

WASTE KNIGHTS

SECOND EDITION



RULEBOOK

THE STORY SO FAR...

Трудно говорить о временах, которые ты знаешь только из историй. Хотя куда бы вы ни пошли, вы можете встретить следы давно утраченной славы нашей цивилизации вместе с доказательствами ее падения, нам, выжившим, они дают мало знаний о прошлом.

Известно, что апокалипсис был вызван не каким-то сумасшедшим, который держал палец на красной кнопке, и не роботами, которые достигли самосознания после десятилетий послушного служения человечеству. Мы должны винить в этом наших предков-миллиарды простых людей и тех, кто стоял у власти и управлял ими, беспрестанно повторяя одни и те же ошибки. Их глупость, близорукость, слепая вера и жадность-вот причины нашей борьбы. Время, которое придется нести следующим поколениям.

Мы понятия не имеем, что происходило на других континентах. Здесь, в Австралии, люди решили обвинить Международную мега корпорацию под названием "Цербер" во всех мыслимых и немыслимых злодеяниях. Она воспользовалась плохой политикой правительства с крупной задолженностью и предложила уникальное решение - выкуп обширной, но в основном бесплодной внутренней части страны и существенную финансовую помощь в виде стратегических инфраструктурных инвестиций. Фактически, через несколько лет "Цербер" захватил ключевые промышленные секторы и оставил правительство бессильным. Тем временем горожане начали протестовать против расходов на оборону и полицию. Это было напрямую связано с тем, что компания "Цербер" внедрила ряд технологических усовершенствований, призванных защитить австралийцев от растущей террористической угрозы. Финансируемые государством военные и полицейские силы практически перестали существовать, их заменили миротворческие силы "Цербер", которые были гораздо лучше оснащены и, что самое главное, не стоили налогоплательщикам ни доллара.

"Цербер" знал, как извлечь максимальную выгоду из своих инвестиций. Внутренняя часть пустыни вскоре стала испытательным полигоном для различных научных и военных проектов. Пустынное сердце Австралии было усеяно исследовательскими лабораториями, технологическими и производственными объектами, расположенными как над землей, так и под землей. Экспериментальные ядерные реакторы и геотермальные электростанции пробивали земную кору на километровую глубину. В то время люди привыкли сплетничать, что "Цербер" даже управлял тюрьмами строгого режима, чтобы проводить причудливые генетические и биотехнологические эксперименты над

опасными заключенными, превращая их в нечто большее...

Теперь мы знаем, что каждый слух о старых кольцах верен в бесчисленных, отвратительных порождениях извращенного воображения ученых "Цербера", чьи творения бродят по пустыне в поисках крови. Однако люди могли оправдать почти все во имя дешевой энергии, легкой жизни и притязаний на безопасность в мире, погружающемся в хаос.

Однако говорят, что ничто не длится вечно. "Цербер" пал, и наши надежды на светлое будущее перестали существовать. И каковы же были причины? Кто знает... Может быть, экспериментальные подземные реакторы, питающие инфраструктуру компании, просто вышли из строя? Может быть, центральный компьютер был заражен каким-то неизвестным вирусом? А может быть, сама природа решила отомстить за тысячелетнее насилие и грабежи? Суть в том, что однажды земля задрожала, и давно спящие вулканы снова вспыхнули. Серия подземных толчков и взрывов заставила континент расколоться надвое, изменив свою форму. Океанские воды затопили разлом, создав Великий водораздел - водный каньон, разделяющий Австралию на две отдельные земли. В последовавшем хаосе погибли десятки тысяч человек.

И в этот самый момент, когда агенты "Цербера" были заняты в другом месте, террористы нанесли удар по самым крупным городам. Частично неисправные, военные И.И. сумели обеспечить ограниченную защиту, в основном для технических объектов, принадлежащих корпорации. Разорение, уже обрушившееся на Австралию, удесятилось, лишив австралийцев средств к существованию.

И так начались самые мрачные дни, которые даже не могут сравниться с нашей нынешней борьбой за выживание. Я думаю, это хорошо, что поколение, помнящее о бедствии, практически ушло, а те седобородые, которые все еще остаются, не хотят делиться историями об этом мрачном времени. Мы знаем, что население резко сократилось, и повсюду царил нищета. И все же люди быстро закалялись в пламени вечно горящих фабрик и гаснущих огней заброшенных мегаполисов. Наши отцы и деды учили нас, как выжить в пустыне. Наши мамы и бабушки позаботились о том, чтобы мы не допустили никаких ошибок в прошлом. Благодаря им мы можем с гордостью ходить среди увядающих воспоминаний о мире, который они помогли разрушить.

Мы-дети новой Австралии, изгнанники из Технологического Эдема, готовы использовать любой инструмент, лишь бы увидеть новый рассвет. Мы не боимся ни зверей, сбжавших из разрушенных лабораторий Цербера, ни кибернетических конструкций компании, бездумно патрулирующих пустошь. Мы гордо выступаем против банд и дегенератов, ищущих легкой добычи, и не верим лжепророкам, обещающим новый рай на Земле. Мы знаем, что единственное, что нам остается, - это выжить. Мы - рыцари Пустошей.....

GAME OVERVIEW

Waste Knights: Second Edition - это постапокалиптическая игра о приключениях и выживании для 1-4 игроков. Действие игры разворачивается в Пустынно - мрачной Австралии через полвека, после разрушения глобальным кризисом, экологическими катастрофами и махинациями могущественной корпорации Cerbero.

Игроки становятся Рыцарями Пустошей, суровыми героями (или злодеями), пытающимися выжить в этом дивном новом мире, полном безумных кибернетических конструкций, мутантов, диких зверей и самых страшных из всех - других людей, больше не связанных моральными ограничениями современной цивилизации.

Игра основана на приключениях, причем каждое приключение сделано на заказ, чтобы предоставить игрокам уникальный опыт. Цель игры основана на теме данного приключения и меняется в зависимости от решений игроков и выбора повествования. Каждая игра является особенной благодаря сотням записей, которые содержат захватывающие истории и стратегические задачи, а окружающий мир реагирует на их действия, но в то же время предоставляет им живой, дышащий и глубоко погружающую атмосферу.



COMPONENTS



ПРАВИЛА



РУКОВОДСТВО



КНИГА ИСТОРИЙ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ



6 ФИГУРОК РЫЦАРЕЙ



6 ПЛАНШЕТОВ РЫЦАРЕЙ



6 ПЛАНШЕТОВ
ТРАНСПОРТА



12 КАСТОМНЫХ
КУБИКОВ



40 КАРТ ПУСТОШЕЙ
(ПУСТЫНЯ / ШОССЕ)



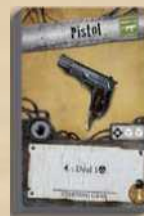
30 КАРТ
ПУСТОШЕЙ
(ЗАРОСЛИ/ГОРЫ)



20 КАРТ
ИССЛЕДОВАНИЙ



10 СПЕЦИАЛЬНЫХ
КАРТ



54 КАРТЫ
СНАРЯЖЕНИЯ



24 ПЕРСОНАЛЬНАЯ
КОЛОДА УЛУЧШЕНИЙ
(НА 4 РЫЦАРЕЙ)



6 ОБЩИХ КАРТ
УЛУЧШЕНИЙ



8 КАРТ
ПОЛОМОК



8 КАРТ
ТРАВМ



МАРКЕР ПЕРВОГО
ИГРОКА



10 ЖЕТОНОВ
УГРОЗ



12 ЖЕТОНОВ
ИССЛЕДОВАНИЙ



28 ЖЕТОНОВ
РАН/ ЗАРАЖЕННЫХ РАН



16 ЖЕТОНОВ
РЫЦАРЕЙ



10 СЮЖЕТНЫХ
ЖЕТОНОВ



12 МАРКЕРОВ
ТОПЛИВА



12 МАРКЕРОВ
ПРЕПАРАТОВ



12 МАРКЕРОВ
БОЕПРИПАСОВ



12 ЖЕТОНОВ
РАДИАЦИИ



24 ЖЕТОНА
ПОВРЕЖДЕНИЙ



4 МАРКЕРА
ОПЫТА (XP)



15 МАРКЕРОВ
ОПАСНОСТИ



2 МАРКЕРА
ЛАГЕРЯ



12 ОБЩИХ
ЖЕТОНОВ



2 ОСОБЫХ
МАРКЕРА



1 МРКЕР
ВРЕМЕНИ



5 ВХОДНЫХ
ЖЕТОНОВ



4 ПЛАСТИКОВЫЕ
ПОДСТАВКИ

GAME SETUP

Перед каждой игрой выполните следующие действия:

1. Разложите Поле.
2. Возьмите **Специальную Колоду** и положите ее лицом вниз. Не перемешивайте ее - карты должны быть организованы в соответствии с номерами в правом верхнем углу их рубашки.
Важно: держите карты лицом вниз и не рассматривайте их слишком пристально при обращении с колодой.
3. Перемешайте **Колоду Исследований** и положите ее лицевой стороной вниз.
4. Разделите карты пустошей в соответствии с их рубашками на две **Колоды Пустошей** (для шоссе / пустыни и кустарника / гор), перемешайте их отдельно и положите лицевой стороной вниз.
5. Возьмите **Колоду Общих Улучшений** и поместите ее рядом с полем.
6. Перемешайте **Колоду Травм** и положите ее стороной "Без сознания" вверх.

7. Перемешайте **Колоду Поломок (Malfunction Deck)** и положите ее "Разбитой" (Wrecked) стороной вверх.
8. Найдите на **Картах Оборудования** **Стартовое снаряжение** (как указано в нижней части карт) и отложите их в сторону. Затем перетасуйте оставшиеся карты снаряжения и поместите их рядом с полем в качестве **Колоды Снаряжения**, лицевой стороной вверх (так, чтобы был виден светлый фон и красный значок в правом верхнем углу).
9. Поместите все **Кубики**, **Маркер Времени** и **2 Маркера Лагеря** на **Поле Лагеря** на игровом поле.
10. Возьмите все **Маркеры Ресурсов** (**Боеприпасы**, **Топливо**, **Препараты**) и сформируйте их в пул.
11. Возьмите **Жетоны Ран**, **Радиации**, **Повреждений**, **Сюжета**, **Испытаний**, **Общие жетоны**, **жетоны Опасностей** и **Входные Жетоны** и добавьте их в запас.
12. Возьмите **Маркеры Угроз** и поместите их в непрозрачный контейнер. Это и есть та самая **Сумка с Угрозами**.
13. Определите **Первого Игрока**: каждый игрок бросает по 1 кубик в каждом цвете и подсчитывает свои успехи (☆). Тот, кто выбросит больше всего, становится первым игроком и берет **Жетон Первого Игрока**. В случае ничьей – кубики перебрасываются.



Город



Значок
Опасности



Особое место
(с номером)



Место Лагеря



Трек

PLAYER SETUP

I. Выбор рыцарей: начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает **1 Рыцаря** и берет их соответствующие компоненты – **Планшет Рыцаря (1)**, **Фигурку Рыцаря (2)** и **Персональную Колоду Улучшений (3)**. Затем каждый игрок берет **1 Набор Рыцарских Жетонов (4)** с **пластиковым кольцом-подставкой (5)** того же цвета, **1 Справочный Лист (6)** и **1 Маркер XP (7)**. Каждый игрок вставляет свою фигурку в подставку, размещает свои рыцарские жетоны, персональную колоду улучшений и фигурку рядом с планшетом рыцаря и помещает маркер XP в верхнем поле трека XP. Верните все неиспользуемые элементы рыцаря в коробку.

II. Выбор транспортных средств: начиная с последнего игрока (т. е. того, кто сидит справа от первого игрока) и идя против часовой стрелки, каждый игрок выбирает **1 Планшет Транспортного Средства (8)** и помещает его слева от своего планшета рыцаря. Верните все неиспользованные планшеты транспорта в коробку.

III. Выбор Стартового Снаряжения: начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает **1 Карту Стартового Снаряжения**. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока каждый рыцарь не получит ровно **1 Броню (9)** и до **2х Видов Оружия (10)**. Игроки помещают свое оружие в **Слотах Рук**, а броню - в **Слоте Брони**. Карты Стартового Снаряжения размещаются исправной (working) (зеленой) стороной вверх. Сбросьте все неиспользованные Карты Стартового Снаряжения рядом с Колодой Снаряжения лицом вверх в отдельную стопку сброса.

IV. Возьмите стартовые ресурсы: каждый игрок берет 2 ресурса каждого типа из запаса, помещая **Топливо (11)** в свой **Бак** на планшете транспорта (**11**) и **Боеприпасы (12)** и **Препараты (13)** на своем планшете рыцаря (**12**).

БЫСТРАЯ ПОДГОТОВКА

Вы можете начать игру прямо сейчас, совершив быструю настройку. Начиная с первого игрока и идя по часовой стрелке вокруг стола, каждый игрок берет 1 набор рыцарских жетонов с соответствующим диском и 1 маркером XP, а затем выбирает один из следующих наборов:

Johnny Taylor: Нож, Пистолет, Мусорная Броня, Внедорожник

Logan Harris: Нож, Пистолет, Мусорная Броня, Грузовик

Alinta: Бита с колючей проволокой, Жилет, Байк

Zoey Shaw: Обрез, Мусорная Броня, Внедорожник

Nelly Thompson: Нож, Пистолет, Мусорная Броня, Байк

Sallow Lee: Бита с колючей проволокой, Внедорожник

Важно: некоторые комбинации снаряжения и транспортных средств могут быть недоступны в зависимости от выбранных вами рыцарей. В таком случае используйте прочие доступные совпадающие элементы.



Возьмите **Руководство (Guide)** или любые другие материалы, содержащие **Приключения**, и решите, в какое приключение вы хотите играть. Дополнительная подготовка скрыта в повествовательных разделах приключений, поэтому вы можете просто начать наслаждаться историей!

Важно: если это первый раз, когда вы играете в **Waste Knights: Second Edition**, пожалуйста, прочитайте этот свод правил, чтобы узнать основные правила и взглянуть на введение в **Книгу Историй**.

PLAYING THE GAME

Игра ведется в виде серии **Раундов** до тех пор, пока не будет достигнута цель текущего приключенческого **Сюжета** (ветвящаяся история). Каждый раунд состоит из рыцарских **Ходов**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход, выполняя **2 Действия**. После того, как все игроки заняли свои места, начинается новый раунд. Отдельные эффекты могут быть сыграны в начале или конце раунда в зависимости от текущего сюжета. Кроме того, некоторые сюжеты имеют ограничение по времени, заставляя игроков достигать своих целей в течение установленного количества раундов. В этом случае используется **Маркер Времени**. Перемещайте его на 1 место вверх или вниз по **Треку Времени** в начале каждого нового раунда в соответствии с инструкциями из текущего сюжетного сценария (за исключением первого раунда сценария), чтобы отсчитать ход времени.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Специальные эффекты от карт, листов или книг могут противоречить положениям этого свода правил. В таком случае эти особые эффекты всегда имеют приоритет.

Термины "игрок" и "рыцарь" используются взаимозаменяемо. Термин "активный рыцарь" указывает на рыцаря, который в данный момент совершает свой ход.

Большинство игровых элементов ограничено тем, что находится внутри коробки. Единственными исключениями являются: жетоны ранений, радиации и повреждений; общие жетоны; жетоны входа. Если какая-либо колода, кроме специальной и колоды улучшений рыцаря, закончилась, то перемешайте ее стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Вы не можете бросать меньше 1 кубика в любом случае. Когда вы теряете кубики, и эффект не указывает на обратное - то вы выбираете, какой кубик теряете.

Число ваших ☀ не может быть меньше 0.

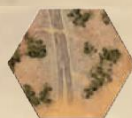
ДЕЙСТВИЯ РЫЦАРЕЙ

В свою очередь активный рыцарь может выполнять до 2-х различных действий. Основные действия заключаются в следующем:

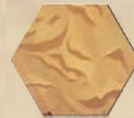
- Действие Движения
- Действие Лагеря
- Действие Исследования
- Действие в Городе
- Сюжетное действие (название)
- Специальное действие (название)
- Спасовать

Каждое действие может быть выполнено только один раз за ход (например, Рыцарь не может двигаться, а затем снова двигаться). Исключение составляют сюжетное действие и специальное действие, за которыми следует уникальное имя. Активный рыцарь может сделать более одного сюжета / специального действия в свой ход, до тех пор пока каждое действие отличается названием. Действия могут быть выполнены в любом порядке.

Легенда Карты:



ШОССЕ
0 МР



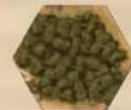
ПУСТЫНЯ
1 МР



ГОРОД
Его тип местности показан в кольце рядом с его названием (здесь это заросли).



ГОРЫ
2 МР



ЗАРОСЛИ
0 МР



КРАТЕР
Важно: в Картеры нельзя входить (т. е. они непроходимы).

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

Прежде чем активный рыцарь начнет двигаться, он должен подготовить свои карты снаряжения так, чтобы было ясно, какое оружие и доспехи **Экипированы** рыцарем.

Каждый рыцарь может иметь 1 двуручное (☞☞) или 2 одноручных (☞) оружия в своих **Слотах Рук**, а также 1 броню (☞) в своем **Слоте Брони**. Все остальные карты снаряжений должны храниться в транспорте. Никакие карты снаряжения не могут быть обменены до тех пор, пока не будет совершено текущее действие перемещения (включая бой или любые проверки).

Чтобы переместиться, активный рыцарь создает воображаемый, непрерывный маршрут от своей клетки в другую по своему выбору. Затем рыцарь подсчитывает, сколько **Точек Движения** (МР) требуется для прохождения этого маршрута (игнорируйте стартовую клетку). МР определяются **Транспортом** рыцаря и их число равно его **Скорости Движения** (☉). Стоимость (в МР) прохождения в заданную клетку поля зависит от типа ее рельефа (см. Также Легенду Карты).

Рыцарь тратит необходимое количество МР и перемещает свою фигурку по выбранному маршруту до своей последней клетки. Если транспорт не обеспечивает достаточного количества МР для всего маршрута, рыцарь может потратить доступные ☞, сбросив его из **Бака (Tank)** своего транспорта. Количество ☞, которое может быть сброшено, не ограничено. Все неизрасходованные МР теряются в конце движения.

Некоторые клетки содержат **Значки Опасности**:

Радиация ☢, **Заражение** ☣ или **Угроза** !. Если маршрут рыцаря проходит через такую клетку, то он должен разыграть иконки следующим образом:

Радиация: рыцарь получает 1 ☢.

Заражение: рыцарь получает 1 ☣.

Угроза: рыцарь тянет 1 **Жетон Угрозы** из **Мешка Угроз**. Он будет разыгран в конце движения.

Важно: Если рыцарь теряет сознание в результате разыгрывания значка опасности, то его движение немедленно прекращается на клетке, вызвавшей это состояние. Затем, его ход завершается.



СКОРОСТЬ



МАРКЕР
ТОПЛИВА



УГРОЗА



ЗАРАЖЕНИЕ



РАДИАЦИЯ

ПЛАНШЕТ ТРАНСПОРТА



1. **Название.**

2. **Тип.**

3. **Вместимость (Capacity):** Количество Карт Снаряжения, которые можно хранить в вашем автомобиле.

4. **Скорость:** Количество Точек Движения (MP), которыми ваш автомобиль располагает всякий раз, когда вы передвигаетесь.

5. **Бак (Tank):** Количество , которые можно хранить в вашем автомобиле.

6. **Бонус к скорости:** Количество дополнительных MP вашего транспорта при трате 1 .

7. **Кузов (Chassis):** Количество , которые ваш автомобиль может выдержать, прежде чем Разбиться. Это поле также показывает **Стоимость Ремонта** за каждый жетон .

Когда активный рыцарь заканчивает свое движение, игрок справа от него вытягивает 1 Карту Пустоши из колоды, соответствующей типу местности клетки рыцаря, и кладет ее лицевой стороной вверх на стол. Этот игрок будет бросать кубики, читать записи и принимать любые решения, вытекающие из вытянутой карты.

Важно: Карта пустоши разыгрывается всегда - даже если активный рыцарь заканчивает свое движение на клетке с городом или на клетке с особой локацией.

В зависимости от типа карты пустоши рыцарь должен разыграть ее следующим образом:

- **Враг:** рыцарь должен провести бой.
- **Событие:** рыцарь должен провести проверку одного из своих умений.
- **Встреча:** рыцарь должен разыграть запись соответствующей букве на вытянутой карте. Записи, определяемые картами Встреч, находятся в таблице в нижней части текущего листа Сценария.



ВРАГ



СОБЫТИЕ



ВСТРЕЧА

Если были вытянуты какие-либо знаки угрозы, то они разыгрываются вместе с картой пустоши. Карты событий и встреч (с соответствующими записями) обязывают рыцаря разыгрывать **Желтую** сторону, а враги - **Красную**. Все эффекты с желтой стороны должны быть применены немедленно, в то время как эффекты с красной стороны часто разыгрываются при атаке

противника (Подробнее см. ЖЕТОНЫ УГРОЗ). После того, как рыцарь разыграл все жетоны угрозы, они должны быть возвращены в мешок угроз и перемешаны.



ЖЕТОНЫ УГРОЗ

Розыгрыш Карт Противников

Активный рыцарь должен провести Бой со своим врагом. Подробнее см. БОЙ, стр. 10. После того, как вы разыграете карту врагов, сбросьте ее лицом вверх рядом с соответствующей колодой пустоши.

Розыгрыш Карт Событий

Активный рыцарь проверяет навык, показанный на карте событий (см. раздел ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРКИ), а затем применяет результаты проверки. Кроме того, каждая карта событий имеет **Панель Условий (Condition Bar)**, которая описывает особые обстоятельства, которые могут повлиять на розыгрыш карты.



ПАНЕЛЬ УСЛОВИЙ

После того как вы разыграете карту события, сбросьте ее лицом вверх рядом с соответствующей колодой пустоши.

Розыгрыш Карт Встреч

Активный рыцарь проверяет, совпадает ли буква на вытянутой карте встречи с номером записи на листе Сценария, находящемся в данный момент в игре, как показано в таблице внизу листа. Если это так, то число показывает, какую запись из **Книги Истории** следует применить. Игрок справа от активного рыцаря находит запись и читает ее вслух, позволяя рыцарю принимать решения применимые к записи.



A	B	C	D
2	47	13	-

Если нет совпадающего номера, то карта встречи сбрасывается, и вместо нее должна быть вытянута новая карта пустоши. Любые жетоны угрозы остаются не разыгранными до тех пор, пока не будет вытянута правильная карта.

После того как вы разыграете карту встречи, сбросьте ее лицом в верх рядом с соответствующей колодой пустошей..

КУБЫ

Кубы имеют 4 различных цвета, указывающих на их силу, но также и риск, связанный с их броском. Градация от самого слабого к самому сильному: белый, зелёный, синий и красный.



Кубы имеют 3 типа значков. Их эффекты зависят от того, бросаются ли кости вне боя или в бой:



Успех (при проверке) **ИЛИ** нанести (в бою).

Судьба: Считается пустой (при проверке) **ИЛИ** потенциальный особый эффект.

Провал: Считается пустым (при проверке) **ИЛИ** после проведения вашей атаки, сломайте оружие, которое вы использовали (в бою).

В зависимости от причины броска кубиков существует несколько типов кубиков:

• **Навыки:** получаете эти кубы всякий раз, когда используете навык, то есть при проверках и в бою. Иногда некоторые карты снаряжения, например шляпа Данди, могут предоставить вам дополнительные кубы навыков.

• **Оружие:** кубы от снаряженного оружия, которое вы используете в бою. Они добавляются к вашим кубикам навыков Клинков или Пушек (в зависимости от того, является ли это оружие или) , чтобы сформировать ваш блок атак.

• **Атака:** это кубы, показанные на картах пустошей Врагов, листах сюжета или упомянутые в различных записях. Они представляют боевые способности противника, с которым вы в данный момент сталкиваетесь.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

Test Aid (2).

Pass: +2

Fail: Keep this

Когда игра требует проверить навык, возьмите все кубы, соответствующие требуемому навыку, как показано на вашем планшете рыцаря, и добавьте любые кубы из ваших специальных способностей, карт улучшений и/или карт снаряжения.

Затем бросьте кубы и проверьте результаты: если вы получили по крайней мере столько же успехов (★), сколько и **Уровень сложности** проверки, показанного в скобках (), тогда проверка пройдена. В противном случае, это **Провал**. Наконец, примените все результаты прохождения или провала проверки.

Если уровень сложности равен "X" или не указан, то чем выше число ★, тем лучше (0 ★ считается неудачей).

Атаки, проведенные в бою, также являются проверками, использующими навыки **Клинок** или **Пушек**, но некоторые способности или эффекты могут быть применены по-разному или не могут быть использованы в бою. Кроме того, рыцари часто бросают дополнительные кубы во время этих проверок благодаря своему оружию и/или броне.

Всякий раз, когда вы **Получаете** кубы, вы добавляете определенное количество кубов в свой запас. Всякий раз, когда вы **Теряете** кубы, вы вычитаете определенное количество кубов из вашего запаса. Вы всегда бросаете как минимум 1 кубик.

Важно: если вы хотите использовать какие-либо эффекты, которые обеспечивают дополнительные ★ или позволяют вам получить кубы, то вы должны объявить, что используете их перед броском. Однако повторные броски кубиков заявляются и применяются после того, как вы видите результаты броска.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



1. Имя и Призвание.
2. Навыки.
3. Специальная Способность.
4. Действие Лагеря: Возможность **Ремонта** и объясняет, как применять , чтобы исцелить вашего рыцаря.
5. Действие Исследования: Возможность **Исследования** и объясняет, как применять , чтобы увеличить его.
6. Здоровье: количество , которые ваш рыцарь может вынести, прежде чем потерять сознание.
7. Трек Устойчивости: количество , которое может понести ваш рыцарь, и негативные последствия, которые она вызывает.
8. Слоты Рук: Здесь можно разместить 1  или 2  **Карт Оружия** ().
9. Слот Брони: здесь можно разместить 1 карту брони ().
10. Трек Очков Опыта.

ДЕЙСТВИЕ ЛАГЕРЯ

Во время этого действия активный рыцарь может выполнить любое из следующих действий:

◆ **Исцеление:** рыцарь может потратить любое количество , чтобы исцелиться. За каждый потраченный  рыцарь исцеляет 3 обычных  или 1 , сбрасывая соответствующие жетоны со своего планшета. При исцелении  рыцарь может также выбрать исцеление , но это приведет к тому, что его знак  переворачивается в положение . Поэтому полностью вылечить 1  в два раза труднее.

Рыцарь может разделить свое исцеление между  и  по своему желанию, но исцеление 1  требует, чтобы рыцарь потратил 1  отдельно. Любое неиспользованное исцеление теряется.

◆ **Ремонт:** рыцарь может потратить свой **Ремонт** по его стоимости, чтобы перевернуть сломанную (красную) карту снаряжения на свою рабочую (зеленую) сторону. Каждая карта снаряжения имеет **Стоимость Ремонта**, которая должна быть полностью обеспечена. Рыцарь может перевернуть столько карт снаряжений, сколько позволяет их ремонт. Кроме того, рыцарь может сбросить  со своего транспорта, потратив 1 Ремонт за каждый жетон.

Рыцарь может разделить свой Ремонт между картами снаряжения и транспортным  по своему желанию. Любой неиспользованный Ремонт теряется.

Важно: если карта снаряжения имеет "X" в качестве стоимости ремонта, то она не может быть перевернута на свою рабочую сторону как часть Действия Лагеря. Вы можете восстановить такие карты в рамках Действия в Городе (см. стр. 9) или при применении специальных эффектов



СТОИМОСТЬ
РЕМОНТА

◆ **Использование эффектов:** некоторые карты или эффекты могут быть использованы только при выполнении Действия Лагеря (например, карта снаряжения "Mil-feed"), как указано в описании.

◆ **Улучшение (Upgrade):** если **XP маркер** рыцаря находится на выделенном пространстве (3, 6, 9) **Трека XP** или за его пределами, то рыцарь может выбрать 1 карту улучшения и поместить ее рядом со своим планшетом (см. XP И УЛУЧШЕНИЯ, стр. 13).

Важно: улучшение рыцаря также производится автоматически в конце хода рыцаря – это не требует Действия Лагеря.

На одной клетке с другими рыцарями
Когда по крайней мере 2 рыцаря находятся на одной клетке поля, поместите **Маркер Лагеря** на их клетку и переместите их фигурки в **Поле Лагеря** в верхнем левом углу поля. Если один из рыцарей на

поле Лагеря выполняет Действие Лагеря, то в дополнение к обычным действиям рыцарь может выполнять следующие действия:

Торговля: рыцарь может обмениваться картами снаряжения и/или ресурсами с любыми другими рыцарями в лагере. Рыцари могут торговать как угодно, игнорируя **Бартерную Стоимость** торгуемых карт снаряжения.

◆ **Ремонт и применение специальных способностей:** рыцарь может использовать свой Ремонт, чтобы перевернуть карты снаряжения, принадлежащие другим рыцарям, или сбросить жетоны  с их планшетов транспорта. Кроме того, некоторые специальные способности (например, карта улучшения Мастер Лудильщик) могут влиять на рыцарей в той же клетке, что и активный рыцарь, выполняющий действие Лагеря.



МАРКЕР
ЛАГЕРЯ

ДЕЙСТВИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Это действие в основном используется для сбора ресурсов и предметов. Когда активный рыцарь выполняет его, он вытягивает верхнюю карту из **Колоды Исследования** и кладет ее на стол лицом вверх. Теперь рыцарь проверяет сектор карты, соответствующий типу местности клетки на которой он находится - он отображает и, возможно, отрицательные эффекты, связанные с разыгрыванием карты.

Если рыцарь принимает полученный результат, то он просто получает любые ресурсы или , или тянет карты снаряжения, как показано в соответствующем разделе. Затем рыцарь должен разыграть все негативные последствия, если это возможно, например: сбросить любые ресурсы, если они у него есть, получить  и т. д. Наконец, карта сбрасывается лицом вверх рядом с Колодой Исследования.

Тем не менее, рыцарь может отказаться разыгрывать вытянутую карту. В таком случае он может вытянуть еще одну карту исследования, предполагая, что его (навык) **Исследования** достаточно высок. Это значение показывает, сколько карт в целом может быть вытянуто во время одного действия Исследования (например, если у рыцаря есть Исследование 2, то он может вытянуть до 2 карт за действие). Новая вытянутая карта помещается лицом поверх всех предыдущих, поэтому невозможно вернуться к любой предыдущей карте, даже если новая карта менее выгодна. Если рыцарь израсходовал все свои Исследования, он должен разыграть последнюю взятую карту.

Рыцарь может потратить **1** во время действия **Исследования**, чтобы временно получить + 1 к Исследованию. Это позволяет рыцарю вытянуть 1 дополнительную карту Исследования. Это можно сделать в любой момент действия Исследования. Рыцарь не сможет этого сделать, если его машина **Разбита**.

Важно: Исследование не может быть ниже 1.

ДЕЙСТВИЕ В ГОРОДЕ

Это действие может быть выполнено только на **Клетках с Городом**. На поле есть 6 таких клеток, каждое из которых помечено уникальным рисунком, именем и кольцом, указывающим тип местности клетки. Когда активный рыцарь выполняет это действие, он может посетить (в любом порядке) 2 разных магазина:

◆ **Лекарь (Quack):** рыцарь исцеляет **1** и до **4** в соответствии с обычными правилами исцеления. В качестве альтернативы, если у рыцаря есть какие-либо **Карты Травм**, то он может сбросить 1 выбранную **Карту Травм** (замешав ее обратно в **Колоду Травм**).

◆ **Гараж (Garage):** рыцарь ремонтирует до **3** на своем автомобиле в соответствии с обычными правилами ремонта. В качестве альтернативы, если в транспорте рыцаря есть какие-либо **Карты Поломок**, то Рыцарь может сбросить 1 выбранную карту Поломки (замешав ее обратно в **Колоду Поломок**).

◆ **Мастерская (Workshop):** рыцарь переворачивает 1 сломанную карту снаряжения на свою рабочую сторону. Стоимость ремонта карты игнорируется. Даже карты с изображением буквы "X" в качестве их стоимости можно перевернуть таким образом.

◆ **Лавки (Stalls):** рыцарь проводит **Бартер (3)** вытаскивая 3 карты из **нижней части** колоды Снаряжения и кладя их сломанными сторонами вверх - это и есть **Предложение (Offer)**. Теперь рыцарь может сбросить любое количество ресурсов и/или карт снаряжений, которые у него есть, чтобы приобрести любые карты снаряжения из Предложения. Рыцарь должен заплатить **Бартерную Стоимость** карт, которые он хочет приобрести. Каждая сброшенная карта снаряжения оценивается по своей Бартерной Стоимости, а каждый сброшенный ресурс стоит 1. Рыцарь также может приобретать ресурсы вместо карт снаряжения таким образом (например, он может сбросить карту со значением 2, чтобы получить 2 выбранных ресурса, или сбросить **1**, чтобы получить **1** или **1**). Рыцарь может посмотреть на обе стороны любых карт снаряжения в предложении.

Рыцарь не обязан приобретать какие-либо карты из предложения или сбрасывать карты, чтобы получить ресурсы.



БАРТЕРНАЯ
СТОИМОСТЬ

После обмена рыцарь сбрасывает все карты, оставшиеся в предложении рядом с колодой снаряжения, сломанной стороной вверх.

Важно: даже если рыцарь находится на клетке города, все остальные действия все равно доступны - рыцарь не обязан выполнять Действие в Городе.

КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



1. Сектор Типа Местности.
2. Результаты Исследования.
3. Негативные эффекты.
4. Рубашка карты исследования.

ДЕЙСТВИЕ СЦЕНАРИЯ

Это действие может быть выполнено только в том случае, если текущий лист сценария или запись позволяют это сделать. Обычно Жетоны Сценария и Испытания указывают на клетки с доступными Действиями Сценария (обычно Особые Места, которые в противном случае рассматриваются как обычные клетки поля). Лист Сценария объясняет, где можно выполнить данное действие сценария и как его выполнить.

Действия сценария сопровождаются уникальным именем в скобках, например Действие Сценария (Бой с Роботом). Активный рыцарь может выполнять более 1 сюжетного действия за ход до тех пор, пока каждое отличаются уникальным именем.



Жетон
Сценария



Жетон
Испытания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Это действие не охватывается никаким другим типом действия. Оно может стать доступным благодаря определенным игровым эффектам или в результате управления некоторыми игровыми компонентами.

Специальные действия сопровождаются уникальным названием в скобках, например Специальное Действие (Прийти в Себя). Активный рыцарь может выполнять более 1 Специального действия за ход, если каждое специальное действие, которое он выполняет, имеет другое название.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Рыцарь может спасовать и отказаться от действий. Однако настоятельно рекомендуется использовать все доступные действия, так как игра часто имеет лимит раундов, что делает каждое действие очень ценным.

МРАЧНЫЕ ПУСТОШИ

Пустыня-это бесплодное, жестокое место, как и правила выживания в нем. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с ситуацией или конфликтом правил, когда вам нужно принять независимое решение, например, какой куб повторно бросить за вашего врага или какого рыцаря выбрать, когда происходит какой-то негативный эффект, то всегда выбирайте вариант, худший для игроков.

БОЙ

Бой обычно происходит в конце Действия Движения, когда активный рыцарь вытягивает карту пустоши Противника. Обычно рыцари не могут сражаться друг с другом, хотя некоторые приключения могут позволить это при особых обстоятельствах. В бою игрок, находящийся справа от активного рыцаря, отвечает за разыгрывание свойств противника и жетонов угрозы, броски кубиков и принятие любых решений за противника. Каждый бой проводится следующим образом:

I. ПРОВЕРКА СВОЙСТВ ПРОТИВНИКА

Активный рыцарь проверяет наличие любых выделенных жирным шрифтом свойств на карте противника. В зависимости от свойств некоторые из них применяются немедленно (например, Угроза), в то время как некоторые будут влиять на бой позже. Если у противника есть **Угроза (X)**, то из мешка следует извлечь X дополнительных **Жетонов Угрозы**.

II. ВЫБОР ОРУЖИЯ

Активный рыцарь должен выбрать 1 снаряженное оружие с изображением значков кубиков для атак. Есть оружие **Дальнего Боя** (☼) и **Ближнего Боя** (☼). Для того чтобы атаковать с помощью большинства дальнобойных орудий, рыцарю также требуется не менее 1 **Боеприпаса** (☼). Если у рыцаря нет оружия или он не хочет его использовать, он может атаковать **Голыми Руками (Bare-handed)**, используя только свое мастерство владения Клинком, когда придет время.

Важно: каждый боец может атаковать только один раз за бой, бросая кубы, чтобы совершить либо дальнюю, либо ближнюю атаку.

III. ПРОВЕРКА ЖЕТОНОВ УГРОЗ

Если на столе есть какие-либо жетоны угроз, то не забудьте применить их один раз за бой в надлежащее время (см. ЖЕТОНЫ УГРОЗ, стр. 13).

IV. ХОД БОЯ

1. Шаг Взаимодействия: Примените эффекты, отмеченные как "Взаимодействие" (Engagement), начиная с противника.

Важно: Если у противника есть **Засада (Ambush)**, то он атакует в начале этого шага (до того, как активный рыцарь получит шанс использовать какие-либо эффекты Взаимодействия), независимо от типа атаки и способностей активного рыцаря.

2. Шаг дальней атаки: Любой боец, совершающий дальнюю атаку, проводит ее немедленно. Если это рыцарь, то он должен потратить 1 ☼. Затем он формирует свой запас кубов, добавляя свои навыки владения **Пушками** и кубики Атаки используемого оружия. Если это враг, он использует свои кубики Атаки, как показано на его карте.

Если оба бойца совершают дальние атаки, они делают это одновременно. Для большей ясности противник должен бросить кубы первым, а за ним - рыцарь.

Боец бросает кубы и применяет их результаты (см. КУБЫ, стр. 7), нанося 1☼ за каждое полученное значение ☼ и используя другие значки, как описано на картах. Рыцарь может использовать способности только карты оружия, используемой для атаки, даже если у него есть другое оружие.

Важно: Все результаты бросков должны быть разыграны, если это возможно.

Когда рыцарь получает любой ☼, он может использовать свою экипированную броню (ломаю или сбрасывая ее), чтобы предотвратить столько ☼, сколько позволяет его **Уровень Защиты**

(☼). Любой оставшийся ☼ должен быть получен - поместите соответствующее количество жетонов на делении Здоровья на планшете рыцаря. Ни один боец не может иметь больше ☼/☼, чем его здоровье - любой избыток игнорируется.

Важно: Если у противника есть **Бронебойные Удар** (Armor Piercing), то нанесение ☼ невозможно предотвратить. Кроме того, не забудьте разыграть любые жетоны угрозы, сопровождающие атаку противника.

1

Уровень
Защиты 1

КАРТА ПРОТИВНИКА



1. Название.

2. Тип: Машина ☼, Зверь ☼

☼, Мутант ☼, Банда ☼

☼, Культ ☼

3. Тип Атаки (Дальняя ☼

или Ближняя ☼) и Кубы на Атаку.

4. Здоровье.

5. Награды: То, что рыцарь получает за победу над своим врагом.

6. Ключевые слова: запуск особых эффектов в бою.

7. Текстовое поле: Описывает особые боевые способности.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Засада (Ambush): Этот боец атакует первым, независимо от его типа атаки (т. е. его атака ближнего боя может даже предшествовать дальней атаке и способностям противника). Применяется в начале этапа взаимодействия.

Бронебойный Удар (Armor Piercing): ☼ нанесенный этим бойцом, не может быть предотвращен. Применяется при получении ☼.

Упорный (Relentless): этот боец не может быть побежден до начала этапа Разыгрывания. Активен на протяжении всего боя.

Угроза (Threat) (X): вытяните и примените X дополнительных жетонов угрозы для этого врага (см. ЖЕТОНЫ УГРОЗ, стр. 13).

Когда противнику нанесен какой-либо ☼, он обычно не может предотвратить его. Поэтому просто поместите жетоны ранения на карту противника.

Затем проверьте, побежден ли кто-нибудь из бойцов. Это происходит, когда их ☼/☼ равно количеству их здоровья. Если это так, переходите прямо к шагу Применения - побежденный боец не может отомстить на Шаге 3 или 4.

Важно: если враг Упорный (Relentless), то его нельзя победить до начала решающего шага. Поэтому он все еще может атаковать в ближнем бою и использовать свои способности как обычно.

3. Шаг Продвижения: Примените эффекты, отмеченные как "Продвижение" (Advance), начиная с противника. Если какой-либо участник сражения потерпел поражение, то переходите прямо к этапу Применения.

Важно: На этом этапе может быть использовано некоторое рыцарское оружие, например Осколочная Граната. Использование их не считается с "лимитом 1 атака на бой", и в отличие от других видов оружия, она не занимают никакого слота ☼.

4. Шаг Ближней Атаки: Любой боец, совершающий атаку в ближнем бою (включая атаки голыми руками), проводит ее в этот момент. Следуйте правилам дальних атак, за исключением того, что оружие ближнего боя не требует от рыцаря тратить ☼ и навыков Клинков используется вместо навыка Пушки.

Затем перейдите к шагу Применения

5. Шаг Применения: Примените эффекты, отмеченные как "Применения" (Resolution), начиная с противника. Многие из них срабатывают в зависимости от того, побежден враг или нет. Если враг Упорный (Relentless), но получил достаточно ☼, чтобы быть побежденным, то он становится побежденным в данный момент.

Если рыцарь побеждает врага, то он получает все награды, указанные на вражеской карте: XP (☼), карты снаряжения (☼) (взятые из нижней части колоды - никогда из колоды обновления) и/или ресурсы (☼/☼/☼). Рыцарь получает награду, даже если оба он и его враг побеждены (это может произойти, если они атакуют одновременно).

Наконец, сбросьте карту Противника лицом вверх рядом с соответствующей колодой пустоши и сбросьте все жетоны ран с нее в запас, а все жетоны угрозы - в мешок (не забудьте перемешать их).

Важно: В этот момент бой заканчивается. Не применяйте более 1 атаки на каждого бойца. Если рыцарь не победил врага, то он не получает награды и просто расходится с врагом.

АТАКА ГОЛЫМИ РУКАМИ

(Bare-Handed Attack)

Во время боя, если у вас нет оружия или вы решили не использовать его, вы должны атаковать **Голыми Руками**. Эта атака считается совместной атакой с использованием вашего навыка "Клинки".

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Карты снаряжения представляют собой предметы, собранные рыцарями. Они в основном делятся на 3 категории:

◆ **Оружие** обычно хранится в слотах рук (**Снаряжено**) и помогает в бою. Если его хранить в автомобиле, то оно не оказывает никакого эффекта, кроме тех, у которых нет значка . Способности оружия могут быть использованы только тогда, когда рыцарь использует оружие для атаки.



Оружие

◆ **Броня** обычно хранится в слоте брони (**Снаряжено**) и защищает владельца. Если ее держать в автомобиле, то она не будет иметь никакого эффекта. Способности брони могут быть использованы только тогда, когда рыцарь ее использует.

◆ **Препараты и Инвентарь** (Utilities) хранятся только в автомобиле. Они всегда считаются **Снаряженными**, пока рыцарь имеет доступ к своему транспортному средству.



Препараты и Инвентарь

Карта снаряжения может быть в **Исправном** (Working) положении (различим зеленый значок и темный фон) или в **Не Исправном** (Broken) состоянии (различим красный значок и светлый фон). Если что-то вызывает поломку карты, то ее следует перевернуть другой стороной вверх. Если что-то вынуждает сломанную карту сломаться снова, то она должна быть сброшена.

Важно: Сломанное снаряжение может быть восстановлено – см. действие Лагеря – Ремонт, стр. 8 и Действие в Городе – Мастерская, стр. 9.

Рыцарь может держать до 2 видов оружия в своих слотах для рук, 1 броню в своем слоте для брони и столько карт снаряжения любого вида внутри своего транспортного средства, сколько позволяет его **Вместимость** (Capacity) . Лучше всего держать все карты, которые не имеют никакого эффекта, в транспортном средстве (большинство оружия и вся броня) горизонтально, чтобы указать на это. Рыцарь может свободно обмениваться своими картами снаряжения между своими слотами для рук/брони и своим транспортным средством до или после выполнения действия. Например, вы можете сделать это до начала вашего хода и применения карты пустоши или после него, но не во время ее разыгрывания.



Вместимость

Всякий раз, когда рыцарь получает новую карту снаряжения, он должен немедленно экипировать ее или поместить в свой автомобиль. Если все слоты и емкость транспортного средства заполнены, то рыцарь должен немедленно сбросить все карты снаряжения вплоть до (снаряженного) оружия, брони и предела Вместимости.

ПОЛУЧИТЬ И ПОТЕРПЕТЬ (DEAL VS. SUFFER)

Когда рыцарь **Получает** (DEAL) что-то (обычно), он может предотвратить это, используя различные эффекты. Когда рыцарь **Страдает** (SUFFER) от чего-то (обычно от или) , то он должен просто взять указанное количество жетонов и поместить их на свой планшет.

РАНЕНИЯ И РАДИАЦИЯ

Рыцарь может быть подвержен 3 видам негативных воздействий:

◆ **Ранения** (Wounds) : Ранения помечаются путем размещения жетонов (красной стороной вверх) на делении Здоровья планшета рыцаря. Они обычно получают в бою и могут быть предотвращены с помощью брони.



Жетон Ранения

◆ **Зараженные Ранения** (Contaminated Wounds) : Зараженные Ранения помечаются размещением жетонов (зеленой стороной вверх) на делении Здоровья планшета рыцаря. Для большинства эффектов игры они учитываются как обычные - и обычно учитываются они в относительно Здоровья рыцаря.



Жетон Зараженного Ранения

Однако такие ранения нельзя предотвратить с помощью брони, исцеление требует переворота жетона на обычную сторону , в связи с чем такие жетоны вдвое сложнее сбросить.

◆ **Радиация** : Радиация помечается путем размещения жетонов радиации на **Треке Устойчивости** (Resilience Track) на планшете рыцаря, начиная с крайнего левого деления. Высокие уровни заставляют рыцаря страдать от некоторых длительных, негативных эффектов радиации, как указано на планшете рыцаря. Рыцарь может получить столько , сколько позволяет его Устойчивость. Если рыцарь должен получить , но Трек уже заполнен, то любой излишек должен приравниваться к .



Жетон Радиации

Все эти эффекты можно исцелить, используя как часть действия Лагеря, у Лекаря как часть действия в Городе и используя определенные специальные эффекты.

Важно: Если у рыцаря столько же / , сколько и здоровья, то он теряет сознание и должен немедленно вытянуть 1 карту из колоды травм.

Когда рыцарь теряет сознание, он временно выходит из игры и не может выполнять никаких действий или воздействовать на игру, пока не выполнит **Действие Восстановления Сознания** (Regain Consciousness Action), описанное на Картах Травм. Затем карта травмы переворачивается, и рыцарь должен прикрепить ее к своему планшету, чтобы отметить, что они временно затронуты каким-то длительным негативным эффектом. Рыцарь может сбросить карты травмы, посетив Лекаря в любом городе.

Важно: Рыцарь должен тратить на исцеление только при выполнении действия Лагеря (а не при Восстановлении сознания, посещении Лекаря или при помощи других спецэффектов).

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



Исправная (Работающая) сторона

Не Исправная сторона

1. **Название.**
2. **Тип:** Оружие R, Броня, Инвентарь, Препараты. Зеленый (значок) - **Исправно**, Красный - **Сломан**.
3. **Стоимость Обмена.**
4. **Текстовое поле.**
5. **Стоимость ремонта** (только для сломанной стороны).
6. **Тип атаки:** Дальняя или Ближняя (только оружие).
7. **Кубы атаки:** добавляются к навыку, используемому в бою (только оружие).
8. **Требуются (слотов) рук** (только оружие).



Автоматическое

(только оружие): Боец может потратить 1 , чтобы перебросить любые кубы. Применяется после броска



Защита (X) (только броня):

Боец предотвращает X . или не могут быть предотвращены. Применяется после получения .

ВЫБЫВАНИЕ ИЗ ИГРЫ (ELIMINATION)

Некоторые редкие игровые эффекты могут **Исключить** рыцаря из игры. В этом случае рыцарь автоматически проигрывает игру: его карты снаряжения и ресурсы сбрасываются, а все остальные игровые компоненты, принадлежащие его рыцарю, возвращаются в коробку. Игрок, контролирующий выбывшего рыцаря, не может вернуться в игру. Это может привести к потере ключевых приключенческих активов и закончиться поражением рыцарей.

Рыцарь также может быть исключен, взяв слишком много карт травм. Если у рыцаря уже есть 2 карты травм и он теряет сознание (то есть он возьмет третью карту травмы), то он немедленно выбывает из игры.

Также смотрите ниже, как карты Поломки транспортного средства могут исключить рыцаря из игры.

ПОВРЕЖДЕНИЯ (DAMAGE)

Транспортное средство рыцаря может получить **Повреждения** 🗡️. Это обозначается размещением жетонов 🗡️ на делении **Кузов** (Chassis) планшета транспорта. Когда оно имеет столько же 🗡️, сколько и его кузов, то оно становится Разбитым (Wrecked), и рыцарь должен вынуть 1 карту из колоды Поломок (Malfunction Deck).



Жетон
Повреждения

🗡️ можно сбросить, починив автомобиль во время действия Лагеря, в Гараже во время действия в Городе или используя определенные спецэффекты. Когда транспортное средство рыцаря становится Разбитым, его владелец не может двигаться или получать бонусы к Исследованию, пока он не выполнит **Длительное Действие Исправления** (Long Fix Action), как описано на картах Поломок. Затем карта Поломки переворачивается, и рыцарь должен прикрепить ее к своему планшету транспорта, чтобы отметить, что он временно находится под каким-то долгосрочным негативным эффектом. Рыцарь может сбросить карты Поломок, посетив Гараж в любом городе. До тех пор, пока транспортное средство Разбито, оно не может пострадать от любого 🗡️ или иметь какие-либо жетоны повреждений, помещенные или удаленные с его планшета.

Автомобиль не может быть потерян в любом случае, и он не может быть обменян его владельцем во время игры, если некоторые специальные эффекты не позволяют ему.

Однако рыцарь может выбыть из игры, прикрепив слишком много карт Поломок к своему транспортному средству, что делает его совершенно бесполезным (и мешает им продолжать свое путешествие). Если транспортное средство рыцаря уже имеет 2 карты Поломок и становится Разбитым (то есть он возьмет третью карту Поломок), то его владелец немедленно выбывает из игры.

ПРИКРЕПЛЕНИЕ КАРТ ТРАВМ И ПОЛОМОК

Если какой-то эффект предписывает вам прикрепить карту травмы к вашему планшету рыцаря или карту Поломки к вашему планшету транспорта, то возьмите карту из соответствующей колоды, переверните ее лицом вверх и подложите ее под соответствующий планшет, так чтобы эффект карты был виден. В этом процессе вы никак не страдаете никакими 🗡️ или 🛠️ или не выполняете никаких специальных действий, обычно требуемых этими типами карт.

Важно: если это будет ваша третья карта Травмы или Поломки, то ваш рыцарь немедленно **выбывает из игры** (см. выше).

СТАРТОВОЕ КОЛИЧЕСТВО РЫЦАРЕЙ

Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с этим значком 🧑, учитывайте его как число, равное стартовому числу рыцарей, например, если сценарий предписывает вам "собрать 🧑 жетонов испытаний", то вы должны собрать столько жетонов испытаний, сколько было рыцарей в начале игры.

Пример: если в игре есть 3 рыцаря и игра просит вас "собрать 2x 🧑 жетонов испытаний", то вы должны собрать 6 жетонов испытаний.

Если какой-либо рыцарь был исключен, то он все еще учитывается в этом количестве до конца игры.



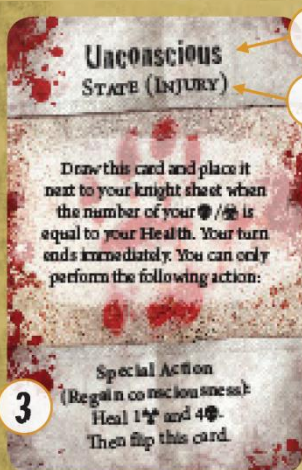
Иконка
Стартового
количества
Рыцарей

ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СЮЖЕТЫ И ЗАПИСИ

Когда вы начнете игру, после проведения подготовки, обратитесь к введению в **Книге Историй**. Этот источник содержит термины, используемые в Сюжетных сценариях (приключенческие части) и **Записях** (Entries) (короткие истории), а также способы справиться с ними.

Внутри путеводителя вы можете найти все **Приключения** с различными ветвящимися сюжетами. Всегда смотрите на первую страницу приключения, в которое вы хотите играть, и следуйте любым инструкциям из него, чтобы не испортить удовольствие вам или вашим друзьям.

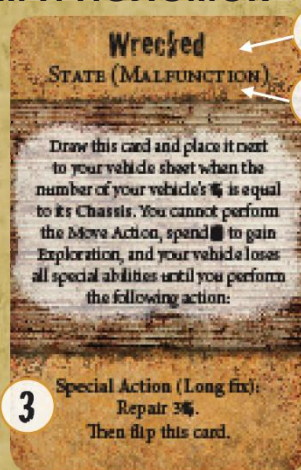
КАРТЫ ТРАВМ И ПОЛОМОК



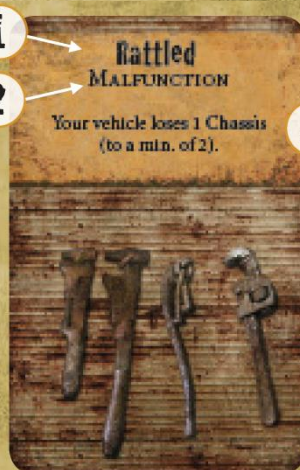
Карта Травмы
Стороной "Без Сознания"



Карта Травмы
Лицевой Стороной



Карта Поломки
"Разбитой" стороной



Карта Поломки
Лицевой Стороной

1. Название

2. Тип

3. Особый эффект

4. Постоянный Эффект

РЕЖИМ СОЛО

Играть в игру соло можно двумя способами: используя специальное одиночное приключение или играя за 2х рыцарей в приключениях, доступных для 2х игроков.

В принципе, есть только одно различие между режимом Соло и наслаждением игрой с друзьями - одинокий игрок должен сделать весь выбор и прочитать все записи сам для себя. Поэтому рекомендуется не смотреть на другие записи или повествовательные части слишком пристально.

Наконец, когда игрок-одиночка сталкивается с каким-то решением относительно действий своих врагов или негативных последствий приключений или записей, он должен выбрать вариант, наименее благоприятный для его рыцаря(ей). Помните, что Пустоши - это безжалостное место, и действуйте соответственно!

ХР И УЛУЧШЕНИЯ

Во время игры рыцари получают **Очки Опыта** или **ХР** (⚡) за победу над могущественными врагами, столкновение с опасностями и разрешение заговоров. Всякий раз, когда рыцарь получает какое-либо ⚡, он продвигает свой **Маркер ХР** на указанное количество делений **Треку ХР** на планшете рыцаря. Если маркер ХР заканчивается на **Выделенном** (более темном) пространстве трека (3, 6 или 9) или пересекает его в первый раз, то значит, что рыцарь узнал что-то новое или приобрел уникальное снаряжение, представленное картами в колодах Улучшений: либо его **Персональной Колодой Улучшений**, либо **Общей**. Когда это происходит, рыцарь может выбрать **1 Карту Улучшения** в конце своего хода (свободно) или во время своего действия Лагеря.



Маркер ХР

В игре доступны 2 типа Улучшения:

⚡ **Персональные**, отмеченные портретом рыцаря, ограничиваются только рыцарем, показанным на данной карте. Игроки берут их во время подготовки и держат в своей игровой зоне.

⚡ **Общие**, отмеченные значком ⚡, доступны всем рыцарям. Они помещаются во время подготовки рядом с полем.

Рыцари могут смотреть любые колоды Улучшений, когда пожелают - они никогда не перемешиваются.

Когда рыцарь продвигается вперед, он может выбрать 1 карту из любой колоды и положить ее выбранной стороной вверх. В случае уникальных карт снаряжения они приобретаются в Исправном (зеленом) состоянии. В случае с другими картами, однажды приобретенными, они не могут быть перевернуты.

Некоторые карты имеют **Требование ХР** (ХР Requirement) (обычно 6 ХР). Это означает, что рыцарь не может выбрать данную карту, если у него уже нет по крайней мере такого же количества ХР.

ХР не тратятся на приобретение карт улучшений - они остаются на том же уровне. Если рыцарь получает более 9 ХР, он переворачивает маркер ХР стороной "+10" и отмечают новое значение. Когда это происходит, выделенные деления считаются "обновленными", и рыцарь может получить новые карты улучшений в соответствии с обычными правилами.

ЛИЧНЫЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ



Карта Персональных Улучшений



Карта Снаряжения Персональных Улучшений

1. Требование ХР.
2. Портрет рыцаря.

ОБЩИЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ



1. Значок Общего Улучшения

Карты улучшений не могут быть проданы или потеряны каким-либо образом (уникальные карты снаряжения не имеют никакой Бартерной Стоимости). Если такая карта по какой-то причине должна быть сброшена, то она возвращается в свою колоду (либо в колоду владельца, либо в общую колоду улучшений). Рыцарь может добровольно отказаться от своей уникальной карты снаряжения, следуя этим правилам (т. е. вернуть ее в свою колоду улучшений), чтобы заплатить некоторую стоимость или требование, основанное на "сбрасывании карты снаряжения". Кроме того, обновленные карты снаряжения следуют всем обычным правилам для карт снаряжений.

Важно: рыцарь может иметь **до 6 карт улучшений** любого вида, а их ХР ограничен 19. Любые дальнейшие выгоды от карт улучшений или ХР теряются.

Важно: если 2 или более рыцарей должны были бы выбрать общую карту улучшения одновременно и не могут договориться, кто должен идти первым, начните с первого игрока или игрока, ближайшего к нему по часовой стрелке.

ЖЕТОНЫ УГРОЗ

Карты Встреч и Событий (с их вытекающими записями) заставляют рыцаря применять **Желтую** сторону, а врагов - **Красную**. Все эффекты с желтой стороны должны быть применены немедленно, а красные зачастую применяются, когда враг атакует.



Вы получаете ⚡. Если вы находитесь на красной стороне, то примените, когда враг атакует.



Страдаете на 1 ⚡



Страдаете на 1 ⚡



Вы получаете 2 ⚡. Если вы находитесь на красной стороне, то примените, когда враг атакует.



Транспорт получает 1 ⚡



Транспорт получает 2 ⚡



Немедленно сбросьте 1 из указанных ресурсов.



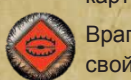
Теряете 1 ⚡ от первой проверки при разыгрывании карты пустоши.



Ваш враг сразу же получает +1 ⚡



Враг получает 1 белый кубик. Примените, когда он атакует.



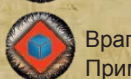
Враг сразу же получает свойство **Засада**.



Враг получает свойство **Бронейбойный**. Примените, когда он атакует.



Враг автоматически получает 1 ⚡. Примените, когда он атакует.



Враг получает 1 синий кубик. Примените, когда он атакует.



Враг перебрасывает все пустышки. Примените, когда он атакует.

OUTBACK CHRONICLES SHEET

Adventure Name:

Knights:

ENTRY NO.

GENERAL NOTES

ENTRY TOKENS

NAME

EFFECT

ENTRY NO.

ENTRY NO.

EPILOGUES