

WASTE KNIGHTS



RULEBOOK

ВСТУПЛЕНИЕ

Трудно говорить о временах, которые ты знаешь только из историй. Хотя везде, куда бы вы ни пошли, вы можете встретить следы давно утраченной славы нашей цивилизации вместе с доказательствами ее падения, нам, выжившим, они дают столько же знаний о прошлом, сколько разбитые раковины давали археологам, изучающим древние культуры в песках забытых земель.

Мы понятия не имеем, что происходило на других континентах — все воспоминания о Мировой Деревне давно выцвели. Здесь, в Австралии, люди решили обвинить во всех мыслимых злодеяниях международную мега корпорацию по имени Церберо. Она воспользовалась плохой политикой правительства с крупной задолженностью и предложила уникальное решение — выкуп обширной, но в основном бесплодной, внутренней части страны за серьезную финансовую помощь в виде стратегических инфраструктурных инвестиций. Действительно, через несколько лет "Церберо" захватил ключевые промышленные секторы и оставил правительство бессильным. Тем временем горожане начали протестовать против расходов на оборону и полицию. Это было непосредственно связано с внедрением компанией "Церберо" ряда технических усовершенствований, призванных защитить австралийцев от растущей террористической угрозы.

Финансируемые правительством военные и полицейские силы практически перестали существовать, их заменили миротворческие силы "Церберо", которые были гораздо лучше оснащены и, что самое важное, не стоили налогоплательщикам ни одного доллара..

Церберо знали, как сделать большую часть инвестиций. Внутренняя часть пустыни вскоре стала испытательным полигоном для различных научных и военных проектов. Пустынное сердце Австралии было покрыто исследовательскими лабораториями, технологическими и производственными объектами, стоящими как над землей, так и под землей. Экспериментальные ядерные реакторы и геотермальные электростанции пробивали земную кору на много миль вглубь. В то время люди привыкли сплетничать, что компания управляла даже тюрьмами строгого режима, чтобы проводить причудливые генетические и биотехнологические эксперименты над опасными партнерами, превращая их в нечто большее...

Теперь мы знаем, что каждый слух из добрых старых дней звучит правдиво в бесчисленных отвратительных порождениях извращенного воображения ученых — церберов, чьи творения бродят по Пустоши, как мы называем Австралию, в поисках крови. Однако люди могли оправдать почти все во имя дешевой энергии, гаджетов, делающих жизнь намного проще, и претензий на безопасность в мире, погружающемся в хаос.

И все же они говорят, что ничто не длится вечно. Цербер пал, а вместе с ним исчезли и наши надежды на светлое будущее. И каковы же были причины? Кто знает... Может быть, экспериментальные подземные реакторы, питающие технологические структуры компании, просто вышли из строя? Может быть, центральный компьютер был заражен каким-то неизвестным вирусом? А может быть, сама природа решила отомстить за тысячелетнее разграбление ее плодов?

Суть в том, что однажды земля задрожала и долго дремавшие вулканы снова вспыхнули. Серия подземных толчков и взрывов заставила континент расколоться надвое, а также изменить свою форму. Океанские воды затопили разлом, создав великое дно — водный каньон, разделяющий Австралию на две отдельные земли. В последовавшем хаосе погибли десятки тысяч человек.

И так начались самые мрачные дни, которые даже не могут сравниться с нашей борьбой за повседневное выживание. Я думаю, это хорошо, что поколение, помнящее о бедствии, практически ушло, а те седобородые, которые все еще остаются, не хотят делиться историями о тех мрачных временах. Мы знаем, что население превратилось в частицу своего прежнего "я", но люди быстро умерялись в пламени вечно горящих фабрик и гаснущих огней разрушенных 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 угасающих 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, сбегавших из разрушенных лабораторий Цербера, ни кибернетических конструкций компании, бездумно бродящих по пустоши. Мы гордо выступаем против банд и дегенератов, ищущих легкую добычу, и не верим лжепророкам, обещающим новый Рай на Земле. Мы знаем, что единственное, что нам остается, — это выжить, потому что мы — Рыцари Пустоши.

ОБЗОР ИГРЫ

В Waste Knights два/четыре игрока становятся героями постапокалиптического мира-одинокими бродягами, путешествующими и пытающимися выжить в пустошах Австралии, стране, опустошенной войной и неестественными катастрофами. Каждый игрок делает все возможное, чтобы быстро завоевать репутацию и стремится к победе, выполняя задания, а также сталкиваясь со смертельными врагами и коварной погодой, надеясь выполнить одну миссию, выбранную в начале игры. Миссия задает повествовательный фон для игры. Победителем становится тот игрок, который первым выполнит поставленные задания.

Во время игры игроки путешествуют по модульному шестиугольному полю, представляющему Австралию, используя различные транспортные средства, сталкиваются с ужасными монстрами и мутантами, а также жестокими бандами, посещают странные места и обмениваются полезным снаряжением, испытывая богатый и захватывающий постапокалиптический сеттинг. Наконец, именно они должны решить, возвысится ли человечество до своей прежней славы или погрузится в пучину варварства в эту дикую, новую эпоху

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Игровая коробка содержит следующие компоненты:

- ✦ Этот свод правил
- ✦ Книга миссии
- ✦ Модульное поле из гексов:
 - 1 Центральный тайл
 - 32 тайла поля (гексы)
- ✦ 1 Тайл миссии (гекс)
- ✦ 6 Частей Рамки Поля
- ✦ 13 Рыцарских листов
- ✦ 13 Рыцарских жетонов
- ✦ 2 Жетона злодея
- ✦ 4 Планшеты для игроков в 4 цветах (янтарный, синий, красный, желтый) с:
 - 4 Индикатора топлива
 - 4 индикатора излучения
 - 8 Пластиковых Разъемов
- ✦ 8 Жетонов боеприпасов в 4 цветах игроков
- ✦ 8 Жетонов здоровья в 4 цветах

игроков

- ✦ 1 Справочный лист
- ✦ 117 Прочих Жетонов и Жетонов, включая:
 - 20 Жетонов игроков, 5 в 4 цветах игроков, включая 4 жетона репутации
 - 1 Жетон Расточителя
 - 1 Жетон Первого игрока
 - 1 Круглый Жетон
 - 1 Жетон доминирования
 - 1 Жетон дальности
 - 16 Общие жетоны
 - 6 Жетонов потери здоровья (3 со значениями -1/-2, 2 со значениями -1/-3, 1 со значениями -1/-5)
 - 4 жетона модификатора кубиков (кубики получили/пострадали)
 - 14 Маршрутных жетонов
 - 14 Жетонов радиации /загрязнения
 - 14 Жетонов Угрозы/Движения препятствий
 - 6 Жетонов Повреждения автомобиля
 - 6 жетонов заданий, 2 в 3 цветах (зеленый, оранжевый, фиолетовый)
 - 3 Специальных жетона (Ядерная бомба, Таблетки, Перезагрузка)
 - 2 Больших Жетона Миссии
 - 6 Небольших Жетонов Миссии
 - 1 Жетон Превосходства миссии
- ✦ 110 Крупных карт, включая:
 - 44 Карты Пустоши
 - 27 Карт заданий
 - 10 боевых карт в 2 колодах по 5 карт (красная, синяя)
 - 3 Карты Дальности
 - 26 Карт Удачи
- ✦ 110 Мелкоформатных карт, включая:
 - 46 Зеленых Карт Снаряжения
 - 25 Желтых Карт Снаряжения
 - 14 Красных Карт Снаряжения
 - 13 Синих карт Снаряжений, включая 1 карту Автомобиля
 - 12 Карт транспортных средств
- ✦ 6 шт. 10-гранных кубиков
- ✦ 5 Пластиковых баз

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

- ✦ Книга Миссий
Книга миссий содержит пример игрового раунда "Дорога к Гангрене" и 5 миссий – игровых сценариев, которые игроки могут выбрать из каждой игры.
- ✦ Игровое поле
Игровое поле состоит из 37 гексов, представляющих большую часть Австралии. Он делится на городские гексы, специальные гексы и обычные гексы. Подробнее об игровом поле см. стр. 9.
- ✦ Рамки поля
Состоит из 6 кусков. Выравнивает поле и помогает подготовить различные игровые компоненты.
- ✦ Листы Рыцарей
Представляют собой персонажей, которых игроки олицетворяют во время игры. Они содержат всю информацию, относящуюся к рыцарям, например, навыки или стартовое снаряжение. Подробнее о листе рыцаря см. стр. 9.
- ✦ Стенды Рыцарей
Соответствуют различным персонажам и представляют их на поле.
- ✦ Стенды злодеев
Соответствуют различным злодеям, которых можно встретить в пустошах, и представляют их на поле при выполнении определенных миссий.
- ✦ Планшеты игроков со счетчиком
Игроки используют игровые планшеты для отслеживания имеющихся в их распоряжении ресурсов (боеприпасы, топливо, здоровье, радиация). Каждый планшет имеет 2 счетчика: радиации и топлива.
- ✦ Жетоны боеприпасов и здоровья
Используются вместе с планшетом игрока для отслеживания их текущего уровня.

Справочный Лист

Содержит описания всех городов и специальных гексов поля, а также список иконок из различных игровых компонентов. Вы можете найти ту же информацию на задней обложке этого свода правил.



Жетоны игроков

У каждого игрока есть 5 жетонов цвета планшета. Жетон репутации используется для обозначения текущей репутации рыцаря на треке репутации и времени, в то время как другие 4 жетона имеют различные применения: маркировка, требования к миссии и т. д.

Жетон Расточителя

Жетон Расточителя указывает на игрока, который в настоящее время является Расточителем – злым духом Австралии, ответственным за выбор карт пустоши, игру в качестве врагов и принятие различных решений во время игры.

Жетон Первого Игрока

Этот жетон указывает на игрока, который первым перемещается и исследует поле в данном раунде.

Жетон раунда

Этот жетон указывает на текущий раунд. Каждая миссия разыгрывается в течение определенного количества раундов, после чего определяется победитель игры.

Жетон Доминирования

Жетон доминирования перемещается вдоль трека доминирования, чтобы указать, какая сторона имеет больше шансов на победу в бою на данный момент.

Жетон дальности

Этот жетон помещается на карты дальности действия. Он указывает на текущую дальность, на которой ведется бой.

Общие жетоны

Общие жетоны в основном используются для напоминания о том, что были использованы определенные карты снаряжений. У них есть и другие применения, в зависимости от эффектов различных игровых компонентов или миссий.

Жетоны Потери Здоровья

Жетоны потери здоровья указывают, сколько здоровья потерял данный противник с карты пустоши во время боя.

Жетоны Модификатора Кубов

Эти жетоны отображают сведения о кубиках, получаемых или теряемых рыцарем, или врагом, делающим бросок или проверку.

Жетоны маршрута

Рыцарь, в настоящее время совершающий свой ход, использует жетоны маршрута, чтобы показать

Расточителю тексты, через которые он движется.

Жетоны радиации, загрязнения, угрозы и движущихся препятствий

Эти жетоны используются для обозначения на поле эффектов определенных карт пустоши.

Жетоны Повреждения Транспортного Средства

Эти жетоны помещаются на карты транспортных средств, чтобы указать, что данное транспортное средство получило повреждения во время игры.

Жетоны Заданий

Жетоны заданий используются для обозначения текстов и других игровых компонентов, соответствующих имеющимся картам заданий. Цвета жетонов совпадают с делениями на рамке задания, где размещаются карты заданий.

Специальные Жетоны

Специальные жетоны используются для обозначения на поле эффектов определенных карт заданий.

Жетоны миссии, жетон превосходства миссии и тайл миссии

Большие и малые жетоны миссии, жетон превосходства миссии и тайл миссии используются по-разному для обозначения игровых компонентов, важных для выполняемой миссии. Их функции описаны в книге миссий и других материалах, содержащих новые миссии.

Пластиковые базы и кубы

Жетоны рыцарей, злодеев и миссии вставляются в пластиковые основания, а 10-гранные кубы используются для проведения различных проверок или бросков.

Карты снаряжения и транспортных средств

Малые карты снаряжения и транспорта представляют собой используемое оборудование, медикаменты, оружие, а также транспортные средства, необходимые для выживания в пустошах. Они бывают разных цветов в зависимости от их стоимости и могут быть проданы в городах. Подробнее о картах снаряжения см. стр. 30.

Карты Пустоши

Карты пустоши представляют собой необычные встречи, события и

врагов, с которыми рыцари сталкиваются во время игры.

Карты удачи

Карты удачи используются рыцарями для определенных одноразовых, полезных и мощных эффектов, таких как повторные броски кубов, дополнительный урон и т. д.

Карты Заданий

Карты заданий описывают короткие задания и поручения, данные рыцарям жителями Пустоши. Рыцари могут выполнить их, чтобы получить репутацию и новое снаряжение.

Боевые карты и карты дальности

Эти карты используются для проведения боевых действий. Они представляют собой дистанцию и боевые маневры, используемые рыцарями.

Перед вашей первой игрой вы должны тщательно удалить все картонные игровые компоненты из их рамок, а затем собрать планшеты игроков, как описано ниже. Каждый планшет помечен своим цветом (янтарным, синим, красным или желтым). Вы должны прикрепить 1 индикатор излучения и 1 индикатор топлива соответствующего цвета к каждому планшету с помощью пластиковых разъемов. Прикрепите индикаторы в соответствии с маркировкой на данном планшете и соответствующими ей индикаторами. Пример сборки синей планшета игрока показан ниже.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе вы можете найти подготовку к игре и игровой процесс для 4 игроков. Правила игры для 2-х и 3-х игроков см. на стр. 33-34. Правила миссии могут изменить обычную подготовку игры и всегда имеют приоритет над правилами, описанными ниже.

1. Подготовка поля

Игровое поле состоит из трех уровней. При подготовке поля используйте схему справа и справочный лист, указывающий номера гексов городов. Все тайлы поля помещаются на поле лицевой стороной вверх.

А) Приготовьте тайлы:

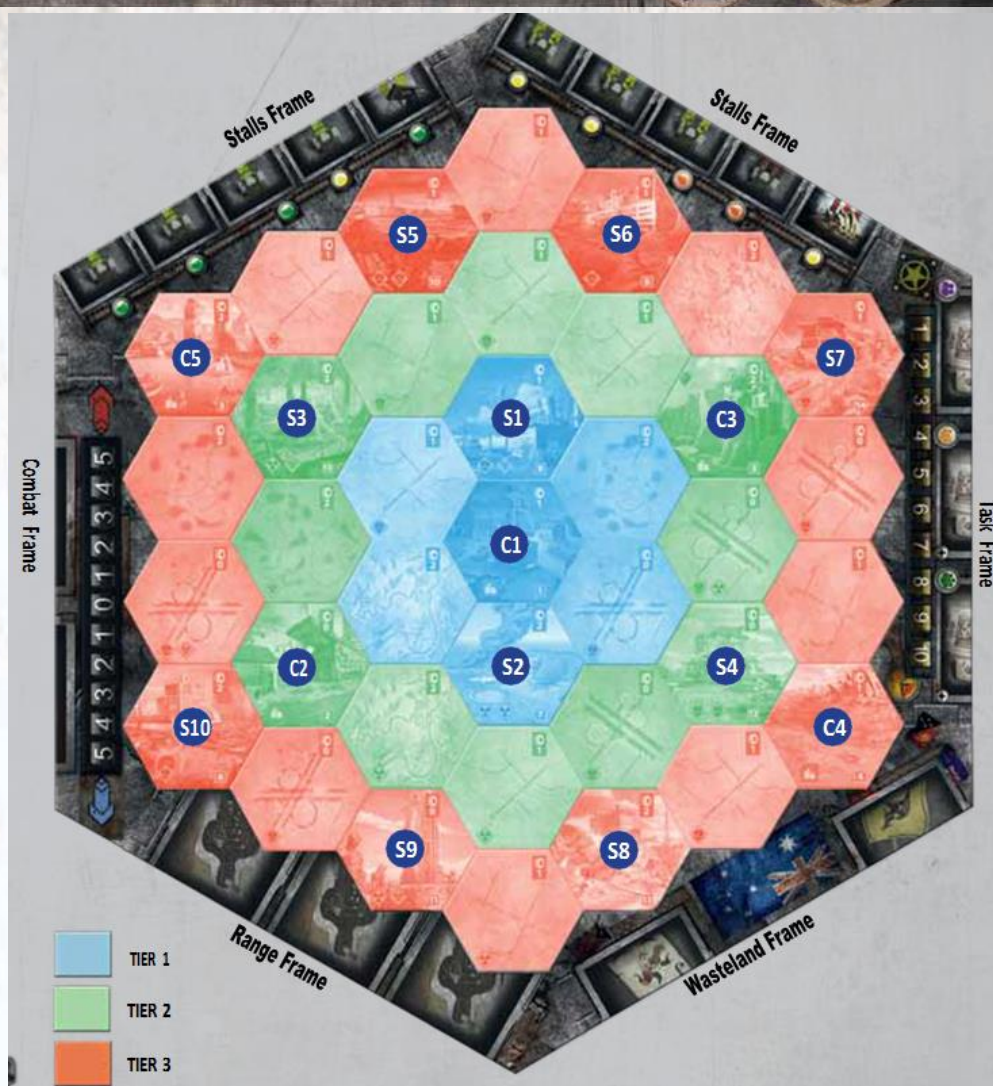
Разделите тайлы поля в соответствии с их рубашкой на городские (со значком ) , специальные (со значком ) и обычные гексы. Затем перетасуйте специальные и обычные гексы отдельно, не глядя на них, и поместите их в две отдельные стопки лицевой стороной вниз.

В) Для 1-го ряда (центрального):

Поместите центральный тайл с городом **Gangraen [1]** (C1) в середине игровой зоны. Затем вытяните верхние 2 тайла поля из специальной стопки и поместите их один за другим, как показано на диаграмме (S1, S2).

С) Для 2-го ряда: Разместите **Pumps [2]** и городские гексы **Queen's Valley [3]**, как показано на диаграмме (C2, C3). Затем вытяните верхние 2 тайлы поля из стопки особых гексов поля и поместите их один за другим, как показано на диаграмме (S3, S4). Наконец, завершите 2й ряд, вытянув и разместив верхние тайлы поля из стопки обычных гексов поля. Вы можете начать размещать обычные гексы в любое пустое пространство, а затем продолжить движение по часовой стрелке вдоль всего 2го ряда, пока все пространства не будут заполнены тайлами поля

Д) Для 3-го ряда: Разместите **New Sydney [4]** и **Alice Offsprings [5]** городских гексов, как показано на диаграмме (C4, C5). Затем вытяните верхние 6 тайлов из специальной стопки и поместите их один за другим, как показано на диаграмме (S5-S10). Наконец, завершите Уровень 3 таким же образом, как и уровень 2,



используя обычные гексы. Если на поле остались лишние тайлы, то верните их в коробку – они больше не понадобятся в этой игре

Е) Соберите Рамку поля: Поместите и соедините все 6 частей рамки поля, как показано на схеме, так, чтобы они окружали и фиксировали все тайлы поля вместе.

2. Подготовка Игроков

Каждый игрок бросает по 1 кубу. Игрок с самым высоким результатом берет жетон Первого игрока и с этого момента будет называться Первым игроком. Игрок, сидящий прямо напротив первого игрока, берет жетон Расточителя- и с этого момента будет называться Расточителем.

Первый игрок выбирает 1 рыцарский лист и кладет его перед собой. Затем он выбирает и берет 1 планшет игрока любого цвета, 5 соответствующих жетонов игрока (4 нормальных жетона и 1 жетон репутации) и 4 соответствующих жетона боеприпасов и здоровья. Все остальные игроки делают то же самое,

начиная с игрока справа от первого игрока и двигаясь по часовой стрелке вокруг стола.

Все игроки размещают свои жетоны репутации  стороной вверх слева от дорожки репутации и времени. Затем они размещают боеприпасы и жетоны здоровья на соответствующих местах их игровых планшетов так, чтобы жетон с "2" стороной вверх был помещен первым, а жетон с "4" стороной вверх-сверху. Счетчики радиации (верхние) должны быть повернуты так, чтобы они указывали на "0", а топливные (нижние) - на "4".

Затем каждый игрок берет свой жетон рыцаря, вставляет его в пластиковую базу и помещает на поле **Gangraen [1]**. Наконец, каждый игрок выбирает 1 карту транспортного средства (*Strider*, *Off-road* или *Heavy-duty*) и помещает ее желтой стороной вверх рядом со своим планшетом.

Первый игрок ищет в зеленой колоде Снаряжения 4 набора из колоды Частных Заданий и следующих карт: *Extra Bullets*, *Medi-shot* и *Rad-out* и дает каждому игроку по 1 слота кромки поля (оранжевый и набору карт - это дополнительные зеленый соответственно), отмеченные карты снаряжения рыцарей. Игроки значком винтовых головок, имеющих могут разместить эти карты в своих значок (⊙).

карманах, рюкзаках и/или транспортных средствах. Поместите карты в свой рюкзак и ваш автомобиль лицевой стороной вниз.

Чтобы завершить подготовку, Первый игрок тасует карты Удачи и сдает по 3 карты каждому игроку, начиная от себя против часовой стрелке вокруг стола. Игроки могут смотреть свои карты Удачи, но они должны держать их в секрете от своих соперников.

3. Подготовка карт

А) Карты Пустоши и Карты Удачи: перетасуйте карты Пустоши и карты Удачи отдельно и используйте их, чтобы сформировать 2 колоды. Затем поместите их лицевой стороной вниз на Рамку поля (показывая соответствующие рубашки карт).

В) Боевые карты: разделите боевые карты на синие и красные боевые колоды. Затем поместите их лицевой стороной вниз в раздел Боя на рамке поля (с треком доминирования и отображением цветов колод).

С) Карты дальности: Поместите карты дальности лицевой стороной вверх на Рамку Дальности (показывая соответствующую рубашки карт), поместив карту Ближней дальности в крайнее левое деление, карту Средней дальности в центральное деление и карту Большой дальности в крайнее правое деление рамки.

Д) Карты заданий: Разделите карты на 2 колоды. Одна колода должна содержать только карты заданий, отмеченные в правом нижнем углу значком . Это **Общая Колода Заданий**. Другая колода должна содержать только карты заданий, чей игровой текст содержит **жетонные точки** (⊙). Это **Частная Колода Заданий**. Обе колоды должны быть перетасованы отдельно и помещены лицевой стороной вниз рядом с Кромкой заданий (показывая соответствующую рубашку карт). Затем вытяните верхнюю карту из **Общей Колоды Заданий** и поместите ее лицевой стороной вверх на крайнее левое (фиолетовое) пространство кромки.

Наконец, вытяните 2 верхние карты в соответствии с их цветами и количеством полос на обратной стороне карт (зеленый, желтый, красный и синий). Отложите колоду Синюю колоду Снаряжения в сторону – она понадобится позже во время игры. Перетасуйте остальные колоды отдельно и положите их лицевой стороной вниз рядом с Рамкой Рынка (показывая соответствующие карты обратными сторонами).

Затем вытяните верхние 4 карты из Зеленой колоды Снаряжения и поместите их лицевой стороной вверх одну за другой на Рынок, показывая рубашки зеленых карт, звездочки из самого левого поля. Повторите этот процесс для 4 желтых и 2 красных карт снаряжения, пока все места на обеих рамках не будут содержать соответствующую карту.

Е) Карты Транспорта: сформируйте отдельный запас, используя все карты транспортных средств, доступные в начале игры, и поместите его рядом с рамкой поля, рядом с флагом Австралии. Это и есть запас транспортных средств

4. Выбор миссии

Игроки вместе решают, в какую миссию они хотят играть. Если они не могут договориться, то Расточитель выбирает миссию. Миссии можно найти в книге миссий, будущих игровых расширениях и материалах для онлайн-игр. Перед вашей первой игрой рекомендуется прочитать пример игрового раунда "дорога в Ганграен", чтобы изучить основные правила игры, а затем сыграть в первую миссию "Спаситель Пустоши".

После того, как игроки выбрали свою миссию, они помещают лист миссии (книгу миссии, открытую на соответствующей странице или миссию из другого источника) в видимое всем игрокам место, читают содержание листа и специальную подготовку миссии (если требуется).

5. Общая подготовка

Все остальные игровые компоненты подготавливаются так, как описано ниже:

А) Жетон раунда: поместите этот жетон часовой стороной вверх на деление "1" трека репутации и времени.

В) Жетон Доминирования: поместите этот жетон стороной Инь-Ян вверх на деление "0" трека доминирования.

С) Жетон дальности: поместите этот жетон на карту средней дальности.

Д) Жетоны заданий: Прочитайте вслух текст истории и текст игры всех карт заданий лицом вверх, возьмите жетоны заданий в соответствующих цветах на Рамке заданий и поместите их на тексты поля, соответственно числам из карт заданий. Цифры на жетонах указывают, в каком порядке игроки должны выполнять требования задания (жетон "1" должен быть помещен на поле в соответствии с описанием первого требования, а жетон "2" - в соответствии с описанием второго требования из данной карты задания).

Е) Жетоны маршрута: сформируйте отдельный пул, используя жетоны маршрута, и разместите его в пределах досягаемости всех игроков. Это и есть Пул Маршрутов.

Е) Другие жетоны и жетоны: сформируйте отдельный пул, используя все остальные жетоны и жетоны, и поместите его в пределах легкой досягаемости всех игроков. Это общий пул

Г) Справочный Лист: Поместите справочный лист в пределах досягаемости всех игроков. На задней обложке этого свода правил вы можете найти дополнительный справочный лист.

Н) Кубы: Поместите все кубики в пределах досягаемости всех игроков

Верните все неиспользуемые игровые компоненты в коробку (теперь они вам не понадобятся) и начинайте играть!

(Пример для 4х)



Общая Зона

- | | | |
|-------------------------|--------------------------------------|------------------------------|
| 1. Гексы поля | 11. Колода Пустошей | 19. Жетоны Репутации Игроков |
| 2. Кромки поля | 12. Пул Транспорта | 20. Жетон раунда |
| 3. Жетоны Рыцарей | 13. Колода Удачи | 21. Пул маршрутов |
| 4. Резерв | 14. Колода Доступных Общих Заданий | 22. Общий пул |
| 5. Колода снаряжений | 15. Колода Доступных Частных Заданий | 23. Синяя колода снаряжения |
| 6. Карты Дальности | 16. Колода Заданий | 24. Жетон Расточителя |
| 7. Жетоны Дальности | 17. Жетоны Заданий | |
| 8. Боевая колода | 18. Трек репутации и времени | |
| 9. Трек Доминирования | | |
| 10. Жетон Доминирования | | |



Планшет Игрока

(область Первого игрока)

- A. Игровой планшет
- B. Лист Рыцаря
- C. Жетоны игрока
- D. Карта транспорта

- E. Доп. Карты снаряжения
- F. Карты удачи
- G. Жетон 1го игрока

Игровое Поле

Игровое поле представляет собой воображаемую карту Австралии, составленную из 37 гексов. Каждый гекс символизирует загрязненную, облученную и опасную местность, простирающуюся на сотни квадратных километров. Вместе они располагаются в 3 уровня, содержащие определенное количество городов и специальных локаций, где игроки могут выполнять различные действия, а также принимать и выполнять задания. В игре есть три типа гексов:

1. **Обычные гексы:** представляют собой типичные ландшафты и пейзажи пустошей - пустыни, болота, джунгли, горы и шоссе.
2. **Особые гексы:** представляют собой уникальные локации, позволяющие игрокам совершать специальные действия.
3. **Гексы городов:** в городах игроки могут обмениваться картами снаряжения с Рынком, пополнять запасы, отдыхать и иногда выполнять специальные действия

Подробное описание гексов, доступных действий и специальных способностей можно найти в справочном листе.

Рыцари

Во время игры каждый игрок становится Рыцарем Пустошей - героем постапокалиптического мира. Этот персонаж является аватаром игрока в игровом сеттинге. Это рыцарь, который путешествует, сражается и переживает приключения на поле. Всякий раз, когда правила и игровые эффекты относятся к игроку или рыцарю, они действительно относятся к этому персонажу и влияют на него.

Кроме того, если какое-либо правило, способность, эффект или игровой компонент использует слово "вы" или относится непосредственно к читающему игроку, например, "Использовать перед розыгрышем карты удачи", это относится к рыцарю/игроку, который владеет данным игровым компонентом или в настоящее время использует его игровой текст или эффекты.

Все рыцари представлены в игре игровым планшетом и рыцарским листом. Вы можете найти их подробный обзор на следующей странице.

Тайлы Поля



Обычные гексы



Особые гексы



Гексы городов

1. **Иллюстрация:** она показывает особое место или область, через которую путешествуют рыцари, и соответствует шестигранной иллюстрации из справочного листа.
2. **Номер гекса:** это ссылка на описание гекса из справочного листа.
3. **Сложность маршрута:** показывает, сколько точек движения требуется для достижения данного гекса.
4. **Угроза:** он увеличивает количество карт пустоши, вытянутых Расточителем.
5. **Радиация:** все рыцари, на данном гексе, получают радиацию.
6. **Загрязнение:** все рыцари, на данном гексе, теряют здоровье.
7. **Город:** Помечает гекс как город.
8. **Рубашка Гекса:** Идентифицирует гекс при подготовке к игре.

Обзор планшета игрока и листа рыцаря



Планшет Игрока

1. Радиационный счетчик: он показывает текущий уровень радиации рыцаря и то, как она влияет на него.

2. Счетчик здоровья: он показывает текущий уровень здоровья рыцаря и то, как это влияет на него.

3. Счетчик боеприпасов: он показывает текущий уровень боеприпасов рыцаря. Боеприпасы расходуются при атаке с большим количеством дальнобойного оружия.

4. Топливный счетчик: он показывает текущий уровень топлива рыцаря. Топливо расходуется при движении с транспортным средством.

5. Цвет и значок игрока: цвет на игровом поле определяющий игровые компоненты, относящиеся к данному игроку (боеприпасы, здоровье и жетоны игрока), в то время как значок указан на жетонах игрока.

Лист Рыцаря

6. Иллюстрация: на ней изображен персонаж, которым игрок становится во время игры.

7. Имя и призвание: они сообщают об имени рыцаря и о том, что он делает в пустошах.

8. Навыки: здесь вы можете найти 6 навыков, которые каждый рыцарь использует, чтобы выжить. Цифры рядом с названиями навыков указывают начальные значения навыков, т. е. сколько кубиков будет брошено в данной проверке навыков.

9. Особая способность: уникальная способность рыцаря. Некоторые специальные способности

могут быть использованы только ограниченное количество раз за раунд и должны быть отмечены после использования

10. Руки: Здесь вы размещаете оружие, узнаваемое среди карт снаряжения по значку . Оружие используется в бою.

11. Тело: здесь вы размещаете броню, узнаваемую среди карт снаряжения по значку . Броня используется в бою.

12. Карманы: здесь вы размещаете полезное оборудование. Каждый рыцарь имеет 3 поля Карманов, вмещающие до 3 карт снаряжения, которые не являются оружием, броней или транспортным средством.

13. Рюкзак: здесь вы храните любые карты снаряжений, которые в настоящее время не нужны, кроме транспортных средств. Рюкзак может содержать ограниченное количество карт снаряжения (обычно 3), которые должны быть помещены под рыцарским листом. Карты хранятся в рюкзаке лицевой стороной вниз.

14. Стартовое снаряжение: это набор карт снаряжения, которые стали лучшими друзьями рыцаря в пустоши. Он может свободно использовать их до тех пор, пока не найдет лучшие карты снаряжения и не заменить на них свое стартовое снаряжение

15. Карта транспорта: используются для движения по полю и хранения карт снаряжения. Количество карт, которые можно хранить, ограничено вместимостью автомобиля . Карты хранятся в автомобиле лицом вниз

Игровой раунд

Waste Knights разыгрывается серией раундов, разделенных на две Фазы: **Фазу Подготовки** и **Фазу Пустоши**, которые разделяются на этапы. Игроки в основном выполняют роли рыцарей, но на протяжении части каждого раунда они также становятся **Расточителем** – Мастером игры и злым духом Пустоши, роль которого заключается в управлении Картами Пустоши (выбор и розыгрыш), а также в принятии решений об определенных элементах игры и текущей разыгрываемой миссии.

Все шаги должны быть разыграны в таком порядке. Если не указано иное, то каждый раунд разыгрывается в **Порядке Раунда** – все действия карт и персонажей разыгрываются, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Фаза Подготовки

1. Шаг Расточителя:

- Передвижение жетона раунда и жетона Карт Заданий
- Эффекты игрового поля
- Удаление долгосрочных эффектов
- Эффекты миссий (необязательно)
- Обновление Рынка (необязательно)
- Передайте жетон Первого игрока и жетон Расточителя

2. Шаг Рыцарей:

- Сбросить отметки с планшетов и листов
- Подготовить Карты Снаряжений рыцарей
- Вытянуть Карты удачи

Фаза Пустоши

1. Шаг Движения

- План маршрута
- Разыграйте движение и карты Пустоши

2. Этап Исследования

- Проверка на Исследование (при необходимости)
- Действие Гекса (в любом порядке):
 - Взять и / или выполнить 1 задание
 - Выполнить 1 Действие Разведки

ГОЛОСАРИЙ

Активный рыцарь: в данный момент совершает этот ход на шаге движения или его исследование на шаге исследования.

Проверка атаки: проверка клинков/пушек (для рыцарей) или проверка агрессии (для Расточителя), выполняемая во время боя, чтобы победить противника.

Доступно: когда карта снаряжения доступна, рыцарь может использовать ее для своих эффектов. Когда карта заданий доступна, задание, описанное на данной карте, может быть принято и / или выполнено. Доступные карты всегда лежат лицевой стороной вверх.

Урон: символическое значение, показанное с помощью значка, который используется при проведении атак для определения потерь. Урон может быть получен только в том случае, если он принят (прошел)

Сброс карт: когда карта сбрасывается, она должна быть помещена в стопку сброса карт рядом с соответствующей колодой карт. Когда жетон или жетон сбрасывается, он должен быть возвращен в свой собственный резерв.

Проверка на побег: проверка навыка, показанного в поле побега. Карты Пустоши, которую рыцарь должен пройти, чтобы игнорировать эффекты данной карты пустоши.

Исследование: ряд действий, связанных с присутствием рыцаря на данном гексе и с использованием его способностей. Исследование гекса не эквивалентно выполнению действия по исследованию этого гекса

Действие исследования: действие, выполняемое рыцарем на специальном гексе или на гексе города, выбранном из описания данного гекса в справочном листе. Рыцарь может выполнить до 1 действия разведки во время этапа разведки.

Проверка исследования: проверка навыка, отображенного на поле исследования описания данного гекса в справочном листе, которую рыцарь должен пройти, чтобы исследовать этот гекс.

Получить, полностью восстановить: рыцарь получает и/или путем увеличения их показателей на соответствующих счетчиках. Рыцарь полностью восстанавливает и/или устанавливая соответствующие показатели на счетчиках на уровне 4

Излечение, полное излечение: рыцарь излечивает, снижая уровень

излучения на своем счетчике; рыцарь полностью излечивает, снижая показатель излучения до 0. Рыцарь излечивает, повышая его уровень на своем счетчике здоровья; рыцарь полностью излечивает, повышая уровень на счетчике до показателя "4".

Потерять: обязательное расходование ресурсов для оплаты определенных расходов или штрафов.

Отметить: когда игрок отмечает способность или игровой компонент, он помещает на него общий жетон, взятый из общего пула.

Пройдено, Провалено: проверка навыка пройдена, если при ее выполнении выбрасывается хотя бы 1 успех. В противном случае эта проверка будет провалена. Последствия пройденной или неудачной проверки зависят от типа проверки.

Удалить из игры: Если игровой компонент удален из игры, он должен быть сброшен и возвращен в коробку. Он не может быть больше использован снова до конца игры.

Ресурсы: ценные активы, необходимые для выживания в Пустошах, представленные счетчиками и жетонами на игровых планшетах. В игре есть четыре ресурса:

Боеприпасы, топливо, радиация и здоровье.

Вскрытие: когда игрок вскрывает игровой компонент, он помещает его лицевой стороной вверх так, чтобы он был виден всем игрокам.

Награда: карты снаряжения, ресурсы и/или полученные рыцарем после успешного столкновения с картой Пустоши, выполнения задания, выполнения целей миссии и/или победы над другим рыцарем в поединке.

Проверка на Исследование: Сложная (7) Проверка выживания, выполняемая Активным Рыцарем при движении, чтобы найти и взаимодействовать с другим рыцарем.

Расходование: Добровольное расходование ресурсов с целью получения определенных выгод или использования определенных эффектов.

Подготовить: Пока карта снаряжения не подготовлена, рыцарь не может использовать ее для своих эффектов, кроме как во время шага Отдыха. Подготовленные карты всегда должны располагаться лицевой стороной вниз.

+X : рыцарь тянет X карт снаряжений из колоды соответствующего цвета.

- X : рыцарь выбирает X карт снаряжений, которыми он владеет, и сбрасывает их в стопку сброса соответствующего цвета.

+X/ - X : рыцарь увеличивает или уменьшает количество соответствующего ресурса, обновляя его счетчик или показатели на своем игровом планшете.

+X/ - X : рыцарь увеличивает или уменьшает свою репутацию, перемещая свой жетон репутации X делений вправо или влево от трека репутации и времени.

Успех, Критический успех: Результат броска кубика во время проверки навыка, который равен или выше уровня сложности этой проверки и вызывает ее прохождение. Критический успех (также известный как "Яблочко" и рассчитанный на результат броска "0") - это особый успех, который не только заставляет пройти проверку, но и может принести другие преимущества, например нанести дополнительный урон в бою.

Торговля: Деятельность по обмену принадлежащих карт Снаряжения и/или ресурсов на другие карты Снаряжения и/или ресурсы.

Рыцари могут торговать на Рынке (в городах) и друг с другом.

Снять метку: Когда игрок размечает способность или игровой компонент, он берет с него все общие жетоны и возвращает их в общий запас.

Золотые правила

Если есть какие-либо правила или эффекты от игровых компонентов (карты, листы, книга миссий и т. д.) противоречат или меняют правила из этого свода правил, правил, то эти правила должны быть проигнорированы.

Если какое-либо правило или действие утверждает, что что-то "не может быть сделано", оно имеет приоритет над правилами или эффектами, утверждающими, что что-то "может быть сделано".

Играйте жестко, но честно - веселиться-это самая важная цель рыцарей пустошей.

3. Шаг Отдыха

- а) Торговля Между Рыцарями
- б) Используйте Карты
Снаряжения
- в) Быстрое Пополнение Запасов
- г) Прийти В Себя

Фаза Подготовки

Во время этой фазы игроки разыгрывают эффекты с игрового поля и готовят различные игровые компоненты для раунда. Некоторые действия выполняются Расточителем, а некоторые - всеми игроками.

Важно: Пропустите эту фазу во время первого раунда игры.

1. Шаг Расточителя

- а) Передвижение жетона раунда и жетона Карт Заданий

Расточитель перемещает жетон раунда на следующее деление трека репутации и времени. Если это финальный раунд игры (как указано в описании текущей миссии), то Расточитель должен напомнить об этом всем игрокам.

Далее Расточитель отмечает все доступные карты заданий (включая частные задания рыцарей). Если на любой карте заданий есть 3 общих жетона, то такое задание устареет – ее следует немедленно сбросить и ввести в игру новое задание (см. стр. 17).

- б) Эффекты игрового поля

Все игроки проверяют значки гесов под своими рыцарями и разыгрывают их эффекты в следующем порядке:

- ★ Для каждого значка Радиации  (на гексе и любых жетонах Радиации) на данном гексе каждый рыцарь получает 1 .
- ★ Для каждого значка Загрязнения  (на гексе и любых жетонах Загрязнения) на данном гексе каждый рыцарь теряет 1 .
- ★ Если рыцарь находится на гексе с , он может выбрать одну опцию: излечить 1  / излечить 1  / получить +1  / получить +1 .

- в) Сброс долгосрочных эффектов

Расточитель сбрасывает с поля все жетоны, соответствующие картам Пустоши и способностям, использованным в прошлом раунде,

например, жетоны Загрязнения, жетоны Угрозы, жетоны подвижных препятствий и т. д. Он возвращает их в общий запас.

Если на поле есть специальный жетон (ядерная бомба, таблетки, перезагрузка), то Расточитель поворачивает его со светлой (ярко окрашенной) стороны на темную. Если такой жетон уже был помещен на его темную сторону, его следует сбросить с поля и вернуть в общий запас.

- д) Эффекты миссий (необязательно)

Расточитель сбрасывает или убирает из игры эффекты, описанные в специальных правилах миссии, например, при выполнении миссии "Кульст Множества" во время каждого четного раунда Расточитель вводит в игру нового Культиста Множества.

Важно: этот шаг является необязательным – он должен быть разыгран только в том случае, если этого требует текущая миссия.

- е) Обновление Рынка (необязательно)

Расточитель может сбросить до 2 любых выбранных карт снаряжения с Рынка в соответствующие стопки сброса снаряжения. Затем он снова наполняет Рынок.

Важно: этот шаг является необязательным – Расточитель может решить не обновлять Рынок.

- ф) Передайте жетон Первого игрока и жетон Расточителя

Первый игрок передает жетон Первого игрока человеку, сидящему слева от него.

Расточитель передает жетон Расточителя человеку, сидящему непосредственно перед текущим Первым игроком

2. Шаг Рыцарей

- а) Сбросить отметки с планшетов и листов

Игроки сбрасывают общие жетоны со всех карт и листов и возвращают их в общий запас.

Важно: не сбрасывайте общие жетоны с карт заданий.

- б) Подготовить Карты Снаряжения рыцарей

Каждый игрок может свободно менять свои карты снаряжения,

перемещая их из своего рюкзака и / или транспортного средства на свой рыцарский лист или наоборот.

Важно: с момента розыгрыша этого шага и до начала остальных шагов замена снаряжения может быть выполнено только с использованием боевой карты *Defend* или определенных спецэффектов (карт удачи, способностей и т. д.).).

- с) Вытянуть Карты удачи

Каждый игрок вытягивает по 1 карте Удачи. Игроки могут иметь на руках до 5 карт. Если в любой момент игры у игрока есть более 5 карт удачи, он должен сбросить лишние карты удачи, пока у него не останется только 5.

Фаза Пустоши

Эта фаза является самой важной частью игры. Во время этой фазы рыцари путешествуют по полю, представленной картам Пустоши, выполняют задания и совершают различные действия на гексах. Эта фаза разыгрывается по кругу.

Игрок, который в данный момент совершает данный шаг фазы Пустоши (Перемещение в шаге Движения и Исследование в шаге Исследования), называется Активным Рыцарем. Активный рыцарь имеет приоритет при игре в карты, используя способности и эффекты.

1. Шаг Движения

Начиная с Первого Игрока (который также является Первым Активным Рыцарем во время раунда), все игроки последовательно перемещаются по полю, как описано ниже. После того, как первый игрок заканчивает свой ход, следующий игрок становится следующим активным рыцарем. Жетон Расточителя должен быть передан игроку, сидящему прямо напротив нового Активного Рыцаря.

Сбрасывание карт и управление колодами

Карты должны быть сброшены рядом с соответствующими колодами. Вместе все сброшенные карты образуют стопку сброса для данного типа карт. Как только данный тип колоды будет исчерпан, перетасуйте его соответствующую стопку отбросов, чтобы сформировать новую колоду.

Важно: выполненные карты Заданий должны быть удалены из игры сразу же после их розыгрыша – ни одно задание не может быть выполнено более одного раза за игру

Важно: после того, как последний игрок закончит свой ход, жетон Расточителя должен быть возвращен человеку, сидящему прямо напротив Первого Игрока. Этот человек действует как Расточитель до конца этапа Расточителя следующего раунда.

а) Планирование маршрута

Активный рыцарь выбирает, будет ли он передвигаться пешком или с помощью транспортного средства. Затем он берет жетоны маршрута из запаса маршрутов и помещает 1 на каждый гекс, через который он хочет двигаться. Он начинает размещать жетоны маршрута из гекса, примыкающего к гексу с Рыцарем и заканчивает их размещением на гексе, на котором он хочет закончить свой ход и выполнить исследование. При планировании маршрута игроки должны соблюдать следующие правила:

- ✦ Маршрут не может проходить через один и тот же гекс более одного раза или через гекс, с которого началось движение.
- ✦ Гексы маршрута должны образовывать непрерывную цепь соседних гексов (т.е. "перепрыгивать" через гексы запрещено).
- ✦ Планируемый маршрут может быть любой длины.
- ✦ После того, как маршрут запланирован, он не может быть изменен.
- ✦ Гекс, с которого начинается движение, игнорируется - маршрут отсчитывается от первого гекса, отмеченного жетоном маршрута.

При планировании маршрута активный игрок подсчитывает, сколько **Очков Движения** он должен потратить, чтобы пройти этот маршрут. Количество затраченных на проход данного гекса средств отображается на гексах как **Сложность Маршрута**. получают за счет **расходования Топлива** (см. стр. 28), и их количество зависит от скорости **Активного Транспортного Средства** рыцаря. Скорость транспортного средства определяет, сколько данное транспортное средство обеспечивает за каждый потраченный уровень. Активный Рыцарь может потратить любое количество, которым он в данный момент владеет.



Сложность
Маршрута



Скорость
Транспорта

По мере того как активный рыцарь продвигается, он продолжает расходовать каждый раз, когда он входит в следующие гексы. Любые излишки, полученные во время движения, теряются после окончания движения.

Планирование маршрута также важно для того, чтобы определить, насколько опасен маршрут. Для каждого значка угрозы на гексах маршрута Расточитель тянет 1 дополнительную карту Пустоши. Таким образом, Расточитель может жестче поступить с Активным Рыцарем.

б) Разыграйте Движение и карты Пустоши

Шаг Движения - это самая динамичная часть игры, требующая много внимания от активного рыцаря и его Расточителя. Этот шаг проводится следующим образом:

- ✦ Активный Рыцарь может использовать любое количество карт Удачи (см. стр. 20), разыгранных "До Хода", чтобы изменить свой ход. Лучше оставить их на столе, чтобы все игроки помнили об их эффектах, и сбросить их после окончания хода активного игрока.

Затем активный игрок перемещает своего персонажа через следующие гексы запланированного им маршрута. Он одновременно подсчитывает расходы, соответствующие сложности маршрута, и тратит требуемые на прохождение данной части маршрута (он также должен не забывать обновлять свой счетчик Топлива). Во время движения Активный рыцарь должен учитывать все эффекты, влияющие на количество, например, карты Удачи, сыгранные перед перемещением (напр. *Всю ночь в дороге*), его рыцарские способности (напр. *Mel Gearson*), имеющиеся карты Снаряжения (напр. *Дорожная карта*), или эффекты с игрового поля (напр. жетоны препятствий движения, размещенные после "Торнадо").

Важно: активный рыцарь не может продолжать свой ход, если у него

недостаточно, чтобы войти в следующий гекс своего маршрута.

- ✦ Когда активный рыцарь начинает свой ход, входя в первый гекс своего маршрута Расточитель вытягивает и раскрывает верхнюю карту из колоды пустоши плюс 1 дополнительную карту для каждого, начиная с первого гекса.

Когда активный рыцарь входит в следующие гексы своего маршрута, Расточитель продолжает тянуть и раскрывать новые карты пустоши для каждого на этих гексах.

В любой момент хода активного игрока (после того, как он входит на новый гекс), Расточитель может **разыграть 1 открытую карту пустоши**. Если он это делает, активный рыцарь приостанавливает свой ход до тех пор, пока эта карта пустоши не будет сыграна. Расточитель читает текст карты вслух, и активный рыцарь должен справиться с вызовом, который она представляет. Карта разыгрывается на гексе, где в данный момент находится активный рыцарь. После разыгрывания карты Расточитель сбрасывает все остальные открытые карты пустоши.

Если разыгранная карта Пустоши не останавливает активного Рыцаря, то он завершает свой ход в соответствии с намеченным им маршрутом.

Передвижение пешком

Рыцари также могут передвигаться пешком, чтобы сэкономить топливо или когда их Транспорт поврежден. Перемещение пешком производится аналогично перемещению с на машине, за следующими исключениями:

- ✦ Активный рыцарь всегда перемещается 1 на соседний гекс
- ✦ Активный рыцарь не тратит и не тратит на перемещение
- ✦ Активный рыцарь игнорирует все на гексах, через которые он движется
- ✦ Расточитель всегда раскрывает и разыгрывает 1 карту пустоши на Активного рыцаря, движущегося пешком
- ✦ Некоторые эффекты не влияют на активного рыцаря, передвигающегося пешком (напр. карта Пустоши с *Пересеченной Местностью*)
- ✦ Активный рыцарь, передвигающийся пешком, не покидает своего транспортного средства - предполагается, что он ведет машину экономично, ищет бензин в баках жертв автокатастроф у дороги или, пользуясь благоприятным ландшафтом, медленно преодолевает короткий маршрут.

По способу проведения движения, вы должны помнить о некоторых правилах:

✦ Если  появляются на данном гексе маршрута, то активный рыцарь должен дать своему Расточителю возможность прочитать все открытые карты Пустоши, чтобы он мог решить, какую карту разыграть, прежде чем активный рыцарь продолжит свой ход.

✦ Расточитель всегда разыгрывает ровно 1 карту Пустоши, независимо от того, сколько карт он раскрыл.

✦ Расточитель не обязан тянуть и раскрывать все карты Пустоши, доступные на маршруте – он может выбрать, разыграть карту в любой момент активного хода рыцаря.

✦ После того, как Расточитель разыгрывает 1 карту Пустоши, все оставшиеся  на маршруте активного рыцаря должны быть проигнорированы – Расточитель больше не тянет и не разыгрывает никаких карт пустоши.

Важно: Расточитель всегда должен сыграть 1 карту пустоши на Активного рыцаря, и он должен сделать это до того, как движение закончится. Последний шанс разыграть карту - это последний гекс маршрута, запланированного активным рыцарем.

Важно: Только  воздействует на движение.  и  на гексах маршрута следует игнорировать.

В какой-то момент движение заканчивается. Это может произойти по следующим причинам:

✦ Активный рыцарь достигает последнего гекса маршрута.

✦ Активный рыцарь останавливается после применения эффектов карты пустоши или некоторых других игровых эффектов.

✦ Активный рыцарь решает остановиться, не доходя до последнего гекса своего маршрута.

✦ У активного рыцаря больше нет  и он не может продолжать свой ход.

Как только первый игрок (и текущий активный рыцарь) разыгрывает 1 карту пустоши и заканчивает свой ход, следующий человек в порядке хода становится активным рыцарем. Жетон Расточителя должен быть передан игроку, сидящему прямо напротив нового активного рыцаря –

игроки могут продолжить Шаг Движения.

Важно: При перемещении на транспортном средстве Активный рыцарь должен потратить не менее 1  независимо от сложности маршрута, наличия способностей или эффектов карт.

Важно: Когда Активный игрок начинает свой ход хотя бы с 1 , он может перейти к любому гексу, смежному с гексом, где он начал двигаться, даже если эффекты карты пустоши, разыгранной Расточителем, заставляют Активного Рыцаря потерять все.

Важно: Активный Рыцарь может остановиться, не достигнув последнего гекса своего маршрута. Если он это сделает, он должен дать Расточителю шанс разыграть карту пустоши.

Важно: Движение не является обязательным. Если Активный Рыцарь решает не двигаться, Расточитель не тянет и не разыгрывает карты пустоши, и следующий человек в порядке хода становится Активным Рыцарем.

Применение Карт Пустоши

Карты пустоши делятся на две группы – События со значком  и Враги, определяемые боевым разделом карты. Независимо от типа карты, Активный Рыцарь решает, хочет ли он Сбежать или Столкнуться с вызовом, карты.

Эффекты Карт и последствия решения Активного Рыцаря описаны



Событие



Враг

ниже.

Карты событий

Карты событий представляют аномальные погодные явления, особые места и незнакомцев, которые могут помочь или помешать рыцарям в их путешествии.

Любой игровой текст на карте события, который использует слово "вы" или относится непосредственно к читающему игроку, относится к Активному Рыцарю и сообщает, что он должен сделать, чтобы разыграть данное событие. Другие действия,

относящиеся к событиям (например, размещение жетонов на поле), выполняются Расточителем.

✦ **Сбежать от События:** Активный Рыцарь делает Проверку на Побег.

• Если проверка побега пройдена, то карта события немедленно отбрасывается без эффекта. Активный Рыцарь не получает никаких наград.

• Если проверка побега провалена, то разыграйте игровой текст карты события и сбросьте ее. Активный Рыцарь не получает никаких наград.

✦ **Столкнуться с событием:** разыграйте игровой текст карты события и сбросьте ее. Активный рыцарь получает все награды, показанные в пространстве наград карты.

Важно: Многие события имеют только негативные последствия и не приносят никакой награды (напр. *Радиационная буря*). В таком случае лучше убежать, чем столкнуться с данным событием.

Обзор карты Пустоши



Карта События Карта Противника

1. **Название карты:** Название карты.

2. **Тип карты:** Значки, которые сообщают, какой вызов представляет данная карта. Некоторые правила и эффекты относятся к определенным типам карты.

3. **Игровой текст:** Эффекты и способности карты.

4. **Раздел Побег:** Она указывает навык, используемый во время проверки на побег, и уровень сложности этой проверки.

5. **Раздел Наград:** То, что получает Активный Рыцарь после успешного завершения данного задания.

6. **Раздел Боя (только на картах противника):** На ней отображаются боевые значки, информирующие о боевых возможностях данного противника.

Пример. Расточитель разыгрывает карту Кислотного дождя пустоши на Heat Leisure, который в данный момент совершает свой ход. Heat решает сбежать, но его проверка побега провалена. Это означает, что Heat немедленно останавливается на гексе, где происходит событие, и теряет 1 ❤️. На этом его ход тоже заканчивается. Затем Расточитель помещает жетоны загрязнения на соответствующий гекс. Наконец, карта Кислотного дождя сбрасывается.

Пример. Расточитель разыгрывает карту пустоши Автокатастрофа на Kate Blanksheet, которая в данный момент совершает свой ход. Кейт выбирает столкновение. Это означает, что она немедленно останавливается на гексе, где происходит событие, и теряет 1 🗡️. Таким образом, ее ход также заканчивается, и она пропустит шаг исследования в этом раунде. С другой стороны, она получает все награды, указанные на карте: 1 🏆 и 3 📦. Наконец, Расточитель сбрасывает Автокатастрофу.

Карты Противников

Карты Противников изображают опасных обитателей постапокалиптической Австралии-банды, ужасных зверей, мутантов или обезумевших машин, которые пытаются убить рыцарей. Любой игровой текст на вражеской карте, который использует слово "вы" или относится непосредственно к читающему игроку, относится к Активному рыцарю и действует до тех пор, пока этот рыцарь не разыграет данную карту.

Любой игровой текст на вражеской карте, в котором упоминается "Этот враг", относится к карте Противника, которая в настоящее время разыграна. Он информирует об эффектах и специальных способностях, которые может использовать этот враг (то есть Расточитель).

- ✦ Побег от Врага: Активный Рыцарь делает проверку побега.
- Если проверка побега пройдена, то вражеская карта немедленно сбрасывается без эффекта. Активный Рыцарь не получает никаких наград.
- Если проверка побега не удалась, то Активный Рыцарь теряет 1 ❤️. Если раздел наград этого врага показывает 📦 и/или 🏆, то Активный рыцарь вдобавок теряет 1 ❤️. Затем вражеская

Прохождение проверок

В Waste Knights игроки делают множество различных проверок. Независимо от типа проверки, все они разыгрываются очень похожим образом. Каждая проверка основана на одном из шести навыков, описанных на рыцарских листах. **Проверяемый навык** указывается в описании данной проверки. Рядом с названием навыка вы можете найти **Уровень сложности Проверки**, указанный в виде числа в скобках, например. Разговор (7). Кроме того, любой фон игрового компонента, где описана проверка, подсвечивается цветом, соответствующим уровню сложности. В игре есть три уровня сложности:

- Простая проверка (5) отмечена зеленым цветом
- Сложная проверка (7), отмеченная желтым цветом
- Жесткая проверка (9) отмечена красным цветом

Для того чтобы провести проверку, игрок собирает максимальное количество кубиков, указанных на его рыцарском листе рядом с проверяемым навыком, получает (добавляет) кубики для положительных модификаторов (например, от определенных карт Снаряжений) и снижает (вычитает) кубики от отрицательных модификаторов (например, от потерянных ❤️):

$$\text{Кубы для Проверки} = \text{Навык} + \text{📦} - \text{📦}$$

Затем он бросает кубы и проверяет, **результаты броска: равны или выше уровня сложности проверки**. Каждый такой результат засчитывается как 1 Успех. Если игрок бросает хотя бы 1 успех, то проверка пройдена. В противном случае проверка будет **Провалена**.

Проверки обычно требуют только 1 успех, чтобы считаться пройденными, и дополнительные успехи не имеют значения. Если количество выпавших успехов важно, то оно четко упоминается в игровом тексте данного компонента (например, карта Hungry Locusts).

Иногда полезно выбросить **Критический успех** – так называемый **Бычий глаз** (Яблочко) 🎯, рассчитанный на "0" результат броска. Помимо того, что бросок на "10" означает прохождение любой проверки, независимо от уровня ее сложности, с получением такого результата могут быть связаны дополнительные преимущества.

Запас контрольных кубиков **не может быть меньше 1 кубика**, независимо от того, какие отрицательные модификаторы учтены во время проверки. Верхнего предела для запаса кубов на проверку не существует. Если 6 кубиков, из коробки с игрой, недостаточно, чтобы сделать проверку, то вы должны бросить все 6 кубиков, запомнить или записать любые удачные броски, а затем повторить любой неверный бросок, чтобы определить окончательный результат проверки.

Пример. Naomi Vatt проводит проверку на исследование, чтобы получить доступ к Old Refinery [7].. Ее навык Выживания равен 2, и она владеет картой снаряжения Prepper's Kit, который обеспечивает 1 дополнительный кубик во всех проверках выживания. К сожалению, у Наоми есть только 1 ❤️, поэтому она бросает на 2 кубика меньше во всех проверках. Наконец,

ее контрольный запас кубиков составляет всего 1 кубик (2 + 📦 – 📦 – 📦). Наоми бросает 1 кубик и получает "8" – это больше, чем сложный уровень проверки Исследования (7), поэтому у нее есть 1 успех, проверка пройдена, и Наоми может исследовать Old Refinery.

Важно: Расточитель делает только проверки атаки в бою. Они основаны на Агрессии текущей карты противника (см. стр. 24)

карта сбрасывается без проведения боя. Активный рыцарь не получает никаких наград и может немедленно возобновить свой ход.

Важно: Если игровой текст вражеской карты явно не относится к проверке на побег (например, см. карту Shelby), то его следует полностью игнорировать. Он используется только в случае боя с данным противником

Столкновение с врагом: Активный Рыцарь и текущий враг с карты пустоши начинают бой. Расточитель действует от имени противника. Если Активный Рыцарь побеждает этого врага в бою, он получает все награды,

указанные на карте этого врага. Правила боя см. на стр. 20.

Пример. Расточитель разыгрывает карту InHR на движущемся Russel Crown. Рыцарь решает встретиться лицом к лицу с этим врагом. Это означает, что он должен провести бой с этим врагом, и из-за его особой способности боевые проверки Рассела штрафуются 📦 во время этого боя, то есть рыцарь бросит на 2 кубика меньше при атаке. Если он победит InHR, то получит 1 🏆 и 1 📦 желтую карту Снаряжения. После боя Гладиатор сможет возобновить движение, если только не потеряет сознание.



1. Mel Gearson (Активный Рыцарь), перемещаясь на *Heavy-duty*, планирует свой маршрут - он прикидывает все требуемые и тратит на то, чтобы покрыть этот маршрут. Обычно при использовании *Heavy-duty* рыцарю нужно потратить 1 , чтобы получить 2 , но специальная способность Mel увеличивает с 2 до 3. Рыцарь должен потратить только 1 за весь маршрут.



2. Mel тратит 1 и начинает двигаться, в то время как его Расточитель тянет и раскрывает карты Пустоши для очередных гексов по маршруту Mel - 1 базовая карта и еще 1 для каждого гекса пустыни с .



3. Расточитель разыгрывает 1 карту пустоши (*Wounded Stranger*) и сбрасывает все оставшиеся вскрытые карты. Мел на мгновение приостанавливает свой ход, чтобы разыграть карту.



4. Мэл разыгрывает карту событий. Он решает сбежать, а не столкнуться с ним лицом к лицу, поэтому он делает необходимую проверку на Побег - Сложную (9) Медицинскую проверку. Он проходит проверку и сбегает. Расточитель сбрасывает карту. Затем Мел возобновляет свой ход и заканчивает его на *Gangraen* [1] - последнем гексе своего маршрута.

Независимо от исхода этого боя, Расточитель сбросит InHR карту.

Пример. Расточитель разыгрывает карту Furball на движущегося Geoffrey Goldrush. Джеффри решает бежать, но он проваливает свою проверку на побег. Это означает, что Джеффри немедленно теряет 2 ❤️ (раздел наград этого врага показывает 🏆). Однако ни один бой не проводится, Расточитель сбрасывает Furball без дальнейших эффектов, и рыцарь может возобновить свой ход.

2. Этап Исследования

Начиная с Первого игрока, все игроки в порядке хода исследуют гексы с помощью своих фигурок рыцарей. Подобно предыдущему шагу Движения, игрок, в настоящее время выполняющий действия, связанные с исследованием гекса, становится Активным Рыцарем.

Важно: Не передавайте жетон расточителя-на Этапе Исследования. Человек, находящийся прямо напротив Первого Игрока, выступает в роли Расточителя до окончания Фазы Подготовки следующего раунда.

Игра Расточителем

Поскольку игроки поочередно выступают в роли рыцарей и Расточителя – существа, оказывающего большое влияние на игровой процесс, – крайне важно выучить несколько правил постапокалиптического этикета:

- **Расточитель Злой:** Не пытайтесь быть милым с другими игроками только потому, что они были милы с вами. В конце концов, они были добры к твоему рыцарю...
- **Расточитель суров:** Не стесняйтесь побеждать рыцарей в бою и побеждать в миссиях. Пустошь-это песочница, но не такая, как для детей...
- **Расточитель справедлив:** соблюдайте все правила и мудро разрешайте неясные или спорные ситуации, даже когда это невыгодно вашему рыцарю.

Помни! Играйте в сложную игру и погрузитесь в опасные приключения Рыцарей Пустошей! Научите друг друга, что здравый смысл и тщательное планирование спасут вас от (большинства) неприятностей.

а) Проверка на Исследование

Некоторые специальные гексы заставляют Активного Рыцаря сделать **Проверку Исследования**. Такие гексы могут быть распознаны по полям Исследования под их иллюстрациями в справочном листе. Если проверка исследования пройдена, то Активный Рыцарь может свободно исследовать свой гекс. В противном случае Активный Рыцарь не сможет выполнить следующие действия на нем:

- Получать или выполнять любые задания
- Выполняйте любые исследования

Независимо от результата проверки, Активный Рыцарь помещает свой жетон игрока на этот гекс. Пока он остается на этом гексе (отказывается от движения), он сможет исследовать этот гекс без необходимости прохождения проверки на Исследование. Когда рыцарь покидает этот гекс, он сбрасывает с него свой жетон игрока.

б) Действия на гексе

Активный Рыцарь может выполнять следующие действия в любом порядке:

- Получить 1 задание
- Выполните 1 задание
- Выбрать и выполнить 1 действие исследования, доступное на данном гексе.

Выполнение Заданий

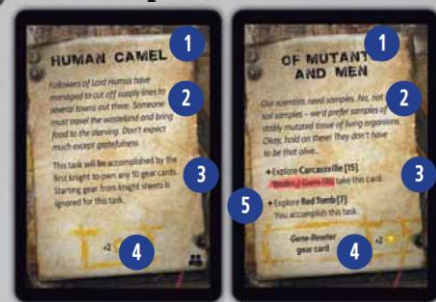
Карты заданий представляют собой встречи между рыцарями и различными жителями Пустоши, которые отправляют их в далекие края Австралии на задания или которым нужна помощь. Взамен рыцари могут рассчитывать на ценные награды, такие как уникальные карты снаряжения и 🏆

В игре есть две группы заданий: **Общие и Частные**. Все задания регулируются правилами, описанными ниже. Подробные правила, касающиеся общих и частных заданий, можно найти чуть ниже.

Когда рыцарь **выполняет задание** (т. е. выполняет все требования задания), должны быть выполнены следующие действия:

- ★ Рыцарь, выполнивший задание, получает награды, указанные в разделе наград задания.
- Расточитель разыгрывает последствия выполненного задания (например, кладет на поле специальный

Карты Заданий



Общее Задание Частное Задание

1. Название: Имя карты.

2. Сюжетный текст: Введение в обстоятельства получения задания и его цели.

3. Игровой текст: Требования, которые должны быть выполнены для выполнения данного задания.

4. Раздел Наград(ы): Что получает рыцарь после выполнения данного задания. Название карты указывает на то, что рыцарь должен искать в колоде синего снаряжения упомянутую здесь карту.

5. ★ Значок (только частные задания): Он отмечает требования, которые должны быть выполнены в указанном порядке для выполнения данной задания.

6. 🧑🧑 Значок (только общие задания): Он помогает отличить общие задания от частных.

жетон) и убирает эту карту из игры (возвращает ее в коробку).

★ Расточитель берет 2 карты из соответствующей колоды заданий (общие или частные, в зависимости от выполненного задания), выбирает 1 из них и вводит ее в игру. Вторую карту он кладет под низ колоды заданий.

Введение задания в игру означает чтение вслух ее сюжетного и игрового текста, размещение ее карты на соответствующем разделе заданий (освободившемся в результате выполнения предыдущего задания) и размещение жетонов задания на гексах, связанных с требованиями этого задания.

Задания доступны в течение ограниченного периода времени. В начале шага Расточителя, на этапе подготовки каждого раунда, Расточитель помещает 1 общий жетон на каждую доступную карту заданий (т. е. помечают эти карты

Если на любой карте задания есть 3 общих жетона, то такое задание устаревает и немедленно сбрасывается.

Расточитель вводит на ее место новое задание по описанным выше правилам.

Важно: Не сбрасывайте общие жетоны с карт заданий.

Важно: Устаревшие карты заданий сбрасываются в стопку сброса заданий – не удаляются из игры, как выполненные задания.

Общие Задания

Общие задания можно распознать по значку  в правом нижнем углу их карт и по открывающему игру текстовому предложению: "Эта задание будет выполнено первым рыцарем...". Они помещаются в крайнее левое, фиолетовое поле рамки заданий. В любой момент игры всегда есть только 1 общее задание. Рыцарям не нужно получать общие задания – они просто выполняют их или нет.

Любой рыцарь может выполнить общее задание. Он делает это сразу после того, как выполнит все требования, описанные на его карте. Если два рыцаря могут одновременно выполнить одну и ту же общее задание, то Активный Рыцарь (или рыцарь, сидящий ближе к Активному Рыцарю в порядке хода) имеет приоритет. Рыцари могут выполнять любое количество общих заданий за раунд.

Пример. В игре доступна общая карта заданий "Speed Record". Она требует, чтобы рыцарь потратил не менее 15  и прошел не менее 6 различных гексов за ход. Mel Gearson, используя карту Strider vehicle и карту снаряжения Road Map, планирует свой маршрут в Gangraen [1] через 8 соседних гексов.

Он должен потратить 16 . Скорость Strider равна 4 , специальная способность Мела дает ему 1 дополнительный  за каждый потраченный 1 . Road Map увеличивает сумму  на 1, так что рыцарь может покрыть свой маршрут за 3 . Мел спасается Radiation Storm по пути и заканчивает свой ход на Gangraen. Он является первым рыцарем, выполнившим требования задания, поэтому он получает синюю карту снаряжения Muscle Car (он находит ее в колоде синих карт Снаряжения) и 2 .

Расточитель Мела убирает Speed Record из игры (задание выполнена), вытягивает 2 карты из общей колоды заданий и вводит в игру Nice Trophy! – он читает карту вслух и кладет ее на фиолетовое поле заданий. Другая вытянутая карта заданий помещается под низ общей колоды заданий.

Частные Задания

Частные задания могут быть распознаны по значкам () появляющимся в их игровом тексте. Они расположены в центральном и крайнем правом поле задания рамки (с пометкой ). Количество частных заданий зависит от количества игроков – 1 карта в игре с 3я игроками и 2 карты в игре с 4мя игроками. частные задания в играх для 2 игроков регулируются другими правилами (см. стр. 33)

Чтобы разыграть частное задание, рыцарь должен сначала взять это задание. Задание может быть принято Активным Рыцарем на Этапе Исследования, если этот рыцарь исследует гекс, упомянутый в первом требовании любого доступного частного задания, и ему удастся выполнить все необходимые действия (например, он проходит проверку навыков или сбрасывает определенную карту). Как только Активный Рыцарь выполнит первое требование, он берет карту задания и помещает ее в свою зону игрока. Отныне эта карта заданий становится доступной только ему – другие рыцари не могут ни принять, ни выполнить частное задание, поставленное в зоне игрока любого соперника.

Активный Рыцарь может попытаться взять до 1 частного задания во время этапа разведки. Если он не добьется успеха (например, если он провалит необходимую проверку навыков), он может попытаться взять данное задание снова, но на следующем этапе Исследования.

Рыцарь может иметь до 1 частного задания в своей области игрока и не может брать более частные задания, пока он не выполнит свое задание или его задание не устаревает.

Рыцарь выполняет частное задание, когда он выполняет второе требование этой задания. За один шаг исследования данный рыцарь может выполнить до 1 частного задания.

Важно: Получение рыцарем частного задания не приводит к введению в игру нового частного

задания.

Важно: После того, как рыцарь побежден в поединке, победивший рыцарь может украсть частную карту задания у побежденного рыцаря (см. стр. 30). Если это произойдет, 1 общий жетон должен быть отброшен с украденной задания.

Пример. Карта заданий Burn, Baby, Burn! доступна в игре. Он помещается на зеленое поле рамки задания. Hugh Jackal -Активный Рыцарь и хочет выполнить это задание. Хью переезжает на Old Refinery [9], отмеченный зеленым жетоном задания "1". Во время этапа исследования он проходит проверку Исследования для своего гекса – Сложную (7) проверку Выживания – а потом исследует свой гекс. После выполнения специального действия Old Refinery (Хью получает +4 ) он пытается взять Burn, Baby, Burn! выполнив первое требование карты. Чтобы сделать это, он должен

Жетоны Заданий



Жетоны заданий бывают окрашены в цвета, соответствующие разделам на рамке заданий, где во время игры помещаются карты заданий. Они облегчают поиск гексов поля, ключевых для выполнения доступных заданий. Они особенно полезны при решении частных заданий.

Когда в игру вводится новая карта заданий, Расточитель помещает на поле жетоны заданий в цвета, соответствующего полю задания, где он поместил вводимую карту. Он помещает жетон "1" на гекс, упомянутый в первом требовании задания, и жетон "2" на гекс, упомянутый во втором требовании задания. Когда первое требование выполнено, жетон "1" должен быть возвращен в раздел заданий на рамке. После того как задание выполнено или устарело, жетон "2" также должен быть возвращен на поле заданий. Использование жетонов заданий необязательно.

Задания и Враги

Некоторые задания требуют, чтобы рыцари победили определенного врага с карт пустоши. Такие задания содержат следующее выражение: "Расточители/Ваш Расточитель должен разыграть [значок] вражеских карт, если это возможно". Эти задания ограничивают Расточителя в применении карт пустоши, которые удовлетворяют условиям, описанным на данной карте задания (напр. *Robo-killer* заставляет Расточителя применять вражеские карты со значком ⚡).

Если во время хода Активного игрока Расточитель не раскрывает ни одной карты противника, соответствующей условиям задания, то но у него все еще есть возможность вытянуть и раскрыть больше карт пустоши благодаря ⚡ на маршруте Рыцаря; он должен продолжать тянуть и раскрывать карты. Другими словами, Расточитель не может разыграть ни одной карты пустоши, если он не уверен, что он не вытянет карту, отвечающую условиям задания. Если более чем одна раскрытая карта пустоши позволяет Расточителю выполнить условия задания, он может выбрать, какую карту разыграть.

пройти Сложную(7) Проверку на Ремонт. Ему это удастся, поэтому он берет карту задания с поля задания и помещает ее в область своего игрока. Затем он удаляет зеленый жетон задания "1" со своего гекса и возвращает его в зеленое поле задания. Отныне только Хью может выполнить второе требование задания – исследовать *Rusty's Garden* [12], отмеченный зеленым жетоном задания "2". С другой стороны, другой рыцарь может победить Хью в поединке и выкрасть у него *Burn, Baby, Burn!*. Хотя Хью взял карту задания с поля заданий, когда он получил ее, количество доступных карт заданий не изменилось – Расточитель не вводит новое задание в игру. Он сделает это после того, как кто-то завершит *Burn, Baby, Burn!* или задание устареет.

Выполнение Исследования

Активный Рыцарь может выполнить 1 действие исследования, доступное на гексе рыцаря. Все доступные действия исследования для каждого гекса подробно описаны в справочном листе и на задней обложке этого Свода

правил.

Важно: Активный Рыцарь может выбрать и выполнить только 1 действие исследования, независимо от того, сколько их доступно на данном гексе.

Существует три типа действий исследования:

★ **Специальные действия** : Они доступны для всех особых гексов и некоторых гексов . Их описание содержит эффекты данного действия.

★ **Торговля на Рынке** : Она доступна только в . Она позволяет рыцарю обменять любую из своих карт снаряжения на любые доступные карты снаряжения, размещенные на двух роинках рамки. Подробнее о торговле см. стр.32.

★ **Действие пополнения запасов:** Если рыцарь сбрасывает определенное количество карт снаряжения, он может восстановить ресурсы.

 - Выполнение этого действия означает, что Активный Рыцарь полностью **излечивает**  и .

 - Выполнение этого действия означает, что Активный Рыцарь полностью **восстанавливает**  и . Кроме того, его автомобиль восстанавливается (если есть ).

Некоторые действия исследования заставляют рыцаря заплатить определенную цену (например, действие пополнения запасов в *Gangraen*[1] заставляет рыцаря сбросить 1 зеленую карту снаряжения). Если он не может заплатить эту цену, он не может выполнить данное действие.

3. Шаг Отдыха

На этом этапе все игроки могут выполнять действия одновременно. Разыграйте этот шаг следующим образом:

а) Торговля Между Рыцарями

Рыцари на одном гексе могут торговать друг с другом. Они могут торговать картами снаряжения,  и/или . После того, как они торгуют любыми ресурсами, они должны немедленно обновить соответствующие счетчики и циферблаты.

Когда рыцари торгуют между собой, им не нужно обращать внимание на ценность своих карт снаряжения – они могут свободно обмениваться картами, как им заблагорассудится. Подробнее о торговле между рыцарями см. стр. 34

Описания тайлов поля



Гекс Города Особый гекс

1. **Имя:** Название локации.
2. **Иллюстрация:** Она показывает текущую локацию и соответствует иллюстрации из гекса.
3. **Номер гекса:** Это ссылка на гекс.
4. **Специальное действие:** Его описание содержит эффекты действия. Один гекс может предложить много специальных действий.
5. **Действие пополнения запасов:** Оно указывает стоимость восстановления ресурсов на данном гексе.
6. **Торговое действие с Рынком (только в ):** Он информирует об особых обстоятельствах торговли.
7. **Раздел Исследования (только некоторые специальные гексы):** Информировать об условиях проверки исследования – любые проверенные навыки и уровни сложности проверки.

Важно: Рыцари, торгующие на этапе Отдыха, никогда не рискуют начинать дуэль, и им не нужно делать проверку на поиск для взаимодействия (см. стр. 28).

б) Применение Карт Снаряжения

Каждый рыцарь может использовать любые или все карты снаряжения, которыми он владеет – не имеет значения, доступны ли эти карты (помещены на его рыцарский лист) или хранятся в его рюкзаке и/или транспортном средстве. Если рыцарь использует сложенную карту снаряжения, он ее должен раскрыть.

Важно: На этапе Отдыха лимиты карт снаряжения еще действуют. То есть даже если рыцарь владел 2 экземплярами карты снаряжения аптечки первой помощи, он все равно мог использовать только один из них (см. стр. 30)

в) Быстрое Пополнение Запасов

Каждый рыцарь может сбросить до 1 карты удачи из своей руки, игнорируя ее игровые эффекты.

Вместо этого он использует значок ресурса, найденный на сброшенной карте. Если рыцарь сбрасывает карту удачи со значком  или , он сразу же получает +1  или +1  соответственно. Если он сбрасывает карту удачи со значком  или , он исцеляет 1  или 1 , соответственно.

Важно: Будущие расширения игры будут включать карты удачи со значком  (нет). Сбрасывание такой карты приведет к тому, что рыцарь получит +1 .

г) Прийти В Себя

Все рыцари, которые потеряли сознание (то есть были "K.O.'d") во время раунда, теперь приходят в сознание. Их рыцари быть возвращены в вертикальное положение и помещены на ближайшие . Затем эти рыцари обновляют свои счетчики ресурсов и/или циферблаты на планшетах игроков. Подробнее об условиях потери и возвращения сознания см. стр. 30.

После того, как все игроки совершат свои действия на этапе Отдыха, текущий раунд заканчивается. Если это был не последний раунд игры, то игроки должны перейти к Фазе Подготовки следующего раунда. Если это был последний раунд игры (в соответствии с лимитом времени или условиями окончания текущей миссии), то определите победителя миссии, как описано в листе миссии.

Соперник, Враг, Противник и Боец

Соперником рыцаря является любой другой рыцарь, играющий в эту игру.

Враг - это существо с карты пустоши, определяемое по разделу Боя на карте.

Противник рыцаря - это враг с карты пустоши, разыгрываемой Расточителем, с которым этот рыцарь в данный момент сражается. **Противник врага** - это рыцарь, с которым этот враг в данный момент сражается.

Боец - это любой участник боя.

Карты Удачи

Карты удачи представляют собой счастливые совпадения и исключительные подвиги мастерства и мужества, совершенные рыцарями, которые рискуют всем, чтобы добиться успеха. Каждый рыцарь начинает игру с 3 картами удачи и вытягивает по 1 карте за раунд.

Количество карт удачи на руке любого игрока не может превышать 5 карт удачи.

1. **Название:** Название карты.

2. **Время:** Когда играть в карты.

3. **Игровой текст:** Он информирует об эффектах данной карты.

4. **Значок ресурса:** Он сообщает, какой ресурс получен или исцелен, когда карта отбрасывается во время шага отдыха.

5. **Ранг карты:** Подобно обычным игральным картам, карты удачи имеют ранги. Ранги карт удачи будут использоваться в будущих расширениях игры.

Карты удачи можно разыграть двумя способами:

✦ **Эффект Игрового текста:** Это основной метод игры в карты удачи. Рыцарь ждет подходящих обстоятельств, как описано в хронометражном описании (например, для проверки навыка), разыгрывает карту и использует ее эффекты.

✦ **Для ресурсов:** Во время шага Отдыха любой рыцарь может сбросить до 1 карты удачи из своей руки, чтобы получить или излечить 1 ресурс, указанный на сбрасываемой карте (см. стр. 28). После этого этот рыцарь обновляет соответствующий счетчик или циферблат на своем планшете.

Важно: Последствия сброса карт удачи для ресурсов нельзя игнорировать или отрицать.

Каждый рыцарь может разыграть любое количество карт удачи в течение одного раунда. После того, как рыцарь разыгрывает карту, он должен подождать некоторое время, чтобы дать другим рыцарям шанс ответить (своими картами). Если никто не ответит, этот рыцарь может применить последствия карты, которую он сыграл.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Каждая игра Waste Knights основана на одном из листов миссий. Этот лист содержит записи, информирующие о том, как долго длится данная миссия, используются ли какие-либо специальные правила и каковы ее цели и условия победы.

Победителем в игре становится рыцарь, которому удастся выполнить поставленные задания до конца игры. Во многих миссиях связи разрываются с помощью  и ценностью принадлежащих рыцарю карт снаряжения. Кроме того, некоторые миссии могут закончиться победой или поражением всех рыцарей.

БОЙ

Бой является одним из самых важных элементов Waste Knights – он позволяет игрокам столкнуться со смертоносными существами, рысущими по разрушенной Австралии, чтобы получить ценные трофеи и известность среди выживших людей, терроризируемых бандами, мугированными зверями и безумными машинами. Это также способ одолеть других рыцарей в гонке за высшим призом – выполнением миссии.

Бой происходит, когда Активный Рыцарь решает **столкнуться с врагом из карты пустоши** (обычно играемой Расточителем) или когда он решает **сразиться с другим рыцарем**. В обоих случаях бой проводится очень сходным образом. Ниже вы можете найти правила проведения боя с врагом. Различия, связанные с дуэлями других рыцарей, можно найти на стр. 28.

Каждый бой делится на три фазы. Наиболее важной фазой является **Фаза Столкновений**, состоящая из трех столкновений. Всегда есть два участника (или **бойца**) боя: активный Рыцарь (обычно перемещающийся) и враг, за которого играет Расточитель. Во время каждого столкновения оба бойца разыгрывают боевые карты, манипулируют дальностью действия, используют специальные способности и эффекты карт, чтобы победить противника.

Бой заканчивается, когда любой участник боя побежден или в конце третьего столкновения. В последнем случае победитель определяется путем проверки того, кто имеет доминирующее положение в бою (см. стр. 23)



В начале боя каждый боец берет в руку одну боевую колоду (синюю или красную) из раздела Боя на рамке поля. Затем Расточитель проверяет, помещен ли жетон дальности на карту Средней дальности и помещен ли жетон доминирования деление "0" трека доминирования – если нет, он помещает оба жетона туда, где они должны быть.



Жетон
дальности



Жетон
доминирования

Общая боевая последовательность описана ниже. Каждый бой должен решаться в соответствии с этой последовательностью. Подробное описание всех боевых фаз можно найти чуть дальше в этом разделе.

Последовательность Боя

1. Фаза Начала Боя:
 - а) Применить эффекты "Перед боем"
 - б) Установить Начальную Дальность
2. Фаза Столкновений:
 - а) Выбрать Боевые Карты
 - б) Разыграть Боевые карты по Инициативе
 - с) Определить Доминирование
 - д) Установить дальность и конечное столкновение
3. Фаза Окончания Боя:
 - а) Определить Победителя
 - б) Награды и эффекты "После боя"

В бою могут участвовать только два игрока: тот, кто играет Активного Рыцаря, и тот, кто играет его Расточителя. Все эффекты, влияющие на бой (от карт удачи, специальных способностей и т. д.), могут исходить только из игровых компонентов бойцов, и только они могут их использовать.

Важно: В бою игрок, выступающий в роли Расточителя, может использовать только эффекты с карты противника, участвующего в этом бою. Он не может использовать свои карты удачи или эффекты от игровых компонентов, принадлежащих его рыцарю.

Фаза Начала Боя

На этом этапе бойцы готовятся к предстоящему бою.

а) Применение эффектов "Перед боем"

Начиная с Активного Рыцаря, оба бойца могут использовать любое количество эффектов, содержащих выражение "Перед боем". Бойцы чередуются, используя один эффект за раз, пока оба не пройдут. Эффекты активного рыцаря могут исходить от карт удачи (например, *Deadly Quick*) и других игровых компонентов, которые у него есть (например, карта Снаряжения *Mini-bomber*). Эффекты Расточителя могут исходить только от вражеской карты, которую он использует.

б) Установить Начальную Дальность

Если эффект "перед боем" не изменил начальную дальность, то бой начинается на **средней дальности**. Это обозначается жетоном дальности, размещенным на карте *Средней Дальности*.

Если начальная дальность была изменена, то жетон дальности должен быть помещен на соответствующую карту дальности.

Важно: Некоторые игровые эффекты (например, специальная способность *David Mayhem's* или карта пустоши *Furball*) позволяют игроку изменить начальную дальность. Если оба игрока используют такие эффекты, начальная дальность не изменяется.

Фаза столкновений

Эта фаза - самая важная часть боя. Она состоит из 3 последовательных столкновений, разыгрываемых, как описано ниже.

а) Выберите Карты Боя

Боевые карты представляют собой маневры, выполняемые бойцами для победы над противниками. Каждый боец имеет одну боевую колоду. Каждая колода представляет собой набор из 5 различных карт. Колоды идентичны, за исключением цвета рубашек и стрелок на лицевой стороне карт (синий и красный). Во время каждого столкновения каждый боец может выбрать и разыграть ровно 1 боевую карту, если она удовлетворяет условиям для ее разыгрывания. Боевые карты могут быть повторно использованы и возвращены в руку бойца в конце текущего столкновения.

Боевые карты разыгрываются **лицом вниз** - бойцы кладут их перед собой. Когда оба готовы, они одновременно раскрывают свои карты и приступают к их применению в соответствии с инициативой.

б) Разыграть Боевые карты по инициативе

Игровой текст каждой боевой карты информирует о том, как использовать данную карту. Порядок розыгрыша карт основан на **Инициативе**, определяемой в соответствии с текущей картой дальности и значками дальности, выбранными бойцами (см. стр. 25).

Если выбранная боевая карта содержит выражение **"Игнорировать инициативу"**, то эффекты такой карты влияют на игру с момента раскрытия этой карты до конца текущего столкновения. Все боевые карты, кроме Атаки и Мульти-атаки, игнорируют инициативу. Если оба участника разыгрывают боевые карты, игнорирующие инициативу, то Активный игрок сначала применяет эффекты своих карт.

При разыгрывании боевых карт в соответствии с инициативой боец с более высокой инициативой сначала разрешает свои эффекты первым.



1. **Название:** Название карты.

2. **Изменение доминирования:** Потеря и приобретение доминирования определяются в конце каждого столкновения с использованием трека и жетона доминирования.

3. **Особые правила игры:** Ограничения или условия, которые должны быть соблюдены при игре данной картой.

4. **Игровой текст:** Он информирует о том, как использовать данную карту и каковы ее эффекты.

ДАЛЬНОСТЬ

Карты дальности определяют текущее расстояние между бойцами и обстоятельства боя. В игре есть три возможных дальности: короткая, средняя и высокая. Текущая дальность обозначается жетоном дальности, размещенным на одной из карт дальности. Одна и та же карта дальности действует на обоих бойцов.

Значки дальности, отображаемые в разделе боя на картах врагов из пустошей и карт снаряжения рыцарей, представляют различные методы борьбы, используемые бойцами. Они указывают на возможность совершения атаки и ее эффективность в зависимости от текущей дальности. Эти значки делятся на две группы – три из них символизируют **Оружие дальнего боя**, способное стрелять или бросать смертоносные снаряды в сторону противников, а один из них символизирует **Оружие ближнего боя**, способное нанести вред в ближнем бою. Рыцари, совершающие дальние атаки, используют навык оружия, в то время как атаки ближнего боя используют навык **Клинков**. Враги делают все проверки атаки, используя свою **Агрессию** (см. стр. 25).

 Дальняя атака наиболее эффективна на дальней дистанции.

 Дальняя атака наиболее эффективна на средней дистанции.

 Дальняя атака наиболее эффективна на ближней дистанции.

 Рукопашная атака (close combat attack) эффективна только на малой дистанции.

Важно: Если на карте дальности нет значка дальности в разделе боя, то атаки, основанные на этом значке дальности, не могут быть сделаны на этом расстоянии.

Карты Дальности



1. Название Дальности.

2. Условия проверки атаки: Они сообщают, какой навык (Оружие или клинки) должен использоваться обоими бойцами при выполнении проверок атаки на этом расстоянии и каков уровень сложности всех проверок атаки. Враги всегда используют агрессию вместо навыков.

3. Инициатива: Он указывает порядок, в котором бойцы совершают свои атаки, в зависимости от иконок дальности, выбранных при атаке. Атаки проводятся, начиная с самого левого значка дальности на карте и следуя стрелкам вправо.

4. Модификаторы атаки: Они появляются под определенными значками дальности и изменяют все атаки на основе данного значка дальности.

Важно: Если в разделе боя карты Врага или используемой карты снаряжения отображается более одного значка дальности, то боец, который разыгрывает эту карту, выбирает, какой значок использовать при атаке.

Ниже вы можете найти подробное описание всех боевых карт. Разыгрывание атак описано в разделе "Последовательность атак" на стр. 25.

Защита

Если Активный рыцарь разыгрывает эту карту, его противник получает 2 доминирования, но его проверки атаки штрафуются на



во время этого столкновения. Кроме того, рыцарь может сразу же просмотреть все свои карты снаряжения – в том числе хранящиеся в его рюкзаке и/или транспортном средстве – и свободно поменять снаряжение на своем рыцарском листе. Когда рыцарь готов, он сообщает об этом своему противнику, и только тогда тот может атаковать.

Если Расточитель разыгрывает эту карту, его противник получает 2 доминирования, но его проверки атаки штрафуются на  во время этого столкновения. Расточитель игнорирует все остальные эффекты этой боевой карты.

Готовность

Если боец разыгрывает эту карту, то во время этого столкновения он не выполняет никаких действий. Он кладет эту карту лицевой стороной вверх перед собой, чтобы помнить о ее эффектах.

Если во время следующего столкновения этот боец разыграет боевую карту Атаки, он сможет использовать все преимущества Подготовки:

✦ Его следующая проверка атаки получит .

✦ Его шансы на  удваиваются – успех будет подсчитываться по результатам броска "9" и "10".

В противном случае Подготовка будет возвращена в руку этого бойца без применения его эффектов.

Бойцы не обязаны играть Атаку после того, как сыграют Готовность – эта карта может быть использована как уловка.



Изменение Дальности

Эта карта используется для изменения условий боя на более благоприятные. После того, как боец играет в нее, он выбирает, хочет ли он **наступать** или **отступать**:



- ✦ **Наступление:** Этот боец получает 1 доминирование, и во время этого столкновения штрафуются проверки атаки его противника. На следующем шаге Установления Дальности и Завершения Столкновения жетон дальности должен быть перемещен на карту дальности, представляющую более близкую дистанцию, как описано ниже:

Long Range → Medium Range
Medium Range → Short Range

- ✦ **Отступление:** Противник этого бойца получает 1 доминирование, но его проверки атаки штрафуются во время этого столкновения. На следующем шаге Установления Дальности и Завершения Столкновения жетон дальности должен быть перемещен на карту дальности, представляющую более дальнюю дистанцию, как описано ниже.

Short Range → Medium Range
Medium Range → Long Range

Если оба противника разыгрывают эту карту, то Активный Рыцарь сначала решает, наступать ему или отступать.

Если один боец продвигается вперед, а другой отступает, то текущая дальность не изменяется.

Важно: Помните, что дальность меняется не сразу, а в конце столкновения, т. е. все проверки атаки основаны на текущей карте дальности.

Важно: Бойцы не могут отступать за Большую дистанцию или продвигаться ближе короткой дистанции. Разыгрывание карты Изменения дальности всегда разрешено, но иногда это может привести только к тому, что противник будет оштрафован и изменит доминирование.

Атака и Мульти-Атака

Если Активный Рыцарь разыгрывает одну из этих карт, то он атакует своего

противника. Для этого у него должно быть хотя бы одно доступное **оружие**. Рыцари имеют оружие в своем стартовом снаряжении (показано на полях Рук). Кроме того, они могут получить новые карты снаряжения с типом "Оружие" . Такие карты можно класть на рыцарские листы и использовать в бою. Одноручное оружие имеет иконку и помещается на одну, выбранную поле руки.

Двуручное оружие имеет иконку и помещается между полей Рук. Если Активный Рыцарь использует любое дальнобойное оружие для атаки, то он должен потратить (см. стр. 28), прежде чем сделать проверку атаки. Если он использует оружие , то не тратятся. Если у рыцаря недостаточно сил для атаки, то он не может разыграть ни одну из этих карт боя.

- ✦ **Атака Боевая карта:** Активный Рыцарь тратит 1 (или 0 при атаке оружием) и делает проверку атаки на основе навыка Клинков (Blades) или Пушек (Guns). Он получает 1 доминирование и дополнительное 1 доминирование за каждый 1 потерянный его противником в результате этой атаки.

- ✦ **Multi-attack Боевая карта:** Чтобы разыграть эту карту, Активный Рыцарь должен атаковать с помощью оружия, имеющего по крайней мере 1 значок на своем поле боя. Он тратит 2 (или 0 при атаке оружием) и делает проверку атаки на основе Клинков (Blades) или Пушек (Guns). Его проверка атаки получает , равный количеству от используемого оружия. Рыцарь получает 2 доминирования и дополнительное 1 доминирование за каждый 1 потерянный его противником в результате этой атаки.

Если Расточитель разыгрывает одну из этих боевых карт, то он проводит свою атаку идентично, за



Поймай меня если сможешь

Иногда по тактическим соображениям один боец продолжает отступать в течение всего боя, в то время как другой продолжает наступать. Это может привести к очевидному тупику. Однако помните, что наступающая сторона продолжает получать доминирование. Это может привести к тому, что один игрок выиграет бой без единого выстрела или удара.

исключением того, что он использует Агрессию противника вместо каких-либо навыков и не тратит их . Чтобы Расточитель мог разыграть боевую карту Multiattack, на боевом поле карты противника в бою должны быть значки .

с) Определить Доминирование

Бой в Waste Knights можно выиграть, заставив противника потерять все или представив такое устрашающее отношение, что этот противник отбивается от борьбы. Последнее решение представлено в игре правилами доминирования. Доминирование отслеживается во время боя с помощью трека доминирования и жетона доминирования, перемещающегося по треку.

Урон и здоровье

В игре есть два легко путаемых значения: Здоровье и Урон , значки которых появляются на различных игровых компонентах.

Урон: Урон наносится в бою и может быть впитан (сведен на нет) броней при проведении атак. Любое повреждение, не впитанное, приводит к потере Здоровья. Урон не может быть излечен – это символическое значение, используемое только для оценки последствий данной атаки.

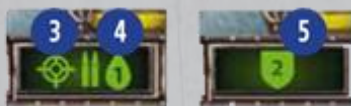
Здоровье: Здоровье может быть потеряно или излечено в различных обстоятельствах. Он символизирует реальные раны и прямые изменения на счетчике здоровья рыцаря или карте противника. Потери здоровья игнорируют броню (см. стр. 29). Во время боя изменения здоровья отслеживаются с помощью жетонов здоровья и маркера потери здоровья

Раздел и Значки боя на карте

Раздел боя появляется на картах снаряжения "Оружие"  и "Броня" , а также на картах пустоши, представляющих врагов. Он отображает Значки Боя.



Раздел боя на карте Врага



Раздел Оружия Раздел Брони

- 1. Индикатор свирепости:** Если он горит (светло-синий), это указывает на свирепого врага, который игнорирует правила доминирования.
- 2. Агрессия:** Он показывает базовый запас кубиков, используемый противником при проверке атаки.
- 3. Значки дальности:** Они указывают возможности оружия в виде карт снаряжения или вооружения врагов. Если здесь отображается более одного значка дальности, то боец выбирает, какую дальность использовать при атаке.
- 4. Значки атаки:** Эти значки информируют о дополнительных эффектах данной атаки. Они влияют на все атаки независимо от выбранного значка дальности.

5. Ценность брони: Она впитывает (сводит на нет) урон, наносимый противниками.

6. Здоровье: Оно указывает на выносливость и восприимчивость данного противника к ранам.

Значки дальности, отображаемые на полях боя, подробно описаны на стр. 22. Все остальные боевые значки имеют следующие эффекты:

 **Мульти-атака:** При атаке с помощью боевой карты *Multiattack* атака проверяет получение  для каждого из таких значков.

 **Бронебойность:** Каждая пуля внутри значка снижает значение брони противника на 1 (мин. 0).

 **Дополнительный урон:** Число внутри значка указывает, сколько дополнительного урона наносится при атаке.

 **Значение брони:** Число внутри значка указывает, сколько урона впитывается броней.

 **Здоровье:** Число внутри значка указывает минимальную величину Здоровья, которую необходимо снять для победы над данным врагом.

Здоровье рыцарей отображается на планшетах игроков.

✦ Кроме того, каждый боец получает 1 доминирование за каждый 1  потерянной противником в результате атаки данного бойца.

Важно: Не считайте все нанесенные удары, так они могут быть заблокированы – только потери .

Бойцы подсчитывают разницу между своими полученными "доминированием", а затем перемещают жетон доминирования вдоль трека на количество делений, равное этой разнице. Жетон должен быть перемещен в сторону стрелки в цвете бойца, который получил больше доминирования во время текущего столкновения.

Если изменение доминирования приведет к тому, что жетон доминирования переместится за пределы трека, то переверните жетон а сторону "+5" и начните отсчет доминирования с деления "0".

Важно: Излечение  не влияет на доминирование. Даже если какой-то эффект (например, использование карты снаряжения *Medi-shot*) позволяет бойцу излечиться, доминанта, полученная за любое потерянное , все равно засчитывается.

Пример. Боец, использующий синюю боевую колоду, сыграл Мульти-атаку и заставил своего противника потерять 2 , таким образом получив 4 доминирования. Во время того же столкновения боец, используя красную боевую колоду, сыграл Атаку и заставил своего противника потерять 1 , получив 2 доминирования. Разница равна 2 доминирования в пользу синего игрока, поэтому жетон доминирования перемещается на 2 деления влево по треку (в сторону синей стрелки).

Прилив адреналина

Если во время боя  рыцаря опускается до 1 или 2, то его жетон здоровья показывает значок(и) . Однако этот штраф не влияет на рыцаря до конца текущего боя. Только после того, как бой проведен, все его проверки навыков начинают штрафоваться на указанное значение.

Враги никогда не штрафуются за потерю .

Если данный враг не является свирепым, доминирование засчитывается, как описано ниже.

Во время боя каждый участник использует либо красную, либо синюю боевую колоду. Боевые карты содержат стрелки с одним или несколькими наконечниками стрел, которые указывают на изменение доминирования, введенное после применения данной боевой карты.



Синя стрелка с 1 наконечником



Красная стрелка с 2 наконечниками

✦ Боец, использующий красную боевую колоду, получает 1 доминирование за каждый красный наконечник стрелки, всех боевых карт, которые были разыграны во время столкновения обоими участниками боя.

✦ Аналогично и для Бойца с Синей боевой колодой

Жетон и трек Доминирования

Если бой ведется со Свирепым (Ferocious) противником, узнаваемым по горящему индикатору свирепости на его поле Бой, бойцы должны игнорировать все правила доминирования.

Во время такого боя жетон доминирования остается на делении "0", и данный свирепый враг может быть побежден только в том случае, если он потеряет все  (то есть поместит на свою карту достаточно жетонов потери здоровья, чтобы уменьшить  до нуля или меньше).



Индикаторы Свирепости Врага

Последовательность атак

Если хотя бы один боец разыгрывает боевую карту *Атаки* или *Multi-attack*, то его атака должна быть разыграна, как описано ниже.

1. Выберите Оружие и значок дальности

Начиная с Активного Рыцаря, оба бойца принимают решения, относительно своих атак:

- Активный рыцарь выбирает **одно оружие** для атаки и **один значок дальности** на карте этого оружия.
- Расточитель выбирает **один значок дальности** на карте противника, участвующего в бою.

Значок выбранной дальности должен присутствовать на текущей карте дальности. В противном случае атака невозможна.

2. Определите Инициативу

Оба бойца проверяют инициативу с текущей карты дальности, ища выбранные ими значки дальности. Боец, чей значок дальности действия расположен левее, обладает **большей инициативой** и проводит свою атаку первым. Затем боец с более **низкой инициативой** может провести свою атаку (если только он не будет побежден).

Если оба бойца выбирают одинаковые значки дальности, то они имеют **равную инициативу** и проводят свои атаки одновременно. В таком случае Активный Рыцарь должен сначала разыграть все действия, связанные с атакой (по практическим соображениям).



Инициатива, показанная на карте *Дальнего Действия*

3. Разыграйте атаку

Боец, в настоящее время разыгрывающий свою атаку, - **Атакующий**, в то время как его противник - **Защищаемый**. Атакующий с более высокой инициативой делает **Проверку Атаки** и разыгрывает результаты своей атаки. Затем атакующий с меньшей инициативой делает то же самое. Все действия, описанные ниже, идентичны для обоих нападающих.

а) Проверка атаки

Активный рыцарь, разыгрывающий дальнюю атаку, тратит . Затем он делает Проверку на Атаку, используя

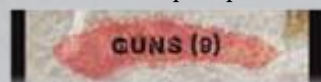
свой навык **Пушки (Guns)**.

- Активный рыцарь, совершающий атаку в ближнем бою, делает Проверку на Атаку, используя свой навык **Клинки (Blades)**.

Важно: Некоторые виды оружия могут потребовать других ресурсов перед атакой (например, карта снаряжения *Chainsaw* требует 1).

- Расточитель никогда не тратит и всегда делает Проверки Атаки, используя **Агрессию** противника, участвующего в бою.

Текущая карта дальности описывает условия проверки атаки: действительный навык(ы) и уровень сложности всех проверок атаки.



Условия проверки атаки показаны на карте *Дальнего Действия*

Правила проведения проверок навыков можно найти на стр. 15. Запас кубиков Проверки Атаки формируется следующим образом:

Запас кубов Проверка атаки =
Клинки/Пушки/Агрессия +
Модификаторы кубиков

Существует множество модификаторов, влияющих на Проверку Атак. Они могут возникать из карт Боя (напр. *Prepare*), карт Удачи (напр. *Faster, faster!*) и т. д. Не забудьте сначала добавить все , а затем вычесть все .

Количество кубиков, брошенных при проверке атаки, **не может быть меньше 1**.

Если проверка атаки пройдена, то она **ранит**, и атакующий определяет ее результаты. Иначе атака неудачна. В последнем случае атакующий с меньшей инициативой может провести свою атаку.

Важно: Многие карты удачи разыгрываются до или после проверки атаки. Нападающий чередуется с защитником, играя в карты удачи, пока оба не пройдут. Сражающиеся должны дать друг другу шанс сыграть карты.

б) Нанести Урон

Атакующий подсчитывает нанесенный защитнику урон следующим образом:

Общий Нанесенный Урон = 1 **+ 1** **+ Модификаторы**

Наиболее распространенными модификаторами являются боевые

значки на картах удачи и дальности.

Важно: Пройденная проверка атаки в основном наносит 1 . Дополнительные наносятся только за 10 - а не за обычные успехи, сколько бы их ни было выброшено.

Важно: Некоторые виды оружия и специальные способности наносят по 2 или более за каждый 10 выброшенный при проверке Атаки.

в) Впитать Урон и потерять очки Здоровья

Защитник проверяет значение своей **Брони** (указано на его карте снаряжения "Броня" или карте Пустоши) и понижает его на значение **Пробивания брони** атакующего. Если значение брони выше, то разница показывает, сколько урона впитывается (блокируется):

Общий Впитанный Урон = -

Защитник снижает общий урон, на величину впитанного урона. Если общий нанесенный урон выше, он теряет 1 за каждый 1 не впитанный:

- Активный Рыцарь учитывает потерю , обновляя счетчик здоровья на своем планшете (он поворачивает и/или сбрасывает жетоны здоровья)

- Расточитель учитывает потерю , жетонами потери здоровья на карте противника, участвующего в бою

Если у защитника сейчас 0 , то он **побежден**. Если он должен был атаковать (имел более низкую инициативу), то он не может этого сделать - он побежден до проведения своей атаки. Если инициатива была равной, то он проводит свою атаку как обычно и после этого терпит поражение.

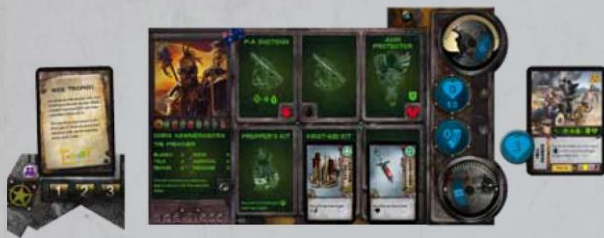
Если после проведения всех атак какой-либо участник боя потерпел поражение, то переходите к Фазе Окончания боя. В противном случае переходите к шагу Определения Доминирования.

Важно: Многие эффекты увеличивают нанесенный урон, или . Все эти эффекты являются совокупными.

Важно: Если боец теряет все в результате одной атаки, то он даже не может воспользоваться эффектами "в любое время" для излечения - он побежден немедленно.

Иллюстрированный Пример Боя

1. Chris Hammersworn, Проповедник (Активный Рыцарь) движется через гекс гор, когда его Расточитель (Naomi Vatt, Механик) разыгрывает карту пустоши *Hell Raiders* (см. "Дорога в Гангрэн" в Книге миссии). Крис решает встретиться лицом к лицу с этим врагом ради общей карты задания *Nice Trophy!*



2. Крис берет красную боевую колоду, а его Расточитель - синюю. Перед боем Крис разыгрывает карту удачи и меняет *Deadly Quick* и выбирает начальную дальность - он помещает жетон дальности на карту *Дальнего действия*. Расточитель не использует никаких эффектов. Затем игроки переходят к фазе столкновения.



3. Начинается первое столкновение. Оба бойца тайно выбирают 1 боевой карте каждый и раскрывают их одновременно - Крис выбрал *Attack*, а Расточитель выбрал *Prepare*. *Prepare* игнорирует инициативу и не влияет на текущее столкновение, поэтому Расточитель говорит Крису проводить его атаку.

Проповедник выбирает дробовик *P-A Shotgun* (его единственное доступное оружие) для атаки и проверяет значки дальности от оружия и текущей карты дальности. Он может только выбрать

, потому что не показан на карте *Дальнего Действия*. Затем он тратит 1 и формирует свой запас кубиков для проверки атаки: его навык оружия равен 2, поэтому он должен бросить 2 кубика, однако выбранная иконка дальности заставляет Крису убрать 1 кубик. Он бросает только 1 кубик, но получает "9" - это успех!

Атака проходит и наносит 2 (1 за прохождение проверки атаки + 1 за указанный на карте дробовика). *Hell Raiders* имеют

1 которая впитывает 1 . В итоге, эта атака дает потерю 1 , поэтому Расточитель помещает жетон потери здоровья "1" на карту противника.

Бойцы определяют доминирование - Крис сыграл *Attack* (+1 доминирование) и нанес 1 (+1 доминирование), в то время как Расточитель не получил никакого доминирования. Поэтому жетон доминирования перемещается на 2 деления вправо, заканчиваясь на делении "2" трека доминирования. Он перемещается в сторону красной стрелки, так как рыцарь использует красную боевую колоду.

Текущая дальность не изменяется. Крис берет на руку карту *Attack*, а Расточитель оставляет *Prepare* на столе. Наконец, сражающиеся переходят ко второму столкновению.



4. Во время второго столкновения Крис снова выбирает карту *Attack*. Расточитель тоже выбирает *Attack*. Проповедник должен использовать *P-A Shotgun* и . Расточитель также выбирает на карте *Hell Raiders*. Это означает, что оба участника конфликта обладают равной инициативой. Поскольку Крис - Активный Рыцарь, то он проводит свою атаку первым. Он снова тратит 1 и бросает 1 кубик, но получает "5" в своей атаке - это промах!

Расточитель не тратит - он просто формирует свой пул кубиков для проверки атаки: 4 за Агрессию противника и 2 *Prepare* с прошлого столкновения. Кроме того, он теряет 1 кубик за выбранный им значок дальности. Затем он бросает 5 кубиков и получает следующие результаты: "1", "3", "4", "7" и "9" - успех!

Атака проходит и наносит 3 (1 за прохождение проверки атаки + 1 за это засчитывается на "9" благодаря *Prepare* , +1 за по разделу карты противника). У Криса есть *Junk Protector* с которая впитывает 1 . В результате, атака Расточителя приводит к потере 2 , поэтому Крис сбрасывает жетон Здоровья со своего счетчика здоровья - теперь счетчик на его игровом поле показывает 2 . Беспокоясь о том, что может произойти дальше, Проповедник немедленно отбрасывает свой *Medi-shot*, чтобы излечить все потерянные (и соответственно обновляет свой счетчик здоровья).

Бойцы определяют доминирование: Крис сыграл *Attack* (+1 доминирование). Расточитель сыграл *Attack* (+1 доминирование) и нанес 2 (+2 доминирования) - для целей доминирования не имеет значения, что Крис использовал *Medi-shot*, чтобы излечить себя. Таким образом, Расточитель получает 2 доминирования во время этого столкновения. Жетон доминирования перемещается по дорожке доминирования на 2 деления влево по направлению к синей стрелке - теперь он снова находится на делении "0".

Текущая дальность не изменяется. Оба бойца берут все боевые карты в свои руки и начинают следующее столкновение.



5. Начинается третье (и последнее) столкновение. Оба бойца решают тайно сыграть в *Attack*. У них снова равная инициатива, поэтому Крис начинает разрешать свою атаку. Прежде проверки на атаку, рыцарь играет карту удачи *Die Already!* - таким образом, его атака получает 1 (то есть он дополнительно нанесет 1 , если попадет). Затем он тратит 1 и бросает 1 кубик, получая "6" - это промах! Однако он использует свою особую способность (отмечая ее на своем рыцарском листе), чтобы повторить проверку атаки. На этот раз он выкатывает "9" - успех!

Атака Проповедника проходит и наносит 3 (1 за прохождение проверки атаки + 1 за Дробовика, +1 за от карты удачи). 1 отражает 1 , поэтому атака приводит к потере 2 . Расточитель добавляет жетон потери здоровья "2" на карту противника. Он суммирует значения жетонов и понимает, что *Hell Raiders* потеряли все 3 . Это означает, что они будут побеждены, но, поскольку у них была равная инициатива, у Расточителя все еще есть шанс отомстить. Он берет 3 кубика (4 для Агрессии минус 1 для иконки дальности) и бросает, но ужасно промахивается.

Один из оппонентов потерпел поражение, потеряв все , поэтому игроки переходят непосредственно к Фазе Окончания Боя.

6. Крис выигрывает бой - он победил своего врага, заставив его потерять все . Это означает, что он получает все награды м карты *Hell Raiders* - он вытягивает верхнюю карту из колоды желтого снаряжения (Жилет), которую он немедленно помещает на свое поле. Он также получает +1 (и обновляет свой счетчик боеприпасов). Кроме того, ему удалось добиться *Nice Trophy!* задания, требующего от него победить любого врага из карт пустоши. Благодаря этому Проповедник увеличивает свою Репутацию на 2, перемещая свой жетон Репутации на деление "2" трека Репутации и времени и тянет 1 зеленую карту снаряжения. Теперь бой заканчивается. Оба игрока возвращают свои боевые колоды на рамку поля. Расточитель сбрасывает *Hell Raiders* в сброс и сбрасывает жетон доминирования и жетон дальности на их исходные позиции (деление "0" и карта *Средней Дальности*), готовя их к следующему бою.

д) Установить дальность и конечное столкновение

Если какой - либо боец использует какой - либо эффект, вызывающий изменение текущей дальности, такой эффект должен быть разыгран сейчас - жетон дальности перемещается с текущей карты дальности на другую. С начала следующего столкновения это будет новая текущая карта дальности.

Обычно дальность меняется в результате разыгрывания боевой карты *Change Range* (см. стр. 22). В игре есть и другие эффекты, которые могут привести к изменению дальности - они могут вызвать установку определенной дальности (например, карта пустоши *Silent Howler*) или позволить бойцу изменить дальность более чем на одной картой в одном столкновении.

После установки новой дальности текущее столкновение заканчивается. Бойцы берут в свои руки все разыгранные боевые карты и переходят к следующему столкновению. Если они заканчивают третье столкновение, то вместо этого переходят к Конечной Фазе Боя

Важно: Если какой-либо боец разыгрывает боевую карту *Prepare*, то он оставляет ее лицевой стороной вверх перед собой до тех пор, пока она не будет разыграна.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ БОЯ

На этом этапе бойцы определяют окончательные результаты боя.

а) Определить Победителя

Боец, победивший своего противника, является победителем боя. Это возможно двумя способами:

✦ **Потеря всех ♥**: В результате атак бойца у его противника осталось 0 ♥. Если у рыцаря 0 ♥, то он теряет сознание (см. стр. 30). Если у противника осталось 0 ♥, то его карта сбрасывается после проведения фазы окончания боя.

Важно: Если какой-либо боец будет побежден таким образом, то бой может даже закончиться во время первого или второго столкновения.

Боевое доминирование: Если после проведения трех столкновений жетон доминирования помещается на сторону одного из участников трека доминирования, он побеждает своего противника. *Свирепых* врагов так не

победить.

Важно: Победа в бою таким образом может произойти только после проведения всех трех столкновений.

Если оба участника имеют равную инициативу, то когда они теряют все ♥ в одном столкновении, то они побеждают друг друга, и бой заканчивается вничью.

Если третье столкновение заканчивается, а жетон доминирования все еще находится на делении "0" трека доминирования, бой заканчивается вничью.

Ничьи не решаются в чью - либо пользу - ни один боец не выигрывает или проигрывает, ни один боец не получает награды и ни один боец не может использовать какие-либо эффекты, основанные на победе или проигрыше боя. Эффекты, основанные на победе над противником, разыгрываются как обычно.

Важно: Если рыцарь побеждает своего противника, но теряет сознание в бою, ему все равно удастся выполнить любое задание, требующую победы над врагом или рыцарем (напр.. *Nice Trophy!* или *Robokiller*) и получает вознаграждение за такое задание.

б) Награды и эффекты "После боя"

Если бой выигрывает рыцарь, он получает все награды, показанные в разделе наград карт пустоши, представляющей побежденного врага. Кроме того, если, победив данного противника, он выполняет задание, то он получает все награды, показанные в разделе наград такого задания (или заданий). Расточитель немедленно вводит в игру новую карту задания (см. стр. 16).

Важно: Возможно, что победа над одним врагом позволяет рыцарю выполнить более одной задания. Порядок розыгрыша этих заданий и то, как новые задания вводятся в игру, решает Расточитель.

Если бой выигрывает враг, за которого играет Расточитель, то он должен применить любые способности, которые срабатывают, когда рыцарь проигрывает бой (например, карта *Alice's Exiles*). Расточитель не получает награды за победу над рыцарем.

Важно: Если Активный Рыцарь, который в данный момент

совершает свой ход, потерпел поражение в бою, то но он не потерял сознания и не был остановлен своим врагом (например, карта *Digger 2.0*). Активный Рыцарь может возобновить свой ход.

Будущие расширения (нет) вводят эффекты, которые разыгрываются в фазе окончания боя (например, промо-карта удачи *Witness Me!*, которая увеличивает выигрыш после победы над противником в бою). Если игровой текст данного игрового компонента содержит выражение "После боя", то его результаты должны быть применены уже сейчас.

После завершения Фазы Завершения Боя оба участника боя возвращают свои боевые колоды на камку поля. Затем Расточитель проводит очистку: он помещает жетон доминирования на деление "0" трека доминирования и жетон дальности на карту *Средней Дальности*, возвращает все жетоны потери здоровья, в общий запас, и сбрасывает вражескую карту в стопку сброса карты пустоши (независимо от результата боя). Активный рыцарь может продолжать играть в игру.



ДУЭЛИ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ РЫЦАРЕЙ

Когда Активный Рыцарь совершает свой ход и его запланированный маршрут проходит через текс с другим рыцарем (или жетонами), то после входа в такой текс он может спросить каждого присутствующего рыцаря, хочет ли он взаимодействовать:

★ **Рыцарь соглашается:** Рыцари начинают **Дуэль** (бой между рыцарями) по правилам, описанным ниже. Если оба рыцаря разыгрывают боевые карты Защиты во время первого столкновения, дуэль немедленно заканчивается, и они могут торговать (см. стр. 34) В противном случае они сражаются друг с другом по правилам боя и дуэли.

★ **Рыцарь Отказывается:** Активный Рыцарь может сделать **Поисковую проверку**. Это сложная (7) Проверка выживания, сделанная для того, чтобы найти другого рыцаря и заставить его взаимодействовать.

Если поисковая проверка не удалась, ничего не происходит, и Активный Рыцарь может продолжить свой ход.

Активный Рыцарь может взаимодействовать с любым количеством рыцарей во время своего хода, пока его маршрут проходит через их тексы.

Только Активный Рыцарь может инициировать взаимодействие с другими рыцарями и проводить поисковые проверки – если он упускает эту возможность, он просто игнорирует любых рыцарей на своем маршруте.

Поединки между рыцарями проводятся схожим образом, как и с врагами карт пустоши. Все исключения описаны ниже:

- ★ Оба рыцаря могут сыграть карты удачи.
- ★ Оба рыцаря выбирают одно оружие для атаки.
- ★ Оба рыцаря должны тратить жетоны или другие ресурсы при использовании оружия для атаки.
- ★ Сражающиеся рыцари всегда используют правила доминирования – ни один рыцарь не *свиреп*.
- ★ Сражающиеся рыцари не используют жетоны потери

здоровья – они отслеживают все изменения ❤️ на своих планшетах.

★ Победитель дуэли не получает никаких наград. Вместо этого он получает +1 🏆 и может **украсть** у побежденного рыцаря (см. стр. 30), даже если этот рыцарь не теряет сознания (т. е. поединок был разыгран с помощью доминанты). Кроме того, победа над другим рыцарем может привести к выполнению задания (например, карта заданий *Pit Fight*) или выполнению целей миссии (например, миссия *There Can Be Only One*).

Важно: Если поединок заканчивается тем, что один рыцарь теряет сознание, то победитель этого поединка не может оживить этого рыцаря в том же раунде, в котором он его победил.

ДОПЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел Книги правил содержит подробные описания различных аспектов игры, которые не были рассмотрены в предыдущих главах.

Управление ресурсами

В *Waste Knights* каждый игрок управляет четырьмя основными ресурсами: Боеприпасами, Топливом, Радиацией и Здоровьем. Они отслеживаются на планшетах игроков с помощью счетчиков и циферблатов. Ниже вы можете узнать, как они влияют на игру.

Боеприпасы

Боеприпасы представлены значком 📦 и символизируют скудный запас пуль, снарядов и других видов боеприпасов, которые несет каждый рыцарь. Этот ресурс используется при совершении атак с использованием большинства дальнобойных видов оружия.

Счетчик патронов состоит из трех элементов. Первый – это небольшой дисплей, напечатанный на каждом планшете игрока. Он указывает 0 📦. Два других – жетоны боеприпасов, обозначающие 1-4 📦. Каждая сторона жетона боеприпасов представляет собой **1 уровень** 📦.

Когда рыцарь **тратит или теряет** 📦, он переворачивает или сбрасывает жетон боеприпасов со счетчика боеприпасов для каждого потраченного или потерянного уровня. Потери этого ресурса могут быть обозначены на игровых компонентах

знаком "-" (например, -1 📦).

Когда рыцарь получает 📦, он поворачивает или помещает жетон боеприпасов на счетчик боеприпасов для каждого полученного уровня. Получение этого ресурса может быть обозначено на игровых компонентах знаком "+" (например, +3 📦).

Полное излечение и восстановление ресурсов

🏥 и 🚑 действия по пополнению запасов приводят к тому, что рыцарь **полностью излечивает** ☢️ и ❤️ и/или **полностью восстанавливает** 📦 и 📦. В таком случае этот рыцарь обновляет соответствующие счетчики и циферблаты, вращая циферблаты или размещая жетоны ресурсов на своем планшете так, чтобы они указывали соответственно:

• 0 ☢️ • 4 ❤️ • 4 📦 • 4 📦

Счетчик Патронов ограничен 0-4 📦.

Любые изменения выше 4 и ниже 0 следует игнорировать. Игровой текст некоторых карт оружия содержит следующее выражение: "Не требуется 📦". Это означает, что при атаке таким оружием атакующий рыцарь не тратит 📦 и не может использовать никаких эффектов, основанных на его трате (например, рыцарь, использующий *Арбалет*, не может одновременно использовать *Hollow-points* для улучшения своей атаки). Атак с оружием ближнего боя ✖️ не требуют 📦.

Топливо



Жетоны боеприпасов

Счетчик на планшете

Топливо изображается значком 🛢️ и символизирует количество бензина или другой движущей жидкости в баке. Оно в основном используется при перемещении по полю на транспорте.

Топливный диск состоит из двух элементов. Первый – это датчик уровня топлива, напечатанный на каждом планшете игрока и отображающий шкалу 0-4 🛢️.

Второй – вращающийся индикатор топлива со стрелкой, указывающей на текущий уровень 🛢️. Каждое деление топливного индикатора представляет собой **1 уровень** 🛢️.

Траты и потери

Многие эффекты упоминают **расходование** ресурсов. Расходы **необязательны** – рыцарь не обязан тратить ресурс. Однако, если он захочет, то он должен понизить уровень данного ресурса по мере необходимости. Если ему не хватает, он не может использовать данный эффект. Например, рыцарь, который хочет разыграть боевую карту *Multi - attack*, должен иметь по крайней мере 2  и потратить их, прежде чем сделать свою проверку атаки.

Другие эффекты упоминают **потерю** ресурсов. Потеря **обязательна** – рыцарь должен понизить уровень данного ресурса по мере необходимости. Например, если рыцарь с 1  был вынужден проиграть 2 , то он понизил бы свое  до 0.

Важно: Если в эффекте упоминается потеря , то игрок игнорирует значение своей брони (если она у него есть). Броня защищает только от нанесенных в бою  – не от прямых потерь .

Когда рыцарь **тратит** или **теряет** , он передвигает топливный индикатор **против часовой стрелки** на 1 деление за каждый потраченный или потерянный уровень. Потери этого ресурса могут быть обозначены на игровых компонентах знаком "-" (например, -1 ) .

Когда рыцарь получает , то он поворачивает счетчик по часовой стрелке на 1 деление за каждый полученный уровень. Получение этого ресурса может быть обозначено на игровых компонентах знаком "+" (например, +4 ) .

Топливный счетчик ограничен 0-4 . Любые изменения выше 4 и ниже 0 следует игнорировать.

Некоторые карты снаряжения (напр. *Chainsaw*) требуют от рыцаря "потратить 1  для применения ее в бою. В таком случае рыцарь тратит этот ресурс для нападения, а если у него нет , то он не может и атаковать. Траты 1  хватит на весь бой, независимо от того, сколько раз этот рыцарь его применяет.

Если рыцарь теряет свой транспорт (например, обменивает его на другую карту(ы) снаряжения, которая не является транспортом, или его транспорт разрушен), то он немедленно теряет все .

Радияция

Излучение, представленное иконой , символизирует количество вредного излучения, которое было поглощено телом рыцаря и как оно влияет на его действия.

Шкала радиации состоит из двух элементов. Первый – это счетчик Гейгера со специальными значками, напечатанными на каждом планшете и отображающими шкалу 0-4 . Второй – вращающийся индикатор излучения со стрелкой и небольшим окошком слева, указывающим на текущий уровень. Каждое деление счетчика Радиации представляет собой **1 уровень** .

Когда рыцарь **получает** , он передвигает счетчик **по часовой стрелке** на 1 деление за каждый полученный уровень. Получение  может быть обозначено на игровых компонентах знаком "+" (например, +1 ) .

Аналогично для **излечения** .

Шкала радиации ограничена 0-4 . Любые изменения выше 4 и ниже 0 следует игнорировать.

Высокий уровень  влияет на эффективность рыцаря. Если в окошке шкалы излучения отображается один или несколько из следующих значков, помните об их эффектах до тех пор, пока уровень излучения не снизится:

- + : Рыцарь не получает никаких преимуществ за , то есть он не наносит никаких дополнительных  и не вызывает никаких связанных с  специальных эффектов. Тем не менее,  все еще считается успехом во всех проверках навыков.
- + : Рыцарь не может излечиваться, пока не снизит (не излечит) свой уровень .
- + **K.O.**: Рыцарь теряет сознание (см. стр 30)



Без "Яблочка"  Без лечения  Потеря сознания



Топливный счетчик

Здоровье

Здоровье, представлено  иконой, символизирует физическое состояние рыцаря – его истощение и тяжесть ран.

Счетчик здоровья состоит из трех элементов. Первый – это небольшой дисплей, напечатанный на планшете. Он указывает на 0  и "K.O."

Жетоны здоровья, указывающие 1-4  и значки .

Каждая сторона жетона здоровья представляет собой 1 уровень .

Когда рыцарь **теряет/исцеляет** , он переворачивает или сбрасывает/добавляет жетон здоровья на счетчике здоровья для каждого потерянного/излеченного уровня. Потеря/Излечение  может быть обозначены на игровых компонентах знаком "-" / "+" (например, -1  / +2 ) .

Счетчик здоровья ограничен 0-4 . Любые изменения выше 4 и ниже 0 следует игнорировать.

Серьезные раны влияют на эффективность рыцаря. Один жетон здоровья и дисплей здоровья показывают следующие значки:

- + : Рыцарь бросает на 1 кубик меньше во всех проверках навыков для каждой из таких иконок.
- + **K.O.**: Рыцарь теряет сознание (см. далее)



Жетоны Здоровья Счетчик Здоровья

Состояния рыцарей

В зависимости от того, что показывают счетчики и индикаторы, рыцарь может попасть под следующие условия:

Здоровый: Рыцарь здоров, если его счетчик здоровья показывает 4 .

Чистый: Рыцарь чист, если его счетчик показывает 0 .

Раненый: Рыцарь ранен, если он не здоров.

Облученный: Рыцарь облучается, если он не чистый.

Без сознания: Рыцарь находится в бессознательном состоянии, если его шкала Радиации показывает 4  и "K.O." и/или его счетчик здоровья показывает 0  и "K.O."

Рыцарь может быть одновременно подвержен более чем одному состоянию.

Рыцари без сознания

Рыцарь теряет сознание (т. е. является К.О.) немедленно, когда его шкала излучения показывает 4  и/или его счетчик здоровья показывает 0 . Фигурка рыцаря кладётся горизонтально на том же гексе, где он потерял сознание. До тех пор, пока этот рыцарь не придет в сознание, он не может каким-либо образом повлиять на игру – он не выполняет никаких действий и не может использовать какие-либо эффекты от своих игровых компонентов, если они не позволяют ему вернуть сознание или предотвратить его потерю (например, *Adrenal* из красной колоды снаряжения).

Активный Рыцарь может пройти через гекс рыцаря без сознания и пройти проверку поиска как обычно (см. стр. 28), чтобы **оживить** этого рыцаря или **обокрасть** его.

Важно: Бессознательность рыцаря никак не влияет на роль игрока как Расточителя.

Восстановление Рыцарей

Если Активный Рыцарь оживляет бессознательного рыцаря, его стенд должен быть возвращен в вертикальное положение. Этот рыцарь немедленно излечивает 2  и/или 2 , в зависимости от того, какой счетчик показывает “К.О.”. Активный рыцарь получает +1 , и рыцари могут торговать, без риска взаимного нападения. Затем Активный Рыцарь может продолжить свой ход.

Если оживший рыцарь еще не совершил свой ход, то он может продолжать играть как обычно в порядке хода. Если он уже переместился, то он должен оставаться на своем гексе, но он может действовать как обычно во время следующих шагов раунда.

Воровство у рыцарей

Если Активный Рыцарь крадет у бессознательного рыцаря, то он может выбрать один из следующих вариантов:

- ✦ Он берет 1 карту снаряжения (кроме карты транспорта или синей карты снаряжения). Это касается всех доступных карты
- ✦ Он получает +2 .
- ✦ Он получает +2 .

- ✦ Он берет карту частного задания из области игрока и сбрасывает с нее 1 общий жетон (если возможно).

Если Активный Рыцарь украл какие-либо ресурсы, то оба рыцаря обновляют соответствующие счетчики на своих планшетах. Затем Активный рыцарь может продолжить свое движение.

Восстановление Сознания

Если бессознательный рыцарь не оживает на Шаге Хода, то он приходит в сознание в конце Первого Шага текущего раунда. Его стенд должен быть возвращен в вертикальное положение и помещен на ближайший гекс  от его текущего гекса (если два  находятся на одинаковом расстоянии, то Расточитель выбирает, где разместить стенд рыцаря). Рыцарь мгновенно исцеляет 2  и/или 2 , в зависимости от того, какой счетчик показывает “К.О.”. Наконец, он теряет 1  и 1  (если это возможно), чтобы показать, что помощь незнакомцев никогда не обходится дешево в Пустошах.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Карты Снаряжения представляют собой различные полезные предметы, которые можно найти в пустошах. Они делятся на пять больших групп, в зависимости от конкретных правил, которые ими управляют: **Оружие, Броня, Транспортные средства, Улучшения и Общие**. Кроме того, карты Снаряжения имеют черты, символизируемые специальными значками (см. справочный лист).

Общие правила, относящиеся к картам Снаряжения, описаны ниже:

- ✦ Рыцарь может разместить карты снаряжения на поля своего рыцарского листа (в руках, на теле и в трех карманах), в своем рюкзаке и транспортном средстве. Каждое поле рыцарского листа может хранить до одной карты (но см. “Стартовое снаряжение” ниже). Рюкзак и транспортные средства могут хранить несколько карт, указанных их **Вместимостью** .
- ✦ Карты снаряжения, помещенные на рыцарский лист, **доступны**, т. е. их владелец может использовать их, как описано в тексте игры. Доступные карты хранятся **лицевой стороной вверх**.
- ✦ Карты снаряжения, хранящиеся вне рыцарского листа, **сложены**, то есть

они не могут быть использованы. Собранные карты хранятся **лицевой стороной вниз** и должны располагаться горизонтально под рыцарским листом (когда они находятся в рюкзаке) или под картой транспортного средства.

✦ Рыцарь может свободно перемещать свои карты снаряжения между своим рыцарским листом, рюкзаком и/или транспортным средством только во время Шага Рыцарей и Шага Отдыха. Во время этих шагов все карты снаряжения, принадлежащие рыцарю, считаются **доступными**. Вне этих шагов рыцари должны использовать специальные эффекты (например, боевую карту *Defend*), чтобы переоснастить свои карты снаряжения и получить доступ к картам из своих рюкзаков и/или транспортных средств.

✦ Если рыцарь получает новую карту снаряжения (например, после победы над врагом с карты пустоши или выполнения ) он может немедленно поместить ее на свой рыцарский лист. Если этот рыцарь кладет новую карту на поле, уже содержащее другую карту снаряжения, то он должен взять эту карту и переместить ее куда-нибудь еще (например, положить в свой рюкзак или транспортное средство).

✦ Рыцарь может **продать** любые карты снаряжения, которыми он владеет, на рынке и у других рыцарей (см. стр. 32).

✦ **Ограничение карт:** Игровой текст некоторых карт снаряжения содержит выражение: “**Лимит 1 на...**” (например, “**Лимит 1 (шт) на рыцаря**”). Это означает, что данный рыцарь может использовать только 1 такую карту с таким названием. Это ограничение действует на протяжении всей игры (например, один рыцарь не может использовать две карты снаряжения *First-aid Kit* на одном шаге отдыха).

✦ **Помеченные карты:** Игровой текст некоторых карт снаряжения содержит выражение “**Пометьте эту карту**” (см. стр. 31 о метках). Такие карты можно использовать только один раз за раунд. Если отмеченная карта хранится или обменивается с другим рыцарем, общий жетон, помещенный на эту карту, не отбрасывается.

Оружие

Карты оружия размещаются на листе рыцаря в разделе **Руки**  и используются во время боя. Рыцарь может иметь **до 2 одноручных**  или **до 1 двуручного**  оружия в любое время. Другие карты оружия должны храниться в рюкзаке и/или транспортном средстве (но НЕ в карманах).

Броня

Карты брони размещаются на листе рыцаря в разделе **Тело**  для обеспечения защиты во время боя. Рыцарь может иметь **до 1 брони** в любое время. Другие карты брони должны храниться в рюкзаке и/или транспортном средстве (но НЕ в карманах).

Транспорт

Карты транспорта помещаются рядом с топливными счетчиками планшетов игроков. Они являются уникальным типом снаряжения, потому что они используются рыцарями для перемещения и хранения других карт снаряжения. Транспорт имеет следующие специальные правила:

- ✦ Рыцарь может иметь **до 1 карты транспорта**, доступной в любое время.
- ✦ Транспорт рыцаря **всегда доступен**, хотя он и не помещен на его рыцарском листе.
- ✦ Транспорт использует  при движении (см. стр. 28).
- ✦ Карты транспортных средств не могут быть **сложенными**.
- ✦ Транспорт может получить **до 1**

Пометить и Снять метку

Некоторые специальные способности и карты **помечаются** после использования. Чтобы отметить специальную способность или карту, ее владелец помещает 1 общий жетон на игровой текст этой способности или карты снаряжения. Такая способность или карта снаряжения не могут быть использованы снова, пока этот жетон не будет сброшен. Игроки снимают все игровые компоненты в начале Шага Рыцарей каждого раунда, то есть сбрасывают с них все общие жетоны. С этого момента эти игровые компоненты готовы к повторному использованию.

Важно: Если игровой компонент в нормально состоянии не помечен для использования, но по какой-то причине был помечен (например, в результате карты пустоши *Shelobie*), то он применяется как обычно.

повреждения  или **разбиться**. Текущее состояние транспорта может повлиять на его характеристики. Каждый рыцарь начинает игру с неповрежденным транспортом, расположенным так чтобы его более ценная сторона была лицевой стороной вверх (обычно желтая).

Когда транспорт несет урон на 1  (например, при начале боя с вражеской картой *Digger 2.0*), то рыцарь поворачивает свою карту на другую сторону и помещает на нее 1 жетон повреждения транспорта. Если поврежденный транспорт снова несет урон, то оно разрушается – рыцарь возвращает свою карту в запас транспорта и немедленно теряет все . Он должен передвигаться пешком, пока не получит новую карту транспорта.

- ✦ Транспорт обладает . Если он несет урон  и его новое  меньше, чем количество карт снаряжения, хранящихся в нем, то Расточитель немедленно выбирает и сбрасывает все карты снаряжения, превышающие новую .
- ✦ Во время подготовки игры карты транспорта, которые не берутся игроками из запаса доступны для торговли в  в обычном режиме (см. ниже). Они также могут быть взяты из запаса вместо того, чтобы вытягивать карты снаряжения из колоды, когда рыцарь получает новые карты снаряжения (например, в качестве награды).

Улучшения

Карты улучшений **прикрепляются** (добавляются) к другим картам снаряжения, чтобы улучшить их. Карты улучшения отличаются знаком „+“ над значком признака карт снаряжения, к которым может быть прикреплено данное улучшение. Улучшения не могут быть использованы ими сами по себе – они имеют эффект только при правильном прикреплении. Их можно хранить только прикрепленными к карте или в рюкзаке и/или транспортном средстве (но никогда в карманах). Усовершенствования имеют следующие специальные правила:

- ✦ Улучшение может быть прикреплено к карте с определенным значком признака, если правила прикрепления этого улучшения позволяют.

✦ Улучшения ограничены при учете карты снаряжения, к которой они прикреплены, т. е. не допустимо прикрепить более 1 улучшения с одинаковым названием к одной карте.

✦ К одной карте может быть прикреплено любое количество улучшений.

✦ Игровой текст каждого улучшения содержит горизонтальную линию. Описание над строкой называется **правилами прикрепления** – они поясняют об ограничениях или требованиях, важные при прикреплении данного улучшения. Описание ниже строки называется **эффектом прикрепления** – они указывают на изменение эффектов или использование карты снаряжения после прикрепления данного усиления. При прикреплении карты рыцарь должен подсунуть усиление под выбранную карту так, чтобы был виден только эффект прикрепления.

✦ Улучшение остается прикрепленным к карте независимо от того, где эта карта помещена, и занимает место в рюкзаке или транспортном средстве, как если бы это была одна карта снаряжения.

✦ Если карта снаряжения с прикрепленными к ней улучшениями будет уничтожена, украдена или сброшена, то все улучшения будут потеряны вместе с ней. Если такая карта продается, то ее владелец может снять с нее все улучшения и поместить их в свой рюкзак или транспорт, или обменять их по обычным правилам.

✦ Улучшения могут быть прикреплены или отсоединены только **во время Шага Рыцарей и Шага отдыха**. Они не могут быть переоснащены или перемещены между картами снаряжения с помощью эффектов, которые обычно позволяют рыцарю изменять конфигурацию своих карт снаряжения (например, боевая карта *Defend*). Единственное исключение из этого правила – когда рыцарь торгует картой снаряжения с улучшениями (см. выше).

Карты Снаряжения



1. **Название:** Название карты
2. **Игровой текст:** Описание эффектов.
3. **Иконка типа снаряжения:** Он указывает тип карты снаряжения.
4. **Базовая стоимость обмена:** Сколько стоит карта.
5. **Иконки Рук (только оружие):** Они указывают, сколько рук требуется для использования данного оружия и на каких полях рыцарского листа его разместить.

6. **Иконка Тело (только броня):** Он указывает, на какое поле рыцарского листа поместить карту брони.
7. **Боевое поле (только оружие и броня):** Оно содержит боевые иконки, используемые при атаке.
8. **Скорость (только транспорт):** Он сообщает, сколько рыцарь получает за каждое потраченное время при передвижении на нем.
9. **Емкость (только транспорт):** Указывает, сколько карт снаряжения

может храниться в данном транспорте.

10. **Правила прикрепления (только улучшения):** Они указывают, к каким картам снаряжения может быть прикреплено данное улучшение.

11. **Эффект прикрепления (только улучшения):** Он описывает эффекты прикрепленного улучшения

Общие

Если карта снаряжения не принадлежит ни к одной из описанных выше групп, то это общая экипировка рыцаря. Карты общего снаряжения помещаются на одно из трех полей карманов листа рыцаря или хранятся в рюкзаке и/или транспортном средстве, в зависимости от того, когда данная карта может быть использована. Общие карты снаряжения делятся на три категории в зависимости от их эффектов:

- ✦ **Постоянные эффекты:** Игровой текст карты всегда действует, если карта доступна (напр. *Dundee Hat*).
- ✦ **Разовые эффекты:** Если данная карта доступна, ее можно сбросить ради ее игровых текстовых эффектов (например, *Medi-shot*).
- ✦ **Эффекты с меткой:** Если карта доступна, рыцарь может использовать свои игровые текстовые эффекты один раз за раунд, как указано на карте. Затем эта карта должна быть помечена (напр. *First-aid Kit*, используемая на этапе отдыха). После того, как метка с карты будет снята на следующем шаге рыцарей, ее можно использовать снова.

Стартовое снаряжение

Каждый рыцарь начинает игру с уникальным набором карт снаряжения. Стартовое снаряжение, указанное на листах рыцарей, используется таким образом, что и обычные карты

снаряжения, за следующими исключениями:

- ✦ Стартовое снаряжение не может быть уничтожено, украдено или сброшено каким-либо образом.
- ✦ Стартовое снаряжение не может быть продано.
- ✦ Стартовое снаряжение напечатано на листах рыцарей и может быть закрыто другими картами снаряжений. Любое закрытое снаряжение больше не доступно – оно сложено до тех пор, пока его снова не откроют.
- ✦ Стартовое снаряжение не учитывается в лимите карт снаряжения, принадлежащих рыцарю.
- ✦ Карты улучшения можно прикрепить к стартовому снаряжению как обычно. Карта улучшения должна быть подложена под лист рыцаря так, чтобы был виден только эффект ее прикрепления. Улучшения, прикрепленные к снаряжению, могут быть уничтожены, украдены или сброшены как обычно.
- ✦ Если стартовое снаряжение должно быть помечено, то в правом верхнем углу поля листа рыцаря должен быть помещен общий жетон, показывающий стартовое снаряжение, которое должна быть помечено. Помеченное стартовое снаряжение может быть закрыто другими картами снаряжения. Такие карты

снаряжения также могут быть помечены как обычно. Таким образом, один общий жетон можно было поместить на игровой текст карты снаряжения, а другой – в ее верхний правый угол, чтобы обозначить факт отметки стартового снаряжения под ней.

Рынок и Торговля Снаряжением

В *Waste Knights* нет валюты – обитатели Пустоши торгуют полезным снаряжением между собой.

Ценность каждой карты снаряжения обозначается полосами одного цвета, обратной стороны и полем с названием карты на лицевой стороне каждой карты. Карты транспорта имеют такие полосы под их названиями и под значком . Карты снаряжения могут иметь следующее значение:

- ✦ дешевые и распространенные.
- ✦ Умеренно ценные и редкие.
- ✦ Очень ценные и редкие.
- ✦ Бесценное и уникальное снаряжение, которое можно получить только после выполнения определенных заданий.

Карты снаряжения имеют следующий обменный курс в зависимости от их ценности:

$$\begin{array}{l} \text{3 green bars} = \text{1 yellow bar} = \text{3 green bars} \\ \text{2 yellow bars} = \text{1 red bar} = \text{2 yellow bars} \end{array}$$

Карты Снаряжения, доступные для продажи, расположены на **Рынке**, представленном двумя частями рамки поля. Рынок состоит из **10 позиций: 8 обычных и 2 особые позиции** для двух городов: Pumps и New Sydney. Каждый рыцарь, выполняющий **Торговое действие** в любом из них, имеет доступ ко всем 8 обычным позициям Рынка. Дополнительно, любой рыцарь на гексе Pumps или New Sydney имеет доступ к карте снаряжения, размещенной на особой позиции Рынка.

Фон каждого поля Рынка показывает, какую карту снаряжения следует поместить на него, а **цвет индикатора** ниже информирует о текущей торговой стоимости данной карты при совершении. Большинство карт продаются в соответствии с их базовой торговой стоимостью, за следующими исключениями:

На каждой части рамки поля 1 обычная позиция Рынка предлагает невыгодный курс обмена (за или для).

На каждом куске рамки поля 1 особая позиция Рынка предлагает выгодный обменный курс обмена (в Pumps за , в New Sydney за).

Если во время Этапа Исследования Активный Рыцарь на гексе решает выполнить в качестве своего действия исследование, то он решает торговать на Рынке следующим образом:

- Предложение:** Активный Рыцарь смотрит карты снаряжения на Рынке. Затем он выбирает и предлагает для торговли любое количество своих карт снаряжения. Их можно взять из любого места (с листа, из рюкзака и/или транспорта). Он кладет все предложенные карты под рамку Рынка.
- Выбор:** Активный Рыцарь выбирает любые карты снаряжения из позиций Рынка, к которым у него есть доступ. Значение всех покупаемых на Рынке карт должно быть **равно или меньше** значения всех продаваемых карт. Карты, взятые с Рынка, должны быть сдвинуты немного вверх, чтобы различать их.

Важно: При торговле вы должны учитывать текущую (рыночную) торговую ценность каждой карты, которая обозначается индикаторами.

- Сделка:** Если стоимость предлагаемых карт соответствует, Активный Рыцарь их сбрасывает, соответственно цвету карт, берет все выбранные карты с Рынка и кладет их на свой лист рыцаря, в свой рюкзак и/или в транспортное средство.

Важно: Рыцарь не получает "сдачи" при торговле – если он предлагает карты более высокой стоимости, чем требуется, и на Рынке нет карт, которые компенсировали бы разницу, то он теряет все лишние карты.

- Пополните Рынок:** Активный Рыцарь пополняет рынок, вытягивая и помещая карты снаряжения из колод снаряжения соответствующих цветов. Он размещает эти карты на пустых местах Рынка, начиная с самого левого пустого поля, начиная справа.

В игре есть некоторые эффекты, которые позволяют рыцарю выполнять вне и вне этапа исследования (например, карта *Wandering Merchant*). Если их игровой текст не говорит об обратном, то торговля, в результате таких эффектов, должна быть проведена, как описано выше.

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ

В игре есть три специальных жетона: **Naked**, **Pills** и **Reboot**. Каждый из них имеет уникальный внешний вид и помещается на игровое поле после выполнения определенного задания одним из рыцарей.

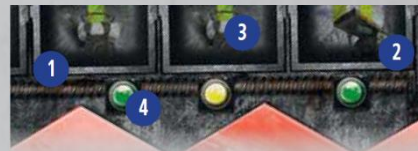
Специальные жетоны кладутся на поле светлой (ярко окрашенной) стороной вверх. Во время каждого Шага Расточителя все специальные жетоны на поле либо поворачиваются на свою темную сторону, либо сбрасываются с поля (если темная сторона уже перевернута).

Все специальные жетоны имеют одинаковый эффект в игре: пока специальный жетон находится на данном гексе, то этот гекс не может быть исследован, и его описание из справочного листа должно быть проигнорировано (т. е. Поскольку такой гекс не может быть исследован, то никакие действия исследования

там не могут быть выполнены, и рыцари не могут принимать или выполнять там какие-либо задания (для игровых целей он рассматривается как обычный гекс).

Специальные жетоны будут иметь и другое применение в будущих расширениях игры (нет).

Рамка поля на Рынке



1. Обычная Позиция рынка.
2. Особые позиции Рынка (Pumps).

3. **Стоимость Размещенной Карты Снаряжения:** Показанная здесь обратная карты снаряжения информирует о том, какая карта снаряжения должна быть помещена на поле Рынка.

4. **Торговая стоимость Рынка:** Цвет индикатора указывает, текущую стоимость карты снаряжения, размещенной на поле Рынка выше. Это значение действует только при торговле на Рынке.

Игра для 2 игроков

В игру для 2 игроков играют так же, как и в игру для 4 игроков, за следующими исключениями.

Торговля Транспортom

Рыцари, совершающие могут торговать не только "обычными" картами снаряжения, но и картами транспорта в соответствии с их текущей стоимостью. Карты транспорта, доступные для торговли, не занимают место на Рынке – их можно найти в общем для всех запасе транспортных средств. Карты транспорта имеют разную стоимость в зависимости от их состояния – полностью функциональные имеют "лицевую" стоимость (обычно желтую), а поврежденные стоят дешевле. Кроме того, торговля картами транспорта идентична торговле картами снаряжения.

Важно: Если рыцарь торгует своим транспортом и остается совсем без него после торговли (он избавляется своего единственного транспорта), он сразу же теряет все.

Рыцари могут торговать поврежденными транспортными средствами.

Синие Карты Снаряжения

Синие карты  снаряжения представляют собой уникальные предметы, которые можно получить только после выполнения определенных заданий. Они регулируются следующими правилами:

- ✦ Их нельзя уничтожить, украсть или выбросить.
- ✦ Ими нельзя торговать на Рынке, но рыцари могут торговать ими между собой.
- ✦ Рыцарь может удалить из игры свою  сразу после ее получения, до того как она будет помещена на лист, в рюкзак или в транспортное средство. Это единственный момент, чтобы удалить карту из игры. Рыцарь может даже удалить из игры карту *Muscle Car*, прежде чем решить, предпочитает ли он начать использовать *Muscle Car* (отказавшись от своего текущего автомобиля) или оставить свой текущий автомобиль и удалить из игры *Muscle Car* за

1  и 1 .

Кроме того, если рыцарь получает  при торговле с другим рыцарем, то он не может удалить карту из игры. Это возможно только при получении карты  в результате выполнения определенного задания.

Особые Карты Снаряжения

Есть три , которые являются "тризерами" будущих расширений. Их правила можно найти ниже:

- ✦ **Cyber-arm:** Это карта снаряжения **Имплант** . Она прикрепляется к рыцарю, размещаясь его слева от его листа. Его можно сбросить, только выполнив  **Cerbero Tower** [11].
- ✦ **Scales:** Это карта снаряжения **Мутация** . Она прикрепляется к рыцарю, помещаясь его слева от его листа. Она может быть сброшена только при выполнении задания  **Cerbero Biolabs** [6].
- ✦ **Turbo-injector:** Это карта снаряжения **Тюнинг** . Он прикрепляется к карте транспорта рыцаря, подкладывая ее под эту карту транспорта так, чтобы был виден только эффект прикрепления. Его можно отбросить, только выполнив  **Rusty's Garden** [12].

Подготовка к игре

Жетон первого игрока и Жетон Расточителя: Первый игрок берет свой жетон. В игре для 2 игроков жетон Расточителя не используется. Расточитель - это всегда игрок, который не является Активным рыцарем.

Боевые карты: Каждый игрок берет боевую колоду и использует ее

до конца игры.

Карты заданий: Общие карты заданий должны быть подготовлены как обычно. Частная колода заданий должна быть перемешана.

Затем Первый игрок раздает каждому игроку по 4 карты частных заданий. Оба игрока выбирают 2 карты из 4 сданных и кладут их лицевой стороной вниз в свои игровые зоны и удаляют из игры все остальные частные карты заданий (4 не выбранных и всю колода частных заданий). **Игроки не получают никаких других частных заданий до конца игры.**

Торговля Рыцарей

Рыцари могут торговать в следующих обстоятельствах:

- ✦ Активный рыцарь успешно взаимодействует с другим рыцарем при совершении передвижения (см. стр. 28). Дуэль должна быть проведена.
- ✦ Активный Рыцарь оживляет рыцаря без сознания. Они могут торговать, не рискуя взаимным нападением.
- ✦ Два или более рыцарей находятся на одном и том же гексе во время Шага Отдыха. Они могут торговать, не рискуя взаимным нападением.

Когда рыцари торгуют, они не ограничены стоимостью карты снаряжения, указанным на картах - это просто предложение о том, как торговать. Рыцари могут совершать любые сделки, связанные с обменом карт снаряжения, они могут торговать ,  и  (уровень за уровнем, с обновлением нужных счетчиков), а также могут обещать помощь за карты снаряжения и ресурсы.

Важно: Запрещается давать обещания, основанные на роли игрока как Расточителя. Расточитель считается сущностью, полностью независимой от рыцарей.

Торговля и Оплата Стоимости с помощью Карт Снаряжения

При обмене картами снаряжения с Рынком или их сброс для оплаты затрат на определенные эффекты рыцарь может сбросить эквивалент требуемых карт, то есть вместо того, чтобы сбросить 1 , он может сбросить 3 . При вытягивании карт снаряжения, например, в качестве награды за победу над врагом или выполнение  особого гекса, рыцарь должен вытянуть точно такие же карты снаряжения, как показано в данном поле наград или описании действия (см. стр. 11).

Поля частных заданий на рамке поля остаются пустыми, но игроки все равно могут использовать оранжевые и зеленые жетоны заданий при выполнении своих частных заданий.

Игра

Карты заданий: Игроки выполняют обычные задания как обычно. Кроме того, у каждого игрока есть 2 выложенные лицом вверх частные карты заданий в их игровой зоне. Исследуя гекс, упомянутый в первом требовании любого из его частных заданий, игрок раскрывает эту карту задания и пытается выполнить это требование (например, пройти проверку навыка) в соответствии с ее игровым текстом. Если он успешно выполняет это требование, он обращается с картой задания так, как если бы он "взял эту карту" и получил задание. Затем он продолжает выполнять ее как обычно. В противном случае эта карта задания хранится лицевой стороной вверх до тех пор, пока ему не удастся ее выполнить. Игроки могут иметь 2 частных задания, и они не могут украсть их друг у друга. Частные карты заданий никогда не устаревают - у игроков есть неограниченное время для их выполнения.

Игра для 3 игроков

В игру с 3 игроками играют так же, как и в игру с 4 игроками, за следующими исключениями.

Подготовка к игре

Жетон первого игрока и Жетон Расточителя: Первый игрок берет свой жетон. Игрок справа от Первого игрока берет жетон Расточителя.

Карты заданий: Общие карты заданий должны быть настроены как обычно. Колода частных заданий должна быть подготовлена как обычно, но только 1 карта частных заданий должна быть вытянута и помещена лицевой стороной вверх на центральное (оранжевое) поле рамки заданий. Зеленое поле частных заданий и зеленые жетоны заданий не используются в игре для 3 игроков.

Игра

Жетон Расточителя: В игре с 3 игроками Расточителем всегда является игрок, сидящий справа от Активного Рыцаря (а не тот, кто сидит напротив Активного рыцаря).

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

- Следуйте инструкциям в своде правил и выберите сценарий.
- После подготовки, игрок слева от первого игрока становится Расточителем, а не напротив...

Фаза подготовки (стр. 12)

Начиная с первого игрока –

Шаг Расточителя:

- 1) Приготовьте жетон раунда и карты Заданий. Поместите один "Общий жетон" на все незавершенные/ не востребуемые задания, если вам нужно будет разместить 4-й маркер сброса и заменить задачу.

- 2) Эффекты Игрового Поля

За каждый знак радиации (на тексе и любых жетонах радиации) на данном тексе каждый рыцарь теряет 1 на счетчике радиации.

За каждый знак загрязнения (на тексе и любых жетонах загрязнения) на данном тексе каждый рыцарь теряет 1 здоровье.

Если рыцарь находится на тексе города, то он может выбрать один вариант: излечение +1 здоровье/ излечение +1 Радиации /получить +1Боеприпасы или +1 Топливо

- 3) Сбросьте длительные эффекты влияния

Удалите все жетоны радиации и загрязнения. Ядерные бомбы, Таблетки и жетоны перезарядки переворачиваются, а затем сбрасываются на следующем этапе подготовки.

- 4) Эффекты миссии (если таковые имеются)

- 5) Обновление Рынка (замена/дополнение)

- 6) Передайте Жетон Первого игрока и Жетон Расточителя игроку слева.

Шаг Рыцарей:

- 1) Снять метки с Карт и Листов

Сбросьте все "Общие маркеры" с карт, кроме карт заданий.

- 2) Подготовьте Карты снаряжения рыцарей (переставьте свое снаряжение, стр. 12)

- 3) Тяните 1 карту удачи (размер руки 5 карт)

Фаза Пустошей – Шаг Движения (стр. 12 - 13)

- 1) План маршрута (распланировать движение, размещая маршрутные жетоны и расходы необходимое топливо)

- 2) Разыграть движение и карты Пустоши

Перемещайтесь по одному тексу за раз, чтобы дать Расточителю время прочитать и решить, хочет ли он разыграть карту. Расточитель тянет карту для начала движения и по одной для каждого символа угрозы на тексе, который вы занимаете. В любой момент Расточитель может разыграть одну из вытянутых карт, но вы продолжаете двигаться по одному тексу за раз, пока Расточитель не сделает этого. Как только вы закончите свое движение, если Расточитель не разыграл карту, он должен разыграть ее сейчас.

Вы можете избежать карты пустоши, успешно выполнив проверку побега карты (стр. 14). Если вы добьетесь успеха, продолжайте свое движение. Если карта является событием, и вы терпите неудачу, то вы разыгрываете событие и продолжаете свое движение, если карта не говорит "немедленно остановитесь".

Если это карта Врага, и вы провалили проверку побега, то вы потеряете 1 ❤️, если враг вознаградит вас репутацией или красными картами снаряжения, то вы дополнительно потеряете 1 ❤️. Затем продолжайте движение.

Вы можете передвигаться пешком вместо того, чтобы использовать свой автомобиль, вы можете переместиться в соседнее поле, если сделаете это. Расточитель вытянет одну карту пустоши и сыграть ее.

Фаза Пустоши - Этап Исследования (стр. 17)

- 1) Проверка Исследования (если требуется) для текста, на котором вы находитесь. Если вы потерпите неудачу, пропустите действия текста.

- 2) Действия текста (в любом порядке):

Возьмите и/или выполните 1 Задание и/или выполните 1 действие Исследования в поле, в котором вы находитесь (стр. 19). На тайле города, которое позволяет торговать, вы можете обменять свой автомобиль на другой. (Исключение: muscle car-это награда за задание, muscle car можно обменять)

Фаза Отдыха (стр. 19)

Все действия выполняются игроками одновременно в следующем порядке.

- 1) Торговля между Рыцарями на одном и том же тексе.

- 2) Используйте карты снаряжения либо снаряженные, либо из сумки/автомобиля (сколько вы хотите)

- 3) Быстрое пополнение запасов (сбросьте одну карту удачи за ресурс, указанные на этой карте)

- 4) Восстановите сознание (переметите своего рыцаря в ближайший городской текс, потеряйте 1 боезапас и 1 топливо и восстановите 2 здоровья или радиации в зависимости от того, что вызвало у вас К. О.)

Последовательность Боя (стр. 20-27)

Фаза начала боя:

- Используйте эффекты "Перед боем"

- Установите начальную дистанцию (по умолчанию среднюю)

Фаза столкновений:

- Выбирайте боевые карты

- Проверка инициативы и применение атакующих карт

Оба бойца проверяют инициативу с текущей карты дальности, ища выбранные ими значки дальности. Боец, чей значок дальности действия показан левее, имеет более высокую инициативу и проводит свою атаку первым. Затем боец с более низкой инициативой может провести свою атаку (если он не будет побежден). Если оба бойца выбирают одинаковые значки дальности, то они имеют равную инициативу и проводят свои атаки одновременно.

Если вы используете Пушку для атаки, потратьте 1 боезапас, если вы не можете потратить боеприпасы, то вы не можете использовать Пушку для атаки. Затем проверьте навык Пушек или навык Клинков в зависимости от выбранного оружия и бросьте столько кубиков, плюс любые данные модификаторами. Текущая боевая дальность определяет, что необходимо для успеха.

- Определить "Доминирование" и установить дальность и конец столкновения

Если бой ведется со Свиристым врагом, определяемым по горящему диоду свирепости на его боевой панели, то бойцы должны игнорировать все правила доминирования.

Бойцы боец получает 1 доминирование за каждую стрелку их цвета, указанную на всех сыгранных боевых картах.

Кроме того, каждый боец получает 1 доминирование за каждое нанесенное им очко урона.

Верните разыгранные боевые карты в руки, а затем повторите фазу столкновения еще 2 раза.

Определите победителя, по треку доминирования, и раздайте награды и эффекты "После боя", если таковые имеются. Если вы побеждены (без сознания), то пропустите свой следующий ход и вернитесь в сознание в конце этого шага отдыха.

Дуэли и взаимодействующие рыцари (стр. 28)

Если вы проходите через тайл с рыцарем без сознания, то вы можете сделать проверку исследования, чтобы либо оживить его, либо украсть у него.

Если вы оживите его, то они получат +2 к статусу, которая вызывает его К. О., тогда вы получите +1 репутацию, а затем сможете свободно торговать.

Когда Активный Рыцарь совершает свой ход и его запланированный маршрут проходит через текс с другим рыцарем, то он может выполнить одно из следующих действий:

Начать поединок – если рыцарь принимает брошенный вызов, то начинайте бой:

В дуэли рыцари всегда используют правила доминирования – ни один рыцарь не *свиреп*. В дуэли рыцари и не используют жетоны потери здоровья – они отслеживают все изменения на своих планшетах игроков. Победитель поединка получает +1 репутацию и может украсть у побежденного. (См. раздел Кража у рыцарей ниже).

• Оба рыцаря могут играть карты удачи.

• Оба рыцаря выбирают одно оружие для атаки.

• Оба рыцаря должны тратить патроны или другие ресурсы при использовании оружия для атаки.

Активный Рыцарь может сделать Проверку Исследования. Это Сложная (7) Проверка выживания, сделанная для того, чтобы найти другого рыцаря и заставить его взаимодействовать. Если проверка пройдена, то рыцари начинают поединок как обычно. Эта дуэль все еще может закончиться торговлей, если оба рыцаря разыграют боевые карты защиты во время первого столкновения. Если проверка исследования не удалась, то ничего не происходит, и Активный Рыцарь может продолжить свое движение.

Активный рыцарь может взаимодействовать с любым количеством рыцарей во время своего хода, пока его маршрут проходит через их тексы. Только Активный Рыцарь может инициировать взаимодействие с другими рыцарями и проводить поисковые проверки – если он упускает эту возможность, то он просто игнорирует любых рыцарей на своем маршруте.

Важно: Если поединок заканчивается тем, что один рыцарь теряет сознание, то победитель этого поединка не может оживить этого рыцаря в том же раунде, в котором он его победил.

Кража у рыцарей

Если Активный Рыцарь крадет у рыцаря без сознания, то он может выбрать один из следующих вариантов:

1) Взять 1 имеющуюся (снаряженную) карту снаряжения (кроме карты транспортного средства или синей карты снаряжения).

2) Украсть +2 патрона, если таковые имеются

3) Украсть +2 топлива, если таковые имеются

4) Они могут взять карту частного задания из области игрока и сбросить 1 общий жетон с этой карты (если это возможно). Если Активный рыцарь украл какие-либо ресурсы, то оба рыцаря обновляют соответствующие счетчики на своих планшетах. Затем Активный Рыцарь может продолжить свое движение.

Ни один процесс создания не может развиваться без ряда ошибок на этом пути. Дизайнер, безусловно, допустил свою часть ошибок, и после того, как почти год на рынке появились *Waste Knights*, мы решили внести ряд поправок и уточнений.

Мы также хотели бы поблагодарить всех, кто помог нам подготовить этот материал. Мы надеемся, что это будет полезно при игре в *Waste Knights*.

Исцеляющее Очищение

Всякий раз, когда у рыцаря есть шанс исцелить как Себя, так и Радиацию, используя один эффект (например, при использовании действия пополнения запасов в городе или после сбрасывания карты зеленого снаряжения), считается, что рыцарь всегда сначала лечит Радиацию, а затем Здоровье.

"0" Результат броска

Результат "0" на любом кубике на самом деле означает "10". Это считается автоматическим успехом при проверке любого навыка и попаданием в яблочко в бою при подсчете урона.

Разъяснение Правил движения

Во время Шага Перемещения Активный Рыцарь может вообще не двигаться. Если рыцарь остается на том же гексе, то он не может выполнять поисковые проверки, чтобы активно взаимодействовать каким-либо образом с другими рыцарями на своем гексе до тех пор, пока не будет совершен шаг Отдыха. Другие рыцари, проходящие через его гекс, могут попытаться взаимодействовать с ним как обычно.

Активный Рыцарь, совершающий свой Шаг Передвижения, не может выполнять проверки Исследования для взаимодействия с рыцарями на

гексе, с которого он начинает движение. Начальный гекс не считается частью маршрута Активного Рыцаря и не помечается маркером маршрута.

Уточнение жетонов модификатора кубиков

Жетоны-модификаторы кубиков сообщают, что рыцарь, отмеченный ими, получает или штрафуются на кубики при выполнении всех бросков или проверок. Они могут быть использованы для обозначения эффектов карты желтой экипировки *Hammer* или при сражении с врагом *InHR* с карт пустоши, чтобы помнить об особых способностях этого врага.

Результаты ничьей и проигранных боев с врагами

Если рыцарь проводит бой с врагом, и этот бой заканчивается ничьей (маркер доминирования помещается в деление "0" трека доминирования) или рыцарь проигрывает бой из-за доминирования, то в дополнение к другим эффектам, связанным с проигрышем боя (например, когда транспортное средство разбито Лордами Пустошей), рыцарь теряет 1 здоровье. Это также означает, что любой бой, в ничью или проигранный со свирепым врагом, имеет это дополнительное условие.

Часто задаваемые вопросы и разъяснения по картам и эффектам

1. Могу ли я сначала выполнить действие исследование из своего гекса, а затем выполнить задачу?

Да. Порядок действий на этапе Исследования полностью зависит от вас. Вы можете взять и/или выполнить задачу, а затем выполнить 1 действие Исследования (или наоборот).

2. Если я прошел проверку на исследование своего гекса, означает ли это, что я автоматически беру задание из этого гекса, которое требует прохождения определенной проверки навыков?

Нет. Исследовательская проверка — это отдельная проверка навыков, необходимая для выполнения любых действий на данном гексе. Только после того, как вы пройдете эту проверку, вы можете попытаться взять задачу, связанную с вашим гексом. Если первое требование из этой задачи заставляет вас сделать определенную проверку навыков, то вы должны пройти проверку. Если вы это сделаете, то сможете взять задание. Независимо от результата, вы все равно можете выполнить 1 действие исследования.

Однако, если вы не пройдете проверку исследования, вы не сможете выполнить никаких действий, а также принять или выполнить какие-либо задания на данном гексе до следующего раунда.

3. Я хотел принять задание, но не прошел требуемую проверку. Могу ли я взять другую задачу, доступную для моего гекса?

Нет. Вы можете попытаться принять только 1 задание на каждый Шаг Исследования.

4. Я хочу разыграть желтую карту снаряжения *Hollow-points* при использовании боевой карты *Multi-attack*. Могу ли я это сделать?

Да. Все карты снаряжения, представляющие боеприпасы (*Hollow-points*, *AP Rounds*, *Cerbero Cleaners*) позволяют вам совершить одну атаку, используя либо боевую карту *Attack*, либо боевую карту *Multi-attack* (если ваше оружие позволяет вам ее использовать). Вместо того, чтобы тратить обычные боеприпасы, вам следует сбросить определенную карту снаряжения. Эта карта "оплачивает" все расходы, связанные с боевой картой и используемым типом атаки.

5. Могу ли я разыграть боевую карту *Change Range* и выбрать продвижение, даже если бой уже ведется на близком расстоянии?

Да. В этом случае диапазон не может быть сокращен, и вы не получаете никакого доминирования, но ваш противник бросает на 1 меньше кубика атаки. Однако, если ваш противник также разыгрывает боевую карту с *Change Range* и пытается отступить, то ваша боевая карта разыгрывается как обычно (+2 доминирования и сохраняется тот же диапазон).

6. Во время боя и я, и мой противник разыгрывали боевую карту *Change Range*. Кто первым решает, наступать или отступить?

Когда неясно, все решения в бою принимаются сначала атакующей стороной, т. Е. Активным рыцарем. Затем обороняющаяся сторона принимает решение.

7. Другой игрок проводит свой Шаг Передвижения в качестве Активного Рыцаря. Его маршрут проходит через мой гекс. Когда он проходит мимо моего рыцаря, он решает не делать поисковую проверку, чтобы взаимодействовать со мной, и хочет продолжать двигаться, но я хотел бы напасть на него. Могу ли я это сделать?

Нет. Только Активный Рыцарь может сделать поисковую проверку, а затем попытаться торговать или сражаться с другим рыцарем. Количество поисковых проверок, которые Активный рыцарь может выполнить за один ход, не ограничено так как каждая проверка связана с другим рыцарем. Если вы хотите напасть на него, то вам придется сделать это во время вашего шага.

8. Я сыграл карту удачи *Chor*, *chor!*. Я только что вошел на гекс,

специальное действие которого я хочу использовать, но Расточитель хочет разыграть карту пустоши на этом гексе. Что происходит в первую очередь?

Во-первых, вы должны разыграть карту пустоши, а затем вы можете провести любые другие действия в данном гексе, такие как проверки поиска или специальные действия.

9. Могу ли я играть в карты удачи *Click, click* на врагах из карт пустоши, если у таких врагов неограниченное количество боеприпасов?

Да. Эта карта отменяет одну атаку любого противника, использующего оружие со значком (значками) мульти-атак. Не имеет значения, появится ли значок(и) на боевой панели карты снаряжения или врага. Эта карта работает, даже если ваш противник разыгрывает боевую карту Атаки (а не только Мульти-атаки). Важно только то, что он использует автоматическое оружие, которое подвержено заеданию. В случае появления врага просто игнорируйте потерю боеприпасов и отмените саму атаку.

10. Я прикрепил карту снаряжения *Bayonet* к карте снаряжения *Sniper Rifle*. Означает ли это, что я могу использовать все боевые значки и специальные способности своего оружия как при стрельбе, так и в ближнем бою?

Нет. *Штык* добавляет значок ближнего боя (близкого расстояния) к боевой панели вашего оружия, дающая вам более широкий спектр возможностей в бою. Теперь вы можете стрелять (бросать проверки навыка *Пушки*), используя все боевые значки и способности вашего оружия, или атаковать в ближнем бою *Штыком* (бросать проверки

навыка *Клинка*), используя только бонус урона, указанный на карте ближнего боя (и некоторые другие модификаторы ближнего боя, если они у вас есть, например, для специальной способности Майкла Пейна).

Другие боевые значки, отображаемые на боевой панели вашего оружия, относятся только к стрельбе, т. Е. к основному типу атаки вашего оружия. Поэтому при использовании *Штыка* со *Снайперской Винтовкой* вы не наносите 1 дополнительного урона и ваша *Подготовленная (Prepare)* боевая карта не приносит бонусов при использовании в ближнем бою.

11. Я взял карту задания *Robo-killer*. Расточитель, должен играть против меня врагов-машин. Однако в игре есть *Mean Bastards...* карта заданий, которая заставляет Расточителя играть врагов-банды или врагов-мутантов против меня. Какая карта важнее?

Расточитель действительно может играть с любым из врагов, упомянутых на доступных картах заданий. Если несколько эффектов заставляют Расточителя разыгрывать определенные типы карт пустоши, то он может выбрать, какой эффект он хочет выполнить.

12. Во время боя я разыграл на своем рыцаре карту удачи, *Hard as a Rock*. Затем мой противник разыграл карту удачи на моем рыцаре. Какая карта действует?

Sweet Spot позволяет рыцарю игнорировать все доспехи противника, даже броню, добавленная после разыгрывания карты удачи или использования других эффектов. Таким образом, в этом случае *Hard as a Rock*, должна б

проигнорирована вместе со всей вашей обычной броней.

13. Я сражаюсь с врагом карты пустоши. Я разыгрываю карту удачи Sweet Spot, чтобы игнорировать броню моего противника, но другой игрок - даже не мой Расточитель - хочет свести на нет мое Сладкое пятно, разыгрывая карту удачи Not This Time Old Chap. Возможно ли это?

Да. Not This Time Old Chap единственная карта удачи, которую можно сыграть при любых обстоятельствах. Не имеет значения, участвовал ли человек, играющий нее, в бою, является ли он вашим расточителем и т. д.

14. Я разыгрываю Hungry Locusts карты пустоши. Я собираюсь сделать проверку Пушки в соответствии с игровым текстом карты, но я хочу разыграть карту удачи, чтобы автоматически добиться успеха. Что же происходит?

Piece of Cake позволяет вам автоматически пройти проверку навыков, однако это приносит вам только 1 успех. В этом случае вы избежали бы потери 1 здоровья, но вы в любом случае вы потеряете 2 здоровья, так как вам не хватает 2 успехов по сравнению с 3 успехами, требуемыми картой. После этого сбросьте Hungry Locusts.

15. Многие карты пустошей заставляют меня "пропустить этап исследования в этом раунде". Что это значит?

Это означает, что в этом раунде вы не можете выполнять какие-либо действия на своем гексе (например, брать или выполнять задания, выполнять действия исследования и т. д.). Однако вы

можете провести свой шаг отдыха как обычно (например, торговать с другими рыцарями на том же гексе, использовать карты снаряжения, отказаться от карты удачи, чтобы быстро пополнить запасы и т. д.).

16. Позволяет ли карта Wandering Merchant wasteland мне торговать предметами со специальными торговыми полями (Pumps, New Sydney) с лучшими торговыми условиями?

Да. Странствующий торговец дает вам доступ ко всем полям Рынка при торговле с ним.

17. Как работает карта пустоши Ghost Town?

Когда вы находитесь под его воздействием, вы практически считаетесь вне игрового поля. Это означает, что вы не можете выполнять какие-либо действия и влиять на других рыцарей своей картой во время шагов Передвижения, Исследования и Отдыха, но точно так же другие рыцари не могут влиять на вас каким-либо образом. Однако, когда приходит ваша очередь стать Расточителем, вы играете эту роль как обычно.

18. Что произойдет, если я поменяю свое оружие во время боя с Alien Regular врагом с карт пустоши? Может ли этот враг использовать Medi-shot и другие подобные карты снаряжения, которые в настоящее время находятся на моем рыцарском листе?

С Alien Regular обращаются так, как будто он тоже сменил оружие. Что касается не оружейных карт снаряжения, то этот враг не может использовать какие-либо одноразовые карты снаряжения или броню. Он способен "копировать"

только ваше оружие, специальные способности, используемые в бою (например, способность Дэвида Мэйхема устанавливать начальную дальность) и карты снаряжения из ваших карманов, если они непосредственно используются в бою (например, Счетчик Гейгера при сражении на гексе со значком радиации).

19. Я проиграл бой с Lords of the Waste карт пустоши, и моя машина была уничтожена. Что будет дальше?

Вы возвращаете свою карту транспортного средства в запас транспортных средств и сбрасываете все карты снаряжения, которые хранились в вашем автомобиле, в соответствующие стопки сброса (за исключением любых синих карт снаряжения, которые должны быть помещены на ваш лист рыцаря или в ваш рюкзак). Затем вы устанавливаете свой топливный счетчик на "0" и немедленно останавливаетесь на гексе, где был уничтожен ваш автомобиль.

Вы делаете все, что описано выше, всякий раз, когда ваш автомобиль разрушается во время шага передвижения в результате определенных эффектов или специальных способностей.

20. Я заставил врага - Dreadnought карт пустоши потерять 3 здоровья. Какую карту снаряжения я могу взять? Что произойдет, если я уничтожу этого врага?

За то, что Дредноут потерял 3 здоровья, вы можете взять 1 карту снаряжения из любой стопки сброса карт снаряжения - зеленую, желтую или красную. Синие карты снаряжения удаляются из игры при сбросе, поэтому они никогда не попадают в стопку сброса.

Если вам удастся уничтожить Дредноут, вы получите все награды с его карты (+3 Репутации и +3 патрона), а также 1 карту снаряжения из выбранной стопки сброса.

21. Заставляет ли меня враг "0", что приведет к потере сознания (даже если у вас есть красная карта Adrenal).
Alice's Exiles карт пустоши сбросить все карты снаряжения медикаментов, которые у меня есть, или, может быть, только те, которые лежат на моем листе рыцаря?

Вы должны сбросить все карты снаряжения медикаментов, которые у вас есть - с вашего рыцарского листа, ваших карманов и вашего автомобиля.

22. Я провалил проверку на побег при встрече с врагом под жетоном Расточителя будет Shelobie карт пустоши. Что будет дальше?

Помимо обычного штрафа за неудачную проверку побега (в данном случае потеря 2 здоровья), Шелоби заставляет вас отмечать все ваши карты снаряжения. Лучше всего отмечать только те карты снаряжения, которые требуют маркировки для их использования, Например. *First-aid Kit*, *Bible of the Waste* и т. Д.

23 Я сыграл боевую карту "Change Range" после того, как сыграл боевую карту "Prepare". Что будет дальше?

Prepare предоставляет свои бонусы только в одной ситуации: если вы разыгрываете боевую карту *Attack* в столкновении, следующем за тем, после которой вы играли в *Prepare*. В этом случае вы должны вернуть боевую карту *Prepare* в свою руку без учета каких-либо бонусов и разыграть боевую карту *Change Range* в обычном режиме.

24. Я хочу выполнить общую карту заданий Organs Needed!, но у меня только 2 здоровья. Сколько здоровья я могу потерять, чтобы получить Репутацию?

Только 1 Здоровье. Добровольная потеря здоровья, связанная с этой карточкой задания, не может привести к тому, что ваше здоровье упадет до

0, что приведет к потере сознания (даже если у вас есть красная карта *Adrenal*).

25. Другой игрок выполнил специальное действие гекса "Kosciusko's Redoubt" [13] и поместил карту пустоши под жетон Расточителя. Как это специальное действие влияет на карты заданий, такие как Nice trophy!/? Что произойдет, если несколько игроков используют

это действие в одном раунде, и 2 или более карт?

Любая карта, помещенная под жетоном Расточителя, всегда имеет приоритет. Расточитель должен играть в нее первым, даже если какой-то другой эффект, например, обычное задание в игре, обычно заставляет его играть в определенные карты пустоши. Если под маркером Расточителя находится более 1 карты, Расточитель берет все карты и выбирает 1 для игры, если только одна из карт не соответствует условиям карты задания лучше, чем другие карты под жетоном Расточителя. Например, если карта задания *Хороший Трофей!* была доступна, и карта противника и карта события были помещены под жетоном, то Расточитель должен был разыграть карту противника.

26. Я использую желтую карту снаряжения Hammer в бою. Мне удалось ударить своего противника этим оружием во второй раз. Должен ли я поместить второй жетон модификатора кубов на своего противника?

Да, Каждый успешный удар этим оружием увеличивает отрицательный модификатор, заставляя вашего противника терять кубы, бросаемые в атаке на вас в этом бою.

27. На этапе отдыха используется желтая карта снаряжения First-aid Kit. Есть ли смысл хранить его в моем рыцарском листе?

Нет. На этапе Отдыха все карты снаряжения, принадлежащие рыцарю, считаются доступными, независимо от того, находятся ли они на его рыцарском листе или где-то сложены. Поэтому ваша Аптечка Первой Помощи и другие подобные карты (напр. *Gunsmith's Kit* т. Д.) можно использовать "из" вашего рюкзака или автомобиля. Точно так же, если у вас есть аптечка первой помощи в качестве стартового снаряжения, вы можете поместить на нее другую карту снаряжения - просто помните об этом на следующем шаге.

28. Благодаря моей красной карте снаряжения X-1 Camouflage я повторно бросил кубик атаки моего противника. К сожалению, кубик вышел с "0", что вызвало критический удар и еще больший урон, чем раньше. Что я могу сделать?

Можете истекать кровью в тишине. После повторного бросок кубика вы должны принять новый результат, даже если он более вреден. Это риск, на который вы идете, когда решаете использовать такое экспериментальное оборудование, как *Камуфляж X-1*. Просто учтите, что повторный бросок кубика необязателен.

29. Позволяют ли синие карты снаряжения Aegis Exoskeleton и Scales мне игнорировать все значки радиации или заражения на гексах или только один такой значок?

Они позволяют игнорировать все значки данного типа, поэтому вы можете безопасно оставаться на таких гексах, как *Red Tomb* [7].

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

1. ШАГ РАСТОЧИТЕЛЯ:

- а) Передвинуть жетон раунда и промаркировать карты заданий
- б) Применить Эффекты на поле
- в) Устранить долгосрочные последствия
- д) Эффекты миссии (необязательно)
- е) Обновление Рынка (необязательно)
- ф) Передайте Маркер Первого игрока и Маркер Расточителя

2. ШАГ РЫЦАРЕЙ:

- а) Сброс жетонов с карт и листов рыцарей
- б) Подготовка Карты Снаряжения Рыцарей
- в) Вытянуть Карту Удачи

ФАЗА ПУСТОШИ

1. ШАГ ПЕРИЕДВИЖЕНИЯ

- а) Спланировать Маршрут
- б) Разыграть карты движения (Удачи) и Пустоши

2. ШАГ ИССЛЕДОВАНИЯ

- а) Проверка на Исследование (при необходимости)
- б) Действия на гексе поля (в любом порядке):
 - Взять и/или выполнить 1 задание
 - Выполнить 1 действие исследования

3. ШАГ ОТДЫХА

- а) Торговля Между Рыцарями
- б) Использование Карт Снаряжения
- в) Быстрое Пополнение Запасов

WASTE KNIGHTS

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

1. Фаза Начала Боя:

- а) Использовать эффекты "Перед боем"
 - б) Установить Начальную Дальность
- ### 2. Фаза столкновений (до 3 столкновений):
- а) Выберите Боевые Карты
 - б) Разрешать Боевые карты по инициативе
 - в) Определить Доминирование
 - д) Установить диапазон и конечное столкновение

3. Фаза Окончания Боя:

- а) Определить Победителя

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК

- 1. Выберите значок оружия и дальности стрельбы
- 2. Определите Инициативу
- 3. Провести атаку
 - а) Проверка атаки
 - б) Нанесение Урона
 - в) Впитать Урон и потерять здоровье