или нескольких персонажей и оставьте других там, где они были.

Если есть Персонажи на карте боя, которые занимают разные позиции, то за вами остается решение, какой персонаж или группа действуют в течение текущего раунда. Вы можете выбрать того же персонажа или группу столько раз подряд, сколько вы пожелаете.

ЖЕТОНЫ ТАКТИКИ

Во время перемещения собирайте все жетоны тактики с мест, через которые вы прошли, и с позиции, на которой вы закончили свое движение.

В любое время, пока вы не покинете эту локацию, вы можете сбросить жетон, чтобы:

- перебросить **любой** кубик (боевой кубик, черный кубик, свой или врага)

- повысить или понизить **на еденицу** результат броска боевого кубика (свой или врага).

Вы можете сбросить больше одного жетона за раз (например, чтобы повысить результат броска более чем на одну рану или нанести урон несколько раз).

ВРАГИ

Персонажи могут столкнуться с врагами несколькими способами. Враг может появиться в результате прохождения теста на «Укрытие», теста на «Шум» или при удачном определении его местоположения.

Когда вы начинаете бой с врагом, выберите любой жетон врага, выложенный на таблице боя.

Когда правила сообщают вам, что есть более одного врага или что еще один появился, выберите еще один жетон врага с таблицы боя. Если на таблице больше нет жетонов врага, это означает, что новый враг не появился или врагов больше нет.

Вы можете немедленно подобрать оружие погибших врагов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ВРАГА

Многие из эффектов на картах позволяют определить местоположение врагов по шуму, который они создают. Благодаря этому, вы можете быть уверены в том, где именно находится враг.

Чтобы отметить врага в определенном месте, поместите туда миниатюру солдата.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОХОДЫ

ПОДЪЕМ

Бросьте черный кубик для каждого поднимающегося персонажа (можно использовать свою отгадку, чтобы перебросить кубик).

Если результат ниже значения «Подъем» - персонаж падает и получает 2 раны.
Если результат равен или больше - ничего не происходит.



БАРДАК

Выполните тест на «Шум»



ЗАБЛОКИРОВАНО

Когда вы спастесь от боя, вы не можете использовать этот проход.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОСТРАНСТВА



ТЬМА

Пока все персонажи или враги здесь, их отгадка = 0.



УЗКОЕ МЕСТО

Огнестрельное оружие здесь не имеет превосходства во время боя. Все атаки выполняются одновременно.

ROOMS AND CORRIDORS

NOTHING HAPPENS.

Afterwards, shuffle this card back into its deck.

ROOMS AND CORRIDORS
SOMEONE IS CLOSE.
Mark an Enemy on the adjacent space.

THINGS ARE SOMETHING...
Roll the black die. Mark an Enemy on an adjacent space in the distance determined by the roll.
Result = 1-4 - 1 space away.
Result = 5-6 - 2 spaces away.
Result = 7-8 - 3 spaces away.
Result = 9-10 - on the adjacent space.

Когда позиция с обнаруженным врагом находится в пределах перемещения персонажа или группы, на врага можно напасть или подкрасться к нему (см. карты действий). В начале каждого раунда бросьте черный кубик за каждого отмеченного врага. Результат, равный 1-3 - снять отметку с этого врага.

УКРЫТИЯ

Тест на «Укрытие» означает проверку того, что враг, занимающий ту же позицию, что и персонажи, обнаружил или нет наше присутствие. Во многих местах обстоятельства помогут нам оставаться незамеченными (мебель, углы, тьма и т. д.).

Укрытие: уровень укрытия группы или персонажа это сумма модификаторов укрытия при выполнении действия и синих цифр на позиции, где персонаж или группа завершили движение.

Выполнение теста на «Укрытие»: бросьте черный кубик (персонаж или группа может использовать свою отвагу, чтобы перебросить кубик). Если **результат меньше или равен** уровню укрытия, **враг не заметил персонажей**. Отметьте положение врага на расстояниях двух позиций от вас. Если **результат выше** - **персонажи обнаружены** и начинается бой.

ШУМ

Шум в режиме «ТАКТИКА» работает иначе, чем в обычном исследовании.

Шум: уровень шума группы или персонажа это сумма модификаторов шума при выполнении действия и красных цифр на позиции, где персонаж или группа завершили движение.

Выполнение теста на «Шум»: бросьте черный кубик (персонаж или группа может использовать свою отвагу, чтобы перебросить кубик). Если **результат меньше или равен** уровню шума, **враг заметил персонажей**. Выполните условия карты шума. Если **результат выше** - **никто вас не услышал**. Ничего не происходит.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Отвага: если группа использует свою отвагу, чтобы перебросить кубик, вы должны использовать **наименьшее** количество очков доблести среди всех персонажей в группе.

Стрельба и поднятие тревоги: всякий раз, когда персонаж или враг используют огнестрельное оружие (например, во время боя или удара в спину), киньте черный кубик. Результат 1-5 - активировать карту тревоги.

Бегство из боя в режиме «ТАКТИКА» работает иначе, чем в обычном бою. Враг выполняет удар в спину после того, как вы переместили убегающего персонажа или группу на 3 позиции от места, где происходил бой. Затем активируйте карту тревоги и закончите раунд.

Поддержка: если персонаж или группа расположены на смежной позиции с местом, где происходит бой, то персонаж или группа могут присоединиться к бою (просто переместите их в место, где происходит бой). Персонажи могут передавать оружие друг другу, если они занимают одну и ту же позицию.

ВЫХОД С КАРТЫ БОЯ

На карте боя есть два выхода. Каждый из них ведет за край карты.

Когда персонаж или группа попадает в место выхода, они автоматически покидают карту боя и заканчивают вылазку - поместите персонажей в стопку находок. Если на карте боя останется персонаж после того, как режим «ТАКТИКА» закончен, они могут продолжить вылазку. Если все персонажи покидают карту боя - перейдите к этапу «ВЫБОР НАХОДОК».

ПОБЕДА НАД ВСЕМИ ВРАГАМИ

Если персонажам удастся победить всех врагов на карте боя, то эти персонажи могут продолжить вылазку (даже если они были перенесены ранее в стопку находок). В этом случае игнорируйте шум до конца этой вылазки.

