

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ/ОБЗОР.....	1
КОМПОНЕНТЫ.....	2
ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ.....	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	4
ХОД ИГРЫ / ФАЗЫ ХОДА I и II.....	5
ДЕЙСТВИЯ.....	6
ФАЗА ХОДА III.....	7
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА/ПРИКЛЮЧЕНИЯ/АРТЕФАКТЫ..	8
АТТРИБУТЫ И НАВЫКИ, БАРРИКАДЫ.....	9
БОЙ.....	10
РЕЙДЕРЫ.....	11
КАРТЫ ЗАЩИТНИКОВ.....	12
ПРЕДЕЛ КАРТ В РУКЕ.....	13
БРОСКИ КУБОВ / КАРМА.....	14
ЛИДЕРЫ КЛАНОВ.....	15
МИССИИ, РАДИАЦИЯ И МУТАЦИИ.....	16
ДОБЫЧА / ОСОБЫЕ КАРТЫ.....	17
КАРТЫ ЭТАПОВ.....	18
СЦЕНАРИЙ I: МОЛНИЯ ДРЕВНИХ.....	19
СЦЕНАРИЙ II: ЗАЩИТА ПОСЛЕДНЕГО ОПЛОТА.....	20
СЦЕНАРИЙ III: ДОБРАТЬСЯ ДО РАЯ.....	21

ВВЕДЕНИЕ

«Сегодня мы обнаружили остатки уничтоженного каравана менее чем в пятнадцати милях вверх по Сухой дороге. Я проходила этим путем, чтобы навестить тетушку на прошлой неделе, и не видела никаких караванов, ни разбитых, ни каких-либо еще. Выходит, рейдеры ошивались вокруг Последнего Оплота бог знает сколько времени, прежде чем мы что-то заметили. Пепзи попросила меня задержаться на некоторое время на случай, если они вдруг решат напасть.

"Пока повременим с поисками в пустошах", - сказала она. "Что-то назревает. Воздух обжигает мне легкие. И я видела тени на склоне холма". Мои губы потрескались. Док давал мне для них мазь, но я велела ему оставить ее для детей: бывает, что из пустошей к нам приходят новые семьи, и мы принимаем их, если не они не слишком мутировали. Если так, то мы отправляем их присоединиться к каравану мутировавших, где о них позаботятся. Наконец-то мы стали понемногу оживать и снова приводим детей в этот мир. Я думаю о том, что на страницах, еще сохранившихся в Черной книге мудрости, нам сказано размножаться. Это Его воля. Многие сказали бы, что Он уже покинул эту землю, но я надеюсь, что это неправда, что все это всего лишь очередное испытание. Но мои старые кости говорят мне, что на свете не было иного такого деяния, что выпало на нашу долю и от которого мы страдаем по сей день.

До Огненной Войны Последний Оплот был известен в Старом Свете как Стэнфилд. В то время как по всем городам по Америке и, насколько нам известно, - по всему миру, бушевали сражения, несколько ветеранов, ковбоев, бойцов и бродяг собрались вместе в этой пустыне, чтобы спастись. Пустыня была единственным безопасным местом, и, как говорит в Детройт, именно тут мужчина учился быть мужчиной. Детройт говорит, что тогда Стэнфилд и сменил свое название на Последний Оплот, как символ последнего шанса человечества на выживание. Детройт стар и утверждает, что еще помнит те дни. Я не знаю, чему из его слов можно верить, но слушать его очень интересно. Конечно, он живет уже очень давно, измененный радиацией – мутировавший, как и многие люди, но он все еще такой же человек, как и все мы. Детройт многое знает, и мы будем до конца биться с рейдерами, желающими забрать то, над чем мы так упорно трудились. Ходят слухи, что теперь они объединились, и, я думаю, они снова попытаются захватить город. Но вместе - мы сила. И даже добыли немного древней технологии и топлива. Мы будем использовать все это осторожно. Последний Оплот может стать нашей последней надеждой. Там в пустошах нет других городов, за которые стоит сражаться».

– из дневника Марты Борн Стар.

ОБ ИГРЕ

Защитники Последнего Оплота - это постапокалиптическая приключенческая игра для 1-5 игроков, действие которой разворачивается на западе Соединенных Штатов более чем через 50 лет после ядерной войны. Игроки берут на себя роли Рейнджеров, которые являются Защитниками последнего известного убежища человечества под названием Последний Оплот. Четыре Лидера внешних кланов вместе с рейдерами, что следуют за ними, положили глаз на Последний Оплот. Игрокам придется сотрудничать, чтобы защитить Последний Оплот, собирать древние артефакты, отправляться в приключения, чтобы узнать больше о захватчиках и ослабить их, возводить препятствия, чтобы задержать рейдеров, или даже найти и переделать большой грузовой самолет, чтобы сбежать на мифический остров. Рейнджеры столкнутся со зловещими монстрами-мутантами, все это время подвергавшимся воздействию чудовищной радиации облученной земли. Защитники Последнего Оплота - приключенческая игра, полная открытий, героизма и сражений, в мире, опустошенном ядерной войной и радиацией, в которой все игроки совместно выигрывают или проигрывают игру.

КОМПОНЕНТЫ

- **Поля и планшеты:**

- ◇ 1 Игровое поле
- ◇ 2 Справочных планшета
- ◇ 4 Планшета Лидеров и их миниатюр

четырёх цветов

- ◇ 12 Деревянных фишек Складов ГСМ и

Боеприпасов

- ◇ 4 Цветных деревянных фишек здоровья

Лидеров кланов

- **Буклет правил**

- **Миниатюры:**

- ◇ 30 зеленых Байкеров
- ◇ 30 красных Технарей
- ◇ 30 желтых Детей Земли
- ◇ 8 синих Монстров
- ◇ 5 Рейнджеров и их планшетов

- **Карты:**

- ◇ 36 карт Приключений
- ◇ 80 карт Защитников
- ◇ 16 Особых карт
- ◇ 57 карт Рейдеров
- ◇ 16 карт Миссий
- ◇ 32 карт Мутаций
- ◇ 15 карты Обычных Артефактов
- ◇ 15 карт Уникальных Артефактов
- ◇ 8 карт Монстров
- ◇ 10 карт Древних Технологий Крэнка
- ◇ 4 карт Сценариев
- ◇ 4 карт Племен Рейдеров (по одной на

каждое Племя)

- **Жетоны:**

- ◇ 30 жетонов Действий/Ран,
- ◇ 12 жетонов Радиации,
- ◇ 15 жетонов Добычи,
- ◇ 15 жетонов Кармы,
- ◇ 3 жетона Баррикад,
- ◇ 3 жетона Траппера Френка,
- ◇ 1 жетон Приключений

- **Кубики:**

- ◇ 12 кубиков в 4х различных цветах:

Красный, Зеленый, Желтый и Синий.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой разоренную территорию американского Юго-Запада с Последним Оплотом в центре. Каждый сектор содержит одну или несколько локаций с названиями, а так же номер сектора, который так же указывается на картах (например, на картах Миссий, Рейдеров и т.д.), которые упоминают данную локацию в тексте.

РАДИОАКТИВНЫЕ ЛОКАЦИИ

Персонажи, которые заканчивают свой ход в локации со значком Радиации, должны пройти проверку на Устойчивость к Радиации или подвергнуться Мутации. Чем больше символов Радиации указано на локации, тем сложнее проверка. Для того чтобы избежать Мутации Рейнджеру необходимо получить такое же количество успешных результатов проверки, сколько символов Радиации указано на локации.

СПЛОШНЫЕ И ПУНКТИРНЫЕ ГРАНИЦЫ ЛОКАЦИЙ

Каждая локация отделена от соседних линиями границ. Они определяют, могут ли Рейнджеры и Рейдеры перемещаться из одной локации в другую во время определенных действий и событий. **Сплошные линии границ не могут пересекаться ни Рейдерами, ни Рейнджерами, только если только они не Летают.**

СКРЕЩЕННЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

Значки скрещенных пистолетов на поле обозначают маршрут продвижения по полю к Последнему Оплоту того Лидера клана, чей цвет указан на значке (желтый, зеленый, красный).

Примечание: Для синего Лидера (Рвотник) такого значка синего цвета нет, поскольку этот Лидер не имеет заданного маршрута движения.



ПЛАШЕТЫ РЕЙНДЖЕРОВ

Каждый персонаж представлен своим планшетом Рейнджера и соответствующей миниатюрой. На планшете указано имя Рейнджера, его изображение, Атрибуты и Навыки. В левой части планшета указаны 4 основных атрибута (сверху вниз; Устойчивость к радиации, Приключения, Древние технологии и Добыча). Чем выше число атрибута, тем лучше навыки Рейнджера.

АТТРИБУТЫ

Используются в проверках. Игроки обычно бросают количество кубиков, равное значению Атрибута. Результаты 5 или 6 считаются успехами.

НАВЫКИ

У каждого персонажа есть 2 Навыка, а так же 3-й - бонусный, для использования которого требуется трата жетона Кармы.



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ПЛАШЕТЫ ЛИДЕРОВ КЛАНОВ

В игре присутствует 4 клана Рейдеров и их 4 Лидера. На каждом планшете Лидера клана указана Сила/Здоровье Лидера, его боевые способности, а так же раздел "Поражение Рейнджеров" (Rangers` Defeat), в котором указано что происходит, в случае неудачной попытки Рейнджеров атаковать этого Лидера. **Щит на планшете показывает параметр Защиты (To-Hit). Результат броска на атаку свыше этого параметра наносит урон здоровью Лидеру или его Рейдерам.** На обороте планшета указан бонус, который получит тот Рейнджер, который нанесет Лидеру смертельный удар. При прохождении карт Приключений, выполнения Миссий или Диверсий Сила/Здоровье Лидера могут быть снижены еще до момента непосредственной атаки.

ЖЕТОНЫ

В игре используется определенное количество жетонов. Использование каждого жетона описано в правилах.

КАРТЫ ЗАЩИТНИКОВ

Эти карты дают игрокам кубики, необходимые для атаки Лидеров, и символы, которые игроки могут потратить на выполнение особых действий, увеличения дальности передвижения и получения Особых карт.

КАРТЫ ПЛЕМЕН РЕЙДЕРОВ

В игре присутствуют 4 карты Племен Рейдеров, по 1 на каждое. На них указан параметр Защиты (To-Hit) для Племени, изображение Лидера и особые способности Племени.

Эти карты используются только для справки.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

Их можно получить в качестве награды за выполнение Миссий и прохождение Приключений, а также за победу над Монстрами или Лидерами кланов. Их также можно приобрести, сбросив определенные карты Защитников. Каждая из этих карт очень мощная и убирается из игры после применения.

КАРТЫ РЕЙДЕРОВ

Карты Рейдеров определяют порядок действий врагов, намеревающихся захватить Последний Оплот. Эти карты указывают, как размещать Монстров и Рейдеров, как продвигать Лидеров кланов, а так же активацию Событий.

КАРТЫ МУТАЦИЙ

Представляют собой последствия воздействия радиации на персонажей, таких как новые способности, болезни и слабости. Каждая карта пронумерована сообразно тяжести Мутации.

КАРТЫ МОНСТРОВ

Эти карты вскрываются, когда персонаж проводит Разведку Монстра или Атакует его. На каждой карте указан Монстр и его уязвимые места.

КАРТЫ МИССИЙ

Содержат задания для Рейнджеров, а так же награды за их успешное выполнение.

КАРТЫ ОБЫЧНЫХ И УНИКАЛЬНЫХ АРТЕФАКТОВ

Существует две колоды артефактов: Обычные и Уникальные. Они дают полезные бонусы и их можно получить в результате Добычи и после завершения Приключения.

КАРТЫ ДРЕВНИХ ТЕХНОЛОГИЙ КРЭНКА

Крэнк - один из 4 Лидеров Рейдеров, пытающихся захватить Последний Оплот. Он получает карты Древних технологий, когда его племя исследует руины древних городов. Такие карты улучшают его навыки и делают его более опасным противником в бою.

КАРТЫ ЭТАПОВ

Эти карты определяют действия, которые выполняются на каждом Этапе игры, а так же содержат требования для перехода к следующему Этапу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разложите игровое поле на столе так, что до него было удобно дотянуться всем игрокам.

2. ПЛАНШЕТЫ РЕЙДЖЕРОВ

- Каждый игрок выбирает (или тянет наугад) Рейнджера, за которого он будет играть, а затем все игроки выставляют миниатюры выбранных персонажей в локацию №19 в центре поля (Последний Оплот).

3. МОНСТРЫ, ЛИДЕРЫ КЛАНОВ И РЕЙДЕРЫ

- Поместите миниатюры каждого Лидера на соответствующие планшеты Лидеров с краю игрового поля.
 - Поместите фишки Здоровья соответствующих цветов Лидеров, на стартовые деления треков здоровья на планшетах (или согласно условиям выбранного сценария).
 - Разложите по цветам миниатюры Рейдеров рядом с полем.
 - Положите миниатюры Монстров рядом с планшетом Лидера «Рвотник (Puke)».
- ПРИМЕЧАНИЕ:** При размещении Рейдеров на поле игнорируйте раздел продвижения Лидера и соответствующие разделы локаций на картах Рейдеров.

4. КАРТЫ

- Перемешайте колоды Защитников, Рейдеров, Мутаций, Миссий, Артефактов и Монстров и положите их рядом с полем.
- Перемешайте карты Приключений и положите их лицевой стороной вверх рядом с полем.
- Возьмите жетон Приключения и поместите его в локацию, указанную на верхней карте колоды Приключений.
- Перемешайте карты Древних Технологий Крэнка и поместите их рядом с планшетом Крэнка или на него.
- Поместите 4 карты Племен Рейдеров рядом с планшетами Лидеров в качестве справки.
- Возьмите карты Сценариев и положите их рядом с полем.

Инструкции для выбранного Сценария (см. Шаг № 6) объяснят, порядок подготовки.

- На время отложите карты Групповых Миссий в сторону. Инструкции для выбранного Сценария (см. Шаг № 6) объяснят, какие карты Миссий (если таковые имеются) можно использовать.

5. ЖЕТОНЫ

- Переверните все жетоны Добычи лицевой стороной вниз, перемешайте и выложите стопкой рядом с полем.
- Разложите жетоны Радиации, Кармы и Баррикад в отдельные стопки рядом с полем.
- Каждый игрок берет жетоны Действий/Ран и кладет их лицевой стороной вверх на свой планшет Рейнджера. Количество жетонов, которые получает игрок, зависит от количества Рейнджеров в игре:
1-4: по 7 жетонов Действий каждому
5: по 5 жетонов Действий каждому
Все оставшиеся жетоны Действий уберите в коробку.
- Поместите фишки Складов ГСМ и Боеприпасов рядом с полем. Их количество в каждой партии определяется Сценарием.

6. СЦЕНАРИИ

- Выберите Сценарий из раздела Сценариев правил (начиная со стр. 28-31) и выполните дополнительные условия подготовки к игре.

7. Первый игрок

Игроки сами решают между собой, кто будет первым игроком.

ХОД ИГРЫ

Все игроки, начиная с Первого, ходят по очереди, причем каждый игрок завершает все фазы своего хода до того, как следующий игрок слева от него (по часовой стрелке) начнет свой ход. Игра будет продолжаться в таком порядке до тех пор, пока игроки не выиграют или не проиграют всей группой.

Ход каждого игрока в значительной степени определяется их Жетонами Действий, которые определяют параметр Здоровья Рейнджера, а также количество Действий, которые он может выполнить в свой ход. Жетоны Действия имеют Активную сторону (лицевой стороной вверх) и сторону Раны (лицевой стороной вниз).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ: В начале игры все Жетоны Действий игроков должны лежать лицом вверх на планшетах Рейнджеров. По мере того, как игрок выполняет действия, он сбрасывает жетоны с планшета в сторону так же, лицевой стороной вверх.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ С РАНАМИ: Когда Рейнджеры получают Раны, они переворачивают

жетоны Действий (по одному за Рану) лицевой стороной вниз и убирают их со своего планшета. При получении Ран активные жетоны Действий (т.е. что еще остались на планшете Рейнджера) всегда переворачиваются первыми. Если Рейнджер ранен и на его планшете не осталось необходимого количества жетонов, то игрок переворачивает жетоны Действий, которые уже были использованы и убраны с планшета.

ФАЗЫ ХОДА

ФАЗА I – ВОССТАНЬ И СИЯЙ:

1. Верните все жетоны Действий без Ран (лицевой стороной вверх) на планшеты рейнджеров. Жетоны Действий, на которых изображена Рана (капля крови), остаются за планшетом до излечения. Рана означает снижение количества доступных Действий.
2. Персонажи, обладающие навыком «Восстань и Сияй» (Rise & Shine), выполняют указанные в навыке действия в эту фазу.
3. Все использованные карты возвращаются в исходное положение (переворачиваются вертикально).

ФАЗА II – НА ПОЛЕ:

В эту фазу игрок может совершать действия по количеству доступных активных жетонов Действий на планшете персонажа.

Большинство Действий требуют убрать жетон с планшета персонажа. Кроме того доступно любое количество бесплатных действий, если их возможно применить.

Персонажи не обязаны тратить все свои жетоны Действий за ход, но и не могут превышать количество доступных жетонов (без Ран). Когда все жетоны потрачены, ход персонажа заканчивается, и он переходит к Фазе III (Радиация и Рейдеры; см. стр. 13).

ДЕЙСТВИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ТРАТЫ 1 ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: Находясь в одной локации с жетоном Приключения, Игрок может потратить 1 Действие, чтобы вытянуть и разыграть верхнюю карту Приключения. В большинстве карт игроку потребуется пройти проверку Атрибутов (см. "Атрибуты и Навыки", стр. 16). После завершения приключения переместите жетон Приключения в следующую локацию, указанную на рубашке следующей карты колоды Приключений. Если эта локация совпадает с предыдущей, то сбросьте эту карту под низ колоды, и тяните следующую карту, пока не выйдет новая локация.

ВАЖНО: Многие Приключения позволяют игроку снижать уровень здоровья Лидеров, но зачастую для этого потребуются потратить жетоны Кармы. Для игроков очень важно снижать здоровье Лидеров, прежде чем их атаковать, т.к. это облегчит им победу. Игроки должны быть готовы к тому, что после завершения Приключения им, возможно, потребуется один или несколько жетонов Кармы.

АТАКА ЛИДЕРА: Чтобы атаковать Лидера клана, Рейнджер должен находиться с ним в одной локации и потратить 1 Действие на атаку. При этом все остальные Рейнджеры в той же локации могут присоединиться к битве (см. "Бой", стр. 17).

Игрок получает кубики для атаки, сбрасывая карты Защитников, соответствующие цвету атакованного Лидера. Каждая карта Защитников дает 1 или 2 кубика, к которым игрок может также добавить кубики по эффекту особых предметов или навыков, предназначенных непосредственно для атаки Лидера (подробнее см. "Бой" ниже).

Если Лидер побежден, то он убирается с поля, и каждый Рейнджер, участвовавший в битве, получает по 3 карты Защитников. Кроме того, персонаж, нанеший смертельный удар, получает планшет Лидера и награду, указанную на его обороте. Если игроки терпят поражение, то вступает в силу раздел "Поражение рейнджеров" на планшете, и все персонажи, участвовавшие в атаке, возвращаются в Последний Оплот (локация #19 на поле).

АТАКА СКЛАДА ГСМ И БОЕПРИПАСОВ:

Игрок может потратить 1 Действие и любое количество карт Защитников с символом гранаты, чтобы атаковать склад ГСМ и Боеприпасов в своей локации. Игрок получает 2 кубика атаки за каждую сброшенную карту с символом гранаты. **Чтобы успешно уничтожить Склад, игроку необходимо получить результат «5+» на одном или нескольких кубиках. Если в локации находится более одного Склада, то каждый результат «5+» уничтожает один Склад.**

НАГРАДА ЗА ПОБЕДУ: Когда Вы уничтожаете один или несколько Складов получите либо 1 Особую карту, либо 2 карты Защитников, либо 1 жетон Кармы.

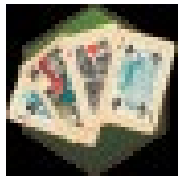
АТАКА МОНСТРА: Чтобы атаковать Монстра, Рейнджер должен находиться с ним в одной локации и потратить 1 Действие на атаку. Если в локации уже есть открытая карта Монстра, то разыграйте с ней Бой, не вытягивая новую. Если в локации с миниатюрой Монстра, еще нет такой карты, то вытяните верхнюю карту из колоды Монстров и проведите с ней Бой. В случае победы получите награду, указанную на карте. В противном случае оставьте карту и миниатюру в той же локации.

Примечание: Решив провести Атаку, Вы обязаны выполнить действие Боя, даже если Монстр на вытянутой карте окажется намного сильнее Рейнджера. Таково наказание за храбрую и, вероятно, глупую авантюру.

АТАКА РЕЙДЕРОВ: Чтобы атаковать Рейдеров, Рейнджер должен находиться с ними в одной локации и потратить 1 Действие на атаку Игрок бросает по 1 кубiku, соответствующего цвета за КАЖДОГО Рейдера в локации и за каждый результат броска, равный или превышающий параметр Защиты (To-Hit) Рейдера соответствующего цвета, уберите его миниатюру с поля (См. "Бой" на стр. 17).

ДЕЙСТВИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ТРАТЫ 1 ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЯ

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ:



Находясь в локации со значком игральных карт, игрок может потратить 1 жетон, Действия, чтобы играть в азартные игры. В этом случае он выкладывает на стол (ставит) из руки любую карту Защитников рубашкой вверх и называет любой цвет (не обязательно совпадающий с сыгранной картой), затем игрок берет 3 карты Защитников из колоды. Если ни одна из 3 карт не соответствует названному цвету, то игрок проигрывает свою ставку (карту, выложенную на стол). Если же какая-либо из 3 вытянутых карт Защитников соответствует названному цвету, то игрок возвращает себе в руку, как свою ставку, так и любые карты, соответствующие названному цвету.

ПРИМЕР: Фрэнк находится в Игровой локации и тратит Действие, выкладывая на стол в закрытую карту из своей руки. Он называет зеленый цвет и тянет три карты из колоды Защитников. Ему достаются красная, синяя и зеленая карты. Фрэнк возвращает в руку свою карту ставки, а так же вытянутую зеленую карту Защитников.

ЛЕЧИТЬ РАНЫ: Есть два способа, которыми вы можете вылечить своего Рейнджера:

Способ 1: Если Рейнджер находится в Игровой локации (с символом игральных карт) или в Последнем Оплоте, то можете потратить 1 жетон Действия, чтобы вылечить все Раны.

Способ 2: В начале своего хода Игрок может переместить своего Рейнджера из любой локации на поле в Последний Оплот, вылечить все Раны и закончить на этом свой ход. Вылеченные Раны переворачиваются на активную сторону и кладутся рядом с планшетом Рейнджера. Жетоны, активированные в результате Лечения, не могут быть использованы для Действий до начала следующего хода игрока.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Потратив 1 жетон Действия, игрок может переместить своего персонажа в соседнюю, отделенную пунктирной линией, локацию. Игрок может применить особые способности передвижения Рейнджера, если они у него есть, а также может сбросить карты

Защитников с символами движения, чтобы переместиться более чем на одну локацию:

На колесах: Сбросьте любую карту Защитников с символом мотоцикла, чтобы передвинуться на 1 дополнительную локацию (всего – на 2), потратив 1 жетон Действия. Такой тип перемещения не дает Рейнджеру возможности перемещаться через сплошные линии границ.

Полет: Сбросьте любую карту Защитников с символом планера, чтобы переместиться на 3 дополнительные локации (всего до 4 локаций), потратив всего 1 жетон Действия. Такой тип перемещения позволяет Рейнджеру пересекать сплошные линии границ локаций.

Примечание: Рейдеры, Монстры и Лидеры кланов не могут препятствовать передвижению Рейнджеров по локациям, если только Событие, Особое правило Сценария или Навык Рейдеров не указывают иного.

ДЕЙСТВИЕ МИССИЙ: Некоторые Миссии требуют, чтобы игроки тратили Действие на их выполнение. Подробности смотрите на картах Миссий.

ВЗЯТЬ ЖЕТОН КАРМЫ: Чтобы подобрать жетон Кармы игрок должен находиться с ним в одной локации, защищенной от Рейдеров и Монстров и потратить жетон 1 Действия (см. "Жетоны Кармы", стр. 20).

ДИВЕРСИЯ ПРОТИВ ЛИДЕРА. Находясь в одной локации с Лидером, игрок может потратить 1 жетон Действия, сбросить 2 ЛЮБЫЕ карты Защитников с символом пистолетов, чтобы уменьшить его здоровье на 1. Сброшенные карты не обязательно должны соответствовать цвету этого Лидера.

ДОБЫЧА: Находясь в локации с жетоном Добычи, игрок может потратить 1 жетон Действия, чтобы пройти проверку на Добычу. Он бросает кубики в количестве, указанном в атрибуте Добычи на планшете персонажа. Для получения награды, указанной на жетоне Добычи, необходимо хотя бы на одном из кубиков выбросить результат «5» или «6».

ДЕЙСТВИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ТРАТЫ 1 ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЯ

ОСОБЕННОСТЬ: Если на жетоне указано "Особый (Special)", то обратитесь к инструкциям текущего Сценария. Если проверка провалена, то сбросьте этот жетон лицом вверх. Если на сбрасываемом жетоне есть символ звезды, то переверните все ранее сброшенные жетоны Добычи (включая текущий), перемешайте и добавьте в запас.

РАЗВЕДКА МОНСТРА: Находясь в одной локации с Монстром, игрок может потратить 1 жетон Действия, чтобы посмотреть верхнюю карту колоды Монстров. Вытянутая карта кладется в текущую локацию с Монстром и остается там, пока он не будет побежден.

Примечание: Проводить Разведку Монстра перед атакой необязательно

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: В свой ход игрок может выполнять столько бесплатных действий, сколько пожелает, с учетом любых перечисленных ограничений.

- **Взять Новую Миссию:** если игрок находится в Последнем Оплоте и у него нет текущей миссии, то он может взять карту Миссии, если таковая доступна в Последнем Оплоте (см. Миссии, стр. 25).
- **Радиационная Защита:** 1) Находясь в локации со значком Радиации на игровом поле, Игроки могут сбросить 1 карту Защитников любого цвета с символом Рад.Защиты, чтобы предотвратить обязательную проверку на Устойчивость к Радиации. 2) Или разыгрывая карту Приключения можете сбросить карту с символом Рад.защиты, чтобы перебросить все кубики при неудачном прохождении проверки на Устойчивость к Радиации.
- **Покупка Особой карты:** Игроки могут сбросить 2 карты Защитников с символом Жетона, чтобы получить 1 Особую карту.
- **Обмен Артефактами:** Игроки в одной и локации могут свободно предавать или обмениваться артефактами.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВСЕХ РЕЙДЕРОВ

ПОДГОТОВКА: Рейдеры подготавливаются в соответствии с инструкциями Сценария. Инструкции могут потребовать от игроков убрать несколько Рейдеров в коробку, чтобы уменьшить их количество в игре.

РАЗМЕЩЕНИЕ: Рейдеры появляются в локациях в соответствии с указаниями на картах Рейдеров. Дополнительные Рейдеры могут появиться в случае Захвата локации (см. ниже). При вскрытии карты Рейдера, поместите миниатюры Рейдеров в локации, как указано на карте (большинство карт содержат 2 локации для размещения Рейдеров). Каждое размещение подразумевает локацию и тип Рейдеров, которых необходимо в ней разместить. *Например, карта Этапа 1А предписывает Вам провести "только первое размещение Рейдеров". Если указаны две локации для размещения Рейдеров, то на этапе 1А Вы размещаете только тех, что указаны в верхнем поле карты.*

Примечание: Если иное не указано в Сценарии, то Рейдеры продолжают прибывать, даже если их Лидер погиб.

ЛИМИТ РЕЙДЕРОВ: Если в какой-либо момент игры требуется разместить новых Рейдеров, а миниатюры требуемого типа (цвета) кончились, то игра заканчивается поражением Рейнджеров.

МАКСИМУМ РЕЙДЕРОВ В ЛОКАЦИИ: В одной локации никогда не может более 3 Рейдеров любого цвета одновременно. Исключение - Последний Оплот: добавление в него 4-й миниатюры приводит к поражению Рейнджеров в игре. В случае, если в локации присутствует 3 Рейдера (любого цвета) и требуется добавить еще 1, то локация Захватывается. (См. далее «Захват локации»).

РЕЙДЕРЫ АТАКУЮТ: В фазе хода «Радиация и Рейдеры» Рейдеры атакуют Рейнджеров, находящихся с ними в одной локации. Рейнджер получает Раны за каждого, присутствующего Рейдера в локации (если это Байкеры – то по 2). **Примечание:** Рейдеры никогда не атакуют Рейнджеров в Последнем Оплоте – он защищён стенами.

ЗАХВАТ ЛОКАЦИИ: Захват происходит при превышении лимита трех Рейдеров (суммарно всех цветов) в одной локации. Если локация Захвачена, то оставьте 3 Рейдеров в исходной локации и выполните следующие действия.

- Добавьте 1 фишку Склада ГСМ и Боеприпасов в локацию (в локации может находиться несколько таких фишек).
- Разместите по 1 новому Рейдеру того же цвета, что должен был быть добавлен в исходную локацию, в каждую соседнюю локацию, отделенную пунктирной линией границы.

Прочие правила Захвата: Захват не может привести к очередному Захвату соседней локации. Если в результате Захвата на иной локации так же требуется разместить более 3 Рейдеров, то вместо этого разместите в этой локации 1 фишку Склада ГСМ и Боеприпасов. При Захвате Монстры не считаются Рейдерами. Если Захват был вызван Технарями (Красные Рейдеры), то Крэнк получает к тому же карту Древних Технологий. (См. страницу 35).

ФАЗА III – РАДИАЦИЯ И РЕЙДЕРЫ:

ВАЖНО: Монстры не считаются «Рейдерами». Рейдерами являются красные Технари, желтые Дети Земли и зеленые Байкеры.

Следующие шаги выполняются в Фазе «Радиация и Рейдеры» в указанном ниже порядке. После того, как игрок завершает свою Фазу III, начинается ход следующего игрока.

1. **Атака Рейдеров и Монстров:** Если Рейнджеры заканчивают свое движение в локации с Рейдерами, то получают по 1 Ране за каждого присутствующего в ней Технаря (красные) и Дитя Земли (желтые). Байкеры Бамы (Bama's) (зеленые) наносят по 2 Раны каждый. Монстры так же наносят по 2 Раны каждый, если только Рейнджер не сбросит по 1 карте Защитников за каждого Монстра в локации. **СМОТРИТЕ ПАМЯТКИ ПЛЕМЕН РЕЙДЕРОВ.**
2. **РЕЙДЕРЫ В ПОСЛЕДНЕМ ОПЛОТЕ:** Рейнджеры, заканчивающие свой ход в Последнем Оплоте, не получают Ран от Рейдеров или Монстров, находящихся там же. Если в Последнем Оплоте свыше 4 и более Рейдеров, то игра заканчивается поражением Рейнджеров.
3. **Проверка на Радиацию:** Если Рейнджер заканчивает ход в локации с одним или несколькими значками радиации, то он должен пройти проверку на Устойчивость к Радиации (см. раздел "Радиация и Мутации" на стр. 25).
4. **Взять Карты Защитников:** Персонаж берет карт Защитников в соответствии с указаниями карты текущего Этапа.
5. **Карты Рейдеров:** Вытяните одну из нескольких карт Рейдеров в соответствии с указаниями карты текущего Этапа, затем разместите Рейдеров и Монстров, передвиньте Лидеров кланов и разыграйте события, как описано на этой странице в разделе «Размещение Рейдеров».

Размещение Рейдеров:

◇ Размещайте Рейдеров соответствующего типа в местах, указанных на карте Рейдеров (См. раздел "Сценарии").

6. **Достигнут Лимит Рейдеров:** Если в запасе нет достаточного количества Рейдеров нужного цвета, то игра заканчивается поражением Рейнджеров.
7. **Враги в Последнем Оплоте:** Последний Оплот не может быть Захвачен. В случае если необходимо добавить 4-ю миниатюру Рейдера или Монстра в Последний Оплот, то игра заканчивается поражением Рейнджеров.

◇ **ЗАХВАТ:** Если размещение приводит к тому, что в локации будет присутствовать более 3 Рейдеров (не Монстров или Лидеров), то независимо от их цвета, происходит Захват, который проводится следующим образом:

- Добавьте 1 фишку Склада ГСМ и Боеприпасов в захваченную локацию (в локации может быть несколько фишек Складов).
 - В каждой соседней локации, отделенной пунктирной линией границы, разместите из запаса по 1 Рейдеру того же типа (цвета), что и Рейдеры, совершившие Захват.
- ◇ Последовательного Захвата локаций не происходит: Захват не может привести к еще одному Захвату соседней локации; вместо этого поместите 1 фишку Склада ГСМ и Боеприпасов в каждую локацию, где мог бы случиться Захват.

◇ **При Захвате Монстры не считаются Рейдерами.**

- ◇ Если Захват совершен Технарями (красные Рейдеры), то Крэнк получает очередную карту Древних технологий. Если в колоде Древних технологий больше не осталось карт, то Крэнк продвигается на одну локацию (См. памятки Племен Рейдеров)
- ◇ Если на поле находится последняя фишка Склада ГСМ и Боеприпасов, то все Лидеры немедленно атакуют Последний Оплот и если в сценарии не указано иное, то игра заканчивается поражением Рейнджеров.

Размещение Монстров:

◇ Если на карте изображен Монстр, которого необходимо разместить, то поместите миниатюру Монстра в указанное место.

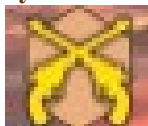
◇ Размещение Монстров не может привести к Захвату, однако, если в запасе не осталось больше миниатюр Монстров, которых требуется разместить, то их Лидер Рвотник (Puke) (синий) перемещается в Последний Оплот, и игра заканчивается поражением Рейнджеров.

Продвижение Лидеров:

◇ Если на карте изображен Рвотник (синий Лидер), то его миниатюра перемещается непосредственно в указанную локацию. В отличие от других Лидеров, Рвотник всегда перемещается в локацию, которая указана на карте.

◇ Если на карте указан один из трех Лидеров Рейдеров (красный, зеленый или желтый) и определена конкретная локация, то он продвигается только в том случае, если эта локация на карте Рейдеров является очередной на его маршруте движения к Последнему Оплоту, в противном случае он не двигается.

Маршрут Лидеров племен обозначен на поле значками скрещенных пистолетов соответствующего цвета.



◇ Иногда продвигающийся вперед Лидер так же добавляет Рейдеров или Монстров в локацию, в которую продвигается. Если на карте Рейдеров, продвигающей Лидера, рядом с изображением Лидера изображен Рейдер или Монстр, то добавьте это такое же количество миниатюр в ту же локацию, в которую продвинулся Лидер. Это, в свою очередь, может привести к Захвату локации Рейдерами. В случае с Рвотником, добавьте Монстра в ту локацию, куда он *прилетает*. Инструкции о том, каким образом Лидеры впервые выходят на поле, даны в руководстве по подготовке для каждого отдельного Сценария.

◇ Если на карте не указана локация, но написано "продвиньте любого Лидера (to Advance any Leader)", переместите одного из Лидеров, находящихся в одной локации, по его маршруту следования к Последнему Оплоту, обозначенному значками скрещенных пистолетов, соответствующего цвета. Рвотник продвинется вперед только по эффекту карт "Продвинуть любого Лидера", если на поле уже присутствуют все 8 миниатюр его монстров. В этом случае он продвигается в Последний Оплот, и игра заканчивается поражением Рейнджеров.

События:

◇ Текст событий расположен в самом низу карт Рейдеров. Порядок разыгрывания Событий указан на картах Рейдеров и картах Сценариев. *Важно: Каждый ход игрока будет разыграно только одно событие, и оно будет только на последней вытянутой карте, если в Сценарии не указано иное.*

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Если в инструкции к Сценарию не указано иное, то все игроки выигрывают или проигрывают как одна команда, без личной победы.

Победа:

- ◇ Уничтожьте всех 4 Лидеров кланов.
- ◇ Выполните цель миссии Вашего персонажа, если по условиям она принесет вам победу.

Поражение:

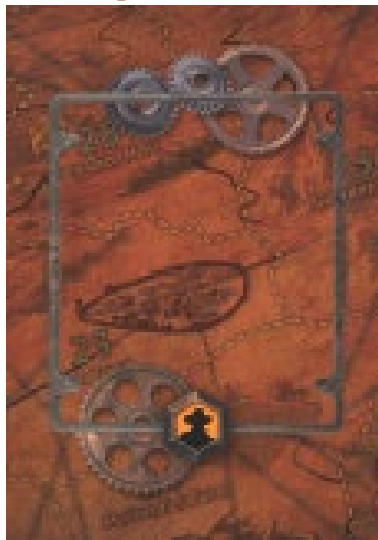
- **Способов проиграть в игре гораздо больше, чем выиграть:**
 - ◇ Лидер продвигается в Последний Оплот.
 - ◇ Все фишки Складов ГСМ и Боеприпасов выложены на поле.
 - ◇ Игроки должны добавить Рейдера на поле, но в запасе больше нет Рейдеров этого цвета.
 - ◇ 4+ Рейдера находятся в Последнем Оплоте.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключения представляют собой важный элемент, как сюжета, так и стратегии игры. На рубашках карт Приключений указано название локации и ее номер на поле. В начале игры колода перемешивается и кладется рядом с полем. Затем жетон Приключения помещается в место, указанное на рубашке верхней карты. Это единственная локация, в которой игроки могут разыграть эту карту Приключений. Когда Приключение завершено или карта сброшена в результате События или другого действия, жетон Приключения перемещается в новое место, указанное на верхней карте колоды Приключений.

Примечание: Если Приключение завершено, а следующая локация (на рубашке колоды карт Приключений) совпадает с текущей, то верхняя карта Приключения сбрасывается под низ колоды. Приключения могут не происходить подряд в одном и том же месте.



БЕСПЛАТНЫЕ БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: Во многих Приключениях есть бесплатное бонусное действие (внизу карты). Обычно игроку нужно будет потратить 1 или более жетонов Кармы, чтобы воспользоваться этой возможностью. Иногда Вам может быть предоставлена возможность снизить здоровье Лидера. В этом случае, снижайте его на указанную величину; **здоровье Лидера никогда не может быть уменьшено до нуля с помощью бонусного действия Приключения.**



Артефакты (Обычные и Уникальные)

Карты Артефактов можно получить во время Приключений, а также пройдя успешную проверку на Добычу (см. "Добыча" ниже) в локации с жетоном Добычи. Независимо от того, как добыт артефакт, игрок берет карту из соответствующей колоды Обычной или Уникальной, в соответствии с указаниями жетона Добычи или награды за Приключение.

Предел Руки: У каждого Рейнджера может быть максимум 4 карты Артефакта, 3 Особые карты и 1 карта Миссии (см. «Предел карт в руке» на стр. 20). Если игрок получает Артефакт сверх указанного предела, то он выбирает и сбрасывает лишние карты. Артефакты могут быть обменяны между персонажами в одной локации в качестве бесплатного действия.

Некоторые Артефакты предписывают игроку повернуть карту горизонтально, чтобы показать, что она больше не может быть использована в этот ход. Использованные Артефакты обновляются в фазе «Восстань и Сияй» следующего хода игрока.

Атрибуты и навыки

Все проверки Атрибутов выполняются путем бросков кубиков по количеству, равному значению Атрибута, при этом результаты бросков 5 или 6 считаются успешными. Для большинства проверок потребуется только один успешный результат. Существует 4 основных Атрибута, и каждый персонаж имеет соответствующее значение для каждого. Чем выше значение Атрибута, тем лучше персонажи справляются с этим соответствующей проверкой.



УСТОЙЧИВОСТЬ К РАДИАЦИИ: способность персонажа противостоять разрушительному воздействию радиации и сдерживать мутации.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ: знания персонажа о местности и ее жителях, а также их исследовательские и боевые способности при разыгрывании карт Приключений.



ДОБЫЧА: способность персонажа добывать ценные находки древности на руинах зданий и их окрестностей.



ДРЕВНИЕ ТЕХНОЛОГИИ: способность персонажа обращаться с древними находками, определять их назначение и эффективно использовать их против вторгающихся племен Рейдеров.

Модификаторы проверок: Некоторые проверки могут менять количество бросаемых кубов. Например, если на карте указано, что вам нужно «пройти проверку ПРИКЛЮЧЕНИЕ -1 (TEST ADVENTURE -1)», то это означает, что Вы бросаете количество кубиков, согласно значению Вашего Атрибута Приключения, минус один. В дополнение к своим 4 атрибутам, каждый персонаж обладает уникальными навыками, которые помогают ему как Рейнджеру, защищающему Последний Оплот. Для активации одного из таких навыков необходимо потратить жетон Кармы.

Баррикады



Баррикады устраиваются после завершения определенных Миссий, групповых Миссий и карт Приключений. При получении Баррикады игрок выбирает 1 из границ вокруг Последнего Оплота и помещает на нее жетон Баррикады. Она задержит вторжение в город пешего Лидера (т.е. красного, зеленого или желтого) с этого направления. Когда Лидер должен продвигаться в Последний Оплот, и Баррикада блокирует его маршрут продвижения, то Баррикада сбрасывается, а Лидер остается на месте.

ВАЖНО: Баррикады не блокируют *Полет*. Рвотник всегда продвигается в Последний Оплот воздуху и не может быть остановлен Баррикадой. Некоторые Сценарии или карты Древних технологий могут позволить другим Лидерам так же совершать *полет*. В этом случае, их продвижение нельзя заблокировать Баррикадами.

БОЙ

В игре есть три варианта боя: с Рейдерами, с Монстрами и с Лидерами кланов. Каждый из них проводится по-разному.

БОЙ С РЕЙДЕРАМИ:

Игрок бросает по 1 кубику соответствующего цвета за каждого Рейдера в локации. За каждый результат броска, равный или превышающий параметр Защиты Рейдера соответствующего цвета, убирайте миниатюру этого цвета с поля.

Примечание: У Рейдеров такой же параметр Защиты, что и у их Лидера. Это указано на значке щита их карты Племени и карты Лидера.

ПРИМЕР 1: Фрэнк Траппер находится на острове Ред-Ривер (Red River Island) с 2 Рейдерами-Технарями. Игрок тратит одно Действие, чтобы атаковать их. Поскольку в локации 2 красных Рейдера, то Фрэнк бросает 2 красных кубика. Параметр Защиты для Технарей равен 3+, как указано на значке щита на их карте. Результат броска Фрэнка 5 и 2. Он сбрасывает одного Рейдера с поля, так как «5» было равно или больше их параметра Защиты 3+. Результат «2» был меньше 3, поэтому один Технарь остается. Игрок может потратить еще один жетон Действия, если есть, на атаку, чтобы попытаться убрать последнего Технаря.

ПРИМЕР 2: Фрэнк передвинулся на авиабазу США (US Air Base), в которой стоят 1 Технарь и 2 отряда Детей Земли. Игрок выполняет действие Атаки и бросает 3 кубика: 1 красный кубик для Технаря и 2 желтых - для 2-х отрядов Детей Земли. Необходимый результат, для нанесения урона Технарю - «3+», а Детям Земли – «4+». Фрэнк выбрасывает на красном кубике «6», на желтых «1» и «4». Он сбрасывает Технаря за результат «6» на красном кубе, и одного из Детей Земли - за результат «4» на желтом. Результат «1» на желтом кубике не дает возможности сбросить второго желтого Рейдера, потому что он меньше параметра Защиты 4+. Поскольку это было последнее действие Фрэнка, он получает 1 Рану от оставшегося отряда Детей Земли.

БОЙ С МОНСТРАМИ:

Каждая карта Монстра содержит индивидуальные условия победы над ним. Также на карте указаны награды за уничтожение Монстра и расплата в случае поражения. Некоторые карты могут потребовать, от Рейнджера пройти проверку одного из своих Атрибутов (в этом случае любые результаты 5+ считаются успехами, если на карте не указано иного). Другие могут указывать параметр Защиты ("ТО-НІТ") – минимальный результат броска на атаку, который нужно получить для нанесения урона Монстру.

ПРИМЕР: Джейк атакует Монстра «Ползун (Slither)». В бою требуется пройти проверку Атрибута, поэтому Джейк бросает 4 кубика и для убийства существа ему нужно получить результат «5» или «6» на одном из кубов. Игрок бросает 4 кубика и получает результаты «3,3,4,6». Джейк получил один успех и этого достаточно, чтобы убить Ползуна. Миниатюра Монстра убирается с поля в запас, а игрок получает награду в виде 3 карт Защитников и 1 жетона Кармы, как указано на карте. Карта Монстра сбрасывается.

БОЙ С ЛИДЕРАМИ КЛАНОВ:

В бою с Лидерами Рейдеров можно использовать только указанные на картах Защитников кубики атаки соответствующие цвету Лидера, особые навыки Рейнджеров, некоторые артефакты и особые награды. Если все или часть Рейнджеров, находящихся в той же локации, что и активный персонаж, присоединятся к атаке на Лидера, то происходит Групповая атака. В этом случае тот игрок, чей Рейнджер потратил жетон Действия, командует боем и решает, какой Рейнджер и в какой момент будет бросать свои кубы на атаку.

Следующие правила применимы к атаке на Лидера.

- Все Рейнджеры в локации с Лидером становятся активными и могут присоединиться к атаке. Те, кто присоединился, получают награды за победу и понесут наказание в случае неудачи.
- Все карты и артефакты, применяемые для получения кубиков атаки, используются до броска любого кубика игроками, присоединившимися к атаке. Все использованные карты сбрасываются, даже если они не требуются для битвы.
- Порядок проведения Рейнджерами атаки определяется активным игроком, инициировавшим бой. Во время атаки, игрок бросает все свои кубики атаки, до того, как ход перейдет к следующему Рейнджеру.
- Игрок, нанёсший смертельный удар, побеждает Лидера и получает его планшет и, в качестве награды, бонус, указанный на его обратной стороне. Смертельный удар - это удар, который снижает Силу/Здоровье Лидера до нуля.
- Любой боевой навык, которым обладает Лидер, активен во время боя и может влиять на Атрибуты Рейнджера и на броски кубов.
- В случае поражения в бою с Лидером разыграйте условия раздела "Поражение Рейнджеров" на карте Лидера. Все Рейнджеры, участвовавшие в бою, возвращаются в Последний Оплот (Локация 19). В случае победы, все Рейнджеры, участвовавшие в бою, получают по 3 карты Защитников.

В игре есть четыре Лидера кланов рейдеров, и каждый из них обладает различными навыками атаки, которые указаны в разделе «Боевые навыки» на их планшете. Так же на планшете каждого из Лидеров нарисован щит, на котором указано минимальное значение результата броска кубика, необходимого, чтобы нанести Лидеру ранение (параметр Защиты).

ПРИМЕР ГРУППОВОГО БОЯ: Джейк направляется на перекресток Дьявола (Devil's Junction), где его ждут Пепзи и траппер Фрэнк. У Джейка осталось два действия, и он тратит одно из них, чтобы атаковать Баму (Bama). Пепзи и Фрэнк присоединяются к атаке, поскольку вместе они могут набрать не меньше 4 кубиков для атаки, что является обязательным условием Боевого Навыка Бамы. Каждый игрок вскрывает свои карты Защитников с Бамой для того, чтобы получить кубики для атаки. Джейк получает 5 кубиков, Пепзи - 3 кубика по картам и применяет свой навык "Хладнокровие в бою", тратя Карму, чтобы получить еще 3 кубика - в общей сложности 6. Фрэнк получает 4 кубика по картам

Защитников.

Текущее здоровье Бамы составляет 5 - оно было уменьшено в результате предшествующей Диверсии. Поскольку Джейк определяет порядок атаки, то он приказывает Фрэнку бросать первым. Фрэнк сбрасывает карты Защитников соответствующего цвета и бросает 4 кубика: «1, 3, 4, 6». Одно попадание снижает здоровье Бамы до 4. Следующий бросок Джейк передает Пепзи. Она бросает 6 кубиков: «1,3,4,4,5,5». Два попадания снижают здоровье Бамы до 2. Джейк решает использовать свою Особую карту «True Grit», чтобы позволить Пепзи перебросить свои четыре неудачных результата. Она перебрасывает 4 кубика: «2,2,4,5» – еще одно попадание снижает здоровье Бамы до 1. Теперь Джейк бросает свои 5 кубиков: «1,1,3,4,5» – одно попадание снижает здоровье Бамы до 0 и добивает его. Джейк получает планшет Бамы, переворачивает его и становится Убийцей Бамы (Slayer of Bama). **Каждый из участвовавших в бою Рейнджеров получает в награду 3 карты Защитников.**

После боя уберите миниатюру Бамы с поля и сверьтесь с картой Этапа, чтобы определить, переходит ли игра к следующему Этапу.

БОНУС УБИЙЦЫ ЛИДЕРА: Рейнджер, нанесший Смертельный удар (урон, продвинувший жетон ранения с 1 на череп по треку здоровья Лидера). Этот игрок получает планшет Лидера, на обороте которого описан бонус Убийцы этого Лидера.

Карты Защитников

Карты Защитников дают преимущества и тактику, необходимые Рейнджерами для победы над наступающими Лидерами кланов.



При выполнении действия "Бой с Лидерами Кланов", каждая разыгранная карта Защитников, соответствующего цвета Лидера, дает 1 или 2 кубика атаки, согласно значкам, указанным на карте.

Кроме того, символы на картах Защитников дают Рейнджерам бонусы передвижения по полю:

ТРАНСПОРТ: Игрок может сбросить карту Защитников с символом Мотоцикла, чтобы потратив жетон Действия на движение переместиться еще на 1 локацию дальше (т.е. всего на 2 локации).

ПЛАНЕР: Игрок может сбросить карту Защитников с символом Планера, чтобы потратив жетон Действия на движение переместиться еще на 3 локаций дальше (т.е. всего на 4 локации). При движении на планере персонаж может пересекать сплошные линии границ.

ГРАНАТА: Игрок может потратить 1 жетон Действия и любое количество карт Защитников с символом Гранаты, чтобы атаковать Склад ГСМ и Боеприпасов в своей локации. При этом игрок получает по 2 кубика атаки за каждую разыгранную карту. Каждый результат броска 5 или 6 уничтожает 1 Склад в локации Рейнджера.

СКРЕЩЕННЫЕ ПИСТОЛЕТЫ (ДИВЕРСИЯ):

Если Рейнджер находится в локации с Лидером клана, то игрок может потратить 1 жетон Действия и сбросить 2 карты Защитников (любого цвета) с символом скрещенных пистолетов, чтобы уменьшить здоровье этого Лидера на 1. **Важно:** Цвет и имя Лидера на картах Защитников, сброшенных за действие Диверсии, не обязательно должны совпадать с цветом этого Лидера. Однако на картах обязательно должен быть символ скрещенных пистолетов.

ЗНАЧОК РЕЙНДЖЕРА: Игроки могут сбросить 2 карты с символом Значка Рейнджера, чтобы получить 1 Особую карту. Это действие бесплатное и не требует от игрока траты жетона Действия, но может быть выполнено только во время хода игрока.

РАДИАЦИОННАЯ ЗАЩИТА:

Есть два разных способа использовать символ Рад.Защиты на картах Защитников.

Облученные Локации и События на поле - проверка на Устойчивость к Радиации:

Игроки могут сбрасывать 1 карту Защитников с символом Рад.Защиты всякий раз, когда их персонажу требуется пройти проверку на Устойчивость к Радиации в облученной локации (см. стр. 25) или при розыгрыше События, которое влечет за собой Раны или Мутации. Во втором случае игрок автоматически проходит проверку, даже если для прохождения локации потребовалось бы неоднократное достижение успеха.

Проверка Устойчивости к Радиации по картам Приключений:

игроки могут сбросить 1 карту Защитников с символом Рад.Защиты, чтобы перебросить ВСЕ кубики при неудачном результате проверки на Устойчивость к Радиации.

Предел Карт в Руке

Максимальное количество КАРТ ЗАЩИТНИКОВ в руке каждого игрока зависит от количества Рейнджеров в игре:

- **1 Рейнджер:** Предел руки не ограничен.
- **2-5 Рейнджеров:** Предел руки составляет 12 карт Защитников.

Предел количества карт АРТЕФАКТОВ на руке составляет по 4 на каждого Рейнджера, независимо от количества игроков. Предел ОСОБЫХ карт на руке всегда составляет 3, независимо от количества игроков.

Броски Кубов

Игрокам необходимо будет совершать множество бросков кубиков в течение игры. В этом разделе указаны различные сокращения бросков и кубиков, используемые на картах.

- **Бой с Рейдерами:** Количество кубиков равно количеству Рейдеров в Локации.
- **Бой с Лидерами:** Количество кубиков складывается из количества кубиков, указанных на разыгранных картах Защитников соответствующего цвета Лидера, Особых предметов и навыков Рейнджера
- **Проверки Навыков/Атрибутов:** Количество кубиков равно значению Атрибута, указанного на планшете персонажа.

- **D6:** Бросьте один шестигранный кубик и примените полученный результат.
- **D3:** Бросьте один шестигранный кубик, считая результаты 1 или 2 как результат «1», 3 или 4 как «2» и 5 или 6 как «3». *Например, если карта предписывает вам нанести D3 Ран, то Вы делите результат броска D6 на два, округляя в меньшую сторону.*

Карма:

Персонажи могут получать жетоны Кармы (удачи) несколькими различными способами (Миссии, награда за убийство Монстра и т.д.), в том числе потратив Действие забрать жетон Кармы с игрового поля. **Чтобы забрать жетон с поля необходимо, чтобы в этой локации не было ни Рейдеров, ни Монстров.** Для начала локацию нужно зачистить.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРМЫ:

- У каждого персонажа есть **Особый Бонусный навык**, для использования которого требуется 1 или более жетонов Кармы.
- Многие карты Приключений могут предложить выполнить какое-либо выгодное действие (зачастую бесплатное) за трату 1 или более жетонов Кармы.

Лидеры:

Последний Оплот штурмуют четыре Лидера кланов, каждый со своими особыми боевыми навыками и уникальными Рейдерами. В этом разделе дается краткий обзор каждого из Лидеров: Следующие правила применимы ко всем из них:

- ◊ Лидеры сами никогда не нападают на Рейнджеров и не блокируют их передвижение.
- ◊ Лидеры вступают в бой с Рейнджерами только тогда, когда те сами их атакуют. Боевые навыки каждого Лидера уникальны и они активируются в момент атаки. Лидеры могут быть атакованы группой Рейнджеров.
- ◊ Параметр Защиты Лидеров указывает на минимальное значение результата броска, необходимого для нанесения им ран. При Диверсии здоровье Лидеров может быть снижено.
- ° Победа над Лидером увеличивает силу персонажа как указано на обратной стороне его планшета. Рейдеры этого клана продолжают атаковать, но теперь Убийце их Лидера будет легче их победить.
- ◊ У каждого Лидера есть племя Рейдеров (или Монстров для Рвотника). Все Рейдеры имеют такой же параметр Защиты, что и их Лидер. Каждый Монстр уникален.
- ◊ Победа над Лидером дает каждому, участвовавшему в атаке по 3 карты Защитников.
- ◊ Поражение в бою с Лидером влечет за собой расплату, указанную на планшете Лидера для всех Рейнджеров, учувствовавших в атаке. После чего все проигравшие возвращаются в Последний Оплот.

Бама и Байкеры

Бама и Байкеры – банда варваров, продвигающимися с севера многие десятилетия, отбирая все у небольших беззащитных (да и защищенных) общин, которые встречаются им на пути. Байкеры надвигаются на Последний Оплот, наводняя весь регион там, где есть дороги. Их разведчики едут впереди, а основная масса кочевых варваров следует позади со своим Лидером - Бамой. Для этого злобного психопата, разведчики стараются оставлять на пути подарки, которыми доставляют ему удовольствие: порабощенных молодых мужчин и женщин, которых он будет пытаться и убивать извращенными способами. На ночных попойках племени пленников стравливают друг с другом в смертельной схватке на потеху толпе. Байкеры - разорители, отбирающие еду и топливо у тех, кто слабее, для поддержания своего племени и продвижения его дальше, на юг. Но их запасы сейчас на исходе, и, как назло, перед ними предстал самый лакомый кусок, который они когда-либо видели – Последний Оплот. И они не намерены его упустить.



БАМА (BAMA)

Бама - жестокий вождь, пришедший к власти в небольшом осатаневшем племени бандитов. Со временем, жесткой рукой он создал свою варварскую культуру, которая собрала под цвета Красной Банданы всех самых диких отщепенцев пустошей. Новобранцы доказывают свою боевую доблесть в Круге - церемониальном сражении, необходимом для присоединения продвижения в банде. Бама - величайший воин, когда-либо выходивший из Круга. Он доказал, что он столь же мудрый, сколь и жестокий правитель, поскольку никогда раньше банда не была такой большой и процветающей, как сейчас - на пороге своей величайшей победы над Последним Оплотом.

Параметр Защиты: Результаты бросков 5+ наносят Баме ранение.

Боевые Навыки: Когда Рейнджеры нападают на Баму, у него активируются следующие навыки:

- **Личная Охрана:** Рейнджер не может присоединиться к атаке на Баму, если он не сможет бросить минимум 4 кубика.
- **Броня:** Результаты бросков кубиков (по картам Защитников) «1 и 2» не могут быть переброшены ни при каких обстоятельствах.

Поражение Рейнджеров: Каждый Рейнджер, участвовавший в бою, получает по 3 Раны, а в локации сражения появляется Склад ГСМ и Боеприпасов. Затем Бама излечивает себе 2 раны.



ЕЖЕВИКА (BRAMBLE)

Молодая Ежевика пришла к власти благодаря своей красоте и мудрости. Казалось, что даже дикие создания признали в ней богиню на Земле, ту, которая взрастит новый мир из облученного пепла человечества. Как и все ее последователи, Ежевика не подвержена мутации или лучевой болезни и ее последствиям. Она дочь нового мира, более сильная и приверженная природе, чем остатки все человечества, цепляющиеся за мир прошлого. Все ее племя - женщины, сильные и искусные воительницы - амазонки. До недавнего времени Дети Земли довольствовались проживанием в горах и диких местах, включая их священный Лес Божьего Ока, где, по легенде, Ежевика беседовала с древними богами и была помазана на правление. Именно с этой верой боевые отряды Детей Земли отважились напасть на Последний Оплот, чтобы освободить землю, которой, по их мнению, никто не может обладать, но они смогут ее взрастить.

Параметр Защиты: Результаты бросков 5+ наносят Ежевике ранение.

Боевые навыки: Когда Рейнджеры нападают на Ежевику, у нее активируются следующие навыки:

- **Благословлённая богами:** Атакующий Рейнджер должен получить хотя бы один не модифицированный результат «6», иначе Ежевика игнорирует все выпавшие успехи.

Поражение рейнджера: Каждый Рейнджер, участвовавший в бою, получает по 3 Раны, бросает D6 и при результатах 4+ продвигает Ежевику на 1 локацию в сторону Последнего Оплота, а так же добавляет в ее (новую) локацию 2 боевых отряда Детей Земли.

КРЭНК (KRANK)

Крэнк - всего лишь последний из череды Лидеров клана Технарей, поскольку у этой стаей диких и юных маньяков ни кто долго не задерживается на этом посту. Похоже, каждые пару лет у них появляется новый Лидер, отнимающий власть у предыдущего - таков путь молодых. Никто не может остаться Лидером банды, если у него начинают проявляться признаки старения, т.к. Технари не доверяют никому из тех, кого можно назвать стариком.

Лидер Технарей всегда может быть свержен, если не сможет продолжить развитие древних технологий. Что касается Крэнка, то он пришел к власти, создав химическое вещество в бутылках, которое взрывается в бою, вспыхивая ярким пламенем и выпуская ядовитый дым. Его предшественник узнал, насколько смертоносной может быть эта смесь, когда Крэнк использовал ее против него, чтобы захватить власть. Теперь, после почти 3-х лет правления, Крэнк знает, что его время на исходе, и он обязан воодушевить племя возможностями новых технологий. Поэтому, он разослал своих подручных дальше в пустоши, чем когда-либо. У Крэнка есть новый план, который должен удержать его у власти, даже когда он станет стариком: захватить Последний Оплот, где, по его мнению, еще остались технологии, которые могут сохранить ему молодость. С тех пор как он объявил о своих планах, Технари выжигать и зачищать пустоши. В неистовом исступлении они принялись за осуществление грандиозного плана Крэнка по захвату Последнего Оплота, что делает Крэнка очень опасным врагом для обитателей этой твердыни.

Параметр Защиты: Результаты бросков 5+ наносят Крэнку ранение.

Боевые навыки: Когда Рейнджеры нападают на Крэнка, у него активируются следующие навыки:

- **Древние технологии:** Каждый раз, когда Технари Захватывают локацию, Крэнк получает 1 карту Древней Технологии, лицевой стороной вниз на его планшет. Если не осталось карт Древних Технологий, то продвиньте его на одну локацию в сторону Последнего Оплота. Когда Рейнджеры атакуют Крэнка, все карты Древних Технологий на его планшете вскрываются и становятся активными.

Поражение Рейнджеров: Каждый Рейнджер, участвовавший в бою, получает по 3 Раны, а Крэнк получает карту Древних технологий. Затем Крэнк излечивает себе 3 раны

РВОНИК (PUKE)

Никто не знает происхождения Рвотника или его/ее настоящего имени. Я думаю, что это тетя Дот впервые назвала его Рвотником, и это разошлось, как огонь по траве, и теперь все люди знают это имя и боятся его. Я думаю, самое пугающее то, что раньше оно было человеком, хотя никто больше не помнит его иначе, как «Монстр Рвотник». Теперь он бродит по земле, забирая то, что считает своим, а так же служит предупреждением, что может случиться с теми, чья мутация зайдет слишком далеко. Некоторые очень переживают на этот счет, но большинство просто продолжают жить, надеясь, что уж они-то никогда не присоединятся к его отвратительному легиону. Лично для меня это стало бы проклятием худшим, чем сама смерть, но я понимаю, что превращаясь в монстра, ты перестаешь думать о человеческих вещах. И если у Рвотника и его своры есть вообще какая-то по-настоящему разумная мысль, то, я подозреваю, она состоит в лишь том, что им принадлежит просто все, что находится на этой опустошенной радиацией земле. В том числе и Последний Оплот.

Параметр Защиты: Результаты бросков 4+ наносят Рвотнику ранение.

Боевые навыки: Когда Рейнджеры нападают на Рвотника, у него активируются следующие навыки:

- **ОДИН ИЗ НАС! ОДИН ИЗ НАС!:** Перед атакой на Рвотника каждый Рейнджер должен сбросить 1 случайную карту Защитников из своих разыгранных карт атаки, плюс 1 случайную карту Защитников за каждую имеющуюся у него Мутацию.

Поражение Рейнджеров: Каждый Рейнджер, участвовавший в бою, получает по 3 Раны и карту Мутации. Затем Рвотник излечивает себе 3 раны.

Скоординированная атака монстров: Если на поле все 8 монстров и Рвотник снова двигается, то он перемещается в Последний Оплот и игра заканчивается поражением Рейнджеров.

Кроме того, если Рвотник является последним живым Лидером на поле, то при движении он перемещается сразу в Последний Оплот, независимо от того, сколько монстров на поле.

Миссии

Колода карт Миссий содержит задания для Рейнджеров. Каждая карта Миссии описывает действия, которые должен выполнить персонаж, а так же результаты успеха или провала.

Миссии становятся доступными только в соответствии со Сценарием и по Событиям. Когда в результате События становятся доступны новые Миссии, карты новых Миссий добавляются в локацию "Последний Оплот" (локация №19) лицом вверх.

- Каждый Рейнджер может иметь только активную 1 Миссию одновременно.
- Миссии добавляются в Последний Оплот при подготовке Сценария, а так же по эффектам Событий. Рейнджеры могут выбрать наиболее предпочтительную из всех доступных.
- Рейнджеры не получают новую Миссию по мере завершения текущей, но, находясь в Последнем Оплоде, могут в качестве бесплатного действия взять карту Миссии, если такая есть.
- Персонажи не обязаны выполнять Миссии, но те могут предложить щедрое вознаграждение. Каждая Миссия описывает действия, которые должен выполнить персонаж, а так же условия ее успеха и неудачи.

Радиация и

Мутации

Примечание: Термины "Устойчивость к Радиации" (Radiation Resistance') и "Устойчивость" (Resistance') на картах и в правилах подразумевают одно и то же.

Рейнджеры могут мутировать, подвергаясь воздействию радиации в локациях на поле и в результате прохождения Приключений. Если **Вы** заканчиваете свой ход в локации со значком радиации, то **Вы** должны либо пройти проверку Устойчивости, либо сбросить карту с символом противогАЗа, чтобы не проходить эту проверку. Во многих локациях на игровом поле есть 1 или более значков радиации, и по ходу игры их может быть размещено еще больше. По указанию События или Приключения добавьте жетон Радиации в соответствующую локацию на поле. **Локации с несколькими значками при прохождении**

проверки на Устойчивость требуют несколько успешных результатов.

Радиация в локациях

Когда персонаж заканчивает свой ход в локации с одним или несколькими значками радиации, он должен пройти проверку Устойчивости к Радиации. Для этого игрок бросает кубики по значению его Атрибута Устойчивости к Радиации. Результаты из «5» или «6» считаются успешным; игроки должны получить количество успехов, равное или превышающее количество значков радиации в локации.

- В случае успеха радиация не оказывает никакого эффекта.
- В случае провала игрок берет карту Мутации.

Находясь в локации со значками радиации, игроки могут сбросить 1 карту Защитников с символом противогАЗа, чтобы не проходить проверку Устойчивости к Радиации. Розыгрыш этой карты автоматически считается успехом, независимо от того, сколько значков радиации указано на локации.

Радиация в

Приключениях

Проверка Устойчивости к Радиации по условиям карты Приключений проводится так же, как описано выше, со следующими отличиями:

- В карте Приключений будет указано, сколько успехов (5 или 6) необходимо для прохождения.
- **ВАЖНО:** Карта Защитников с символом противогАЗа может быть сброшена для переброса ВСЕХ кубиков при неудачной проверке на Устойчивость в Приключении (без ограничений) - в отличие от проверок на Устойчивость в локациях (см. выше).

Если ваше общее значение Мутации превышает 5, то ваш персонаж превращается в Монстра!



Карты Мутаций

Карты Мутаций часто дают преимущества Рейнджеру, но персонажи должны быть осторожны, чтобы не перебрать с мутациями. Каждая карта Мутации имеет число в верхнем левом углу. **Если в результате розыгрыша карты Мутации общее значение мутации (суммарно для всех Ваших карт) составляет 5 или более, то Рейнджер становится Монстром:**

- Миниатюра Рейнджера удаляется с поля и заменяется миниатюрой Монстра в той же локации. **Важно: Если все Монстры уже на поле, то Рвотник перемещается в Последний Оплот, и игроки проигрывают игру.**
- Игрок, чей персонаж стал Монстром, сбрасывает свой планшет Рейнджера, все карты, которые были у персонажа (включая карты Защитников, Артефакты, Мутации и т.д.).
- Игрок может выбрать новый или сохранить свой текущий планшет Рейнджера, взять 2 карты Защитников и поместить миниатюру своего Рейнджера в Последний Оплот. На этом его ход заканчивается.

Добыча и жетоны Добычи

Жетоны Добычи представляют собой древние артефакты, которые персонажи могут найти, успешно пройдя проверку Добычи. Жетоны для Добычи всегда выкладываются лицом вниз, как в запасе, так и при размещении на поле, и остаются такими до тех пор, пока не будут вскрыты.

- Жетоны Добычи размещаются на поле в результате События или Приключения.
- Находясь в локации с жетоном Добычи, Персонажи могут потратить 1 действие, чтобы пройти проверку Добычи, чтобы взять жетон Добычи. Как и при получении жетонов Кармы, локация должна быть свободна от Рейдеров и Монстров,
- Если проверка Атрибутов прошла успешно (игрок получил, по крайней мере, один результат 5+), то он переворачивает жетон Добычи и получает предмет, указанный на обороте. Предметы могут быть Обычным артефактом, Уникальным артефактом, картами Защитников, Особым предметом или пустышкой. Особые предметы определяются по-разному для каждого Сценария.
- Если проверка Атрибута Добычи провалена, то посмотрите и сбросьте жетон Добычи. Если на жетоне указан значок звезды, то все сброшенные жетоны возвращаются в запас, весь запас перемешивается и снова выкладывается лицом вниз рядом с полем.

Особые Карты

Особые карты похожи на карты Защитников, но никогда не замешиваются в колоду Защитников. Они не учитываются при расчете Предела карт Защитников, но у каждого игрока может быть не более 3 Особых карт. **Игрок, у которого на руках 3 Особые карты, больше не может их добирать.** Особые карты можно получить по эффектам других карт: в качестве награды и в результате Событий на картах рейдеров. Их также можно приобрести в ход игрока в качестве бесплатного действия, сбросив 2 карты Защитников с символом значка рейнджера.

Напоминание о Важном правиле: Особые карты не учитываются в Пределе карт Защитников. Предел Особых карт всегда равен 3, и никакие новые Особые карты сверх этого не могут быть получены.

Особые карты разыгрываются по-разному, в зависимости от условий:

- **СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ:** Для применения специальной способности, указанной на Особой карте не требуется траты Действий, если на карте не указано иное.
- Особая карта может быть разыграна в любое время, даже в ход другого игрока (если только не требуется какое-либо Действие). Например, некоторые Особые карты могут прерывать размещение Рейдеров или продвижение Лидера. **Исключение:** карта "Фланговая атака" (Flank Attack), применяемая для вытеснения Лидера из локации и не может быть использована для вывода Лидера из Последнего Оплота после того, как он вошел в город, поскольку в этом случае игроки сразу же проигрывают игру.
- **КУБИКИ ДЛЯ АТАКИ:** При разыгрывании Особой карты в рамках Действия "Атаковать Лидера" кубики, указанные в нижней части карты, добавляются к атаке независимо от того, какой Лидер подвергается атаке.
- **СОЮЗНИКИ:** Некоторые Особые карты являются союзниками, которые присоединяются к персонажу и дают ему постоянные преимущества. Карта должна быть выложена лицевой стороной вверх рядом с планшетом Рейнджера. Союзник остается в игре столько, сколько пожелает игрок, если только какое-либо Событие или штраф не приведут к его сбросу. **Союзники всегда считаются одной из 3 Особых карт игрока.**

В случае применения «Спец.Способности» или «Кубиков для Атаки», Особые карты выходят из игры до конца партии. То же самое относится и к Союзниками. Особая колода карт в течение игры не перемешивается.

Карты Этапов

Карты Этапов показывают ход сражения Рейнджеров с врагами. В каждом Сценарии будут даны инструкции о том, как следует использовать шесть карт Сценариев в игре. На отдельных картах указано, сколько карт Защитников и карт Рейдера должен взять каждый игрок в Фазе III каждого хода. В картах Этапов также описываются условия, необходимые для перехода к следующему Этапу. Эти карты, в некотором роде, могут изменить некоторые правила игры. В этом случае всегда следуйте инструкциям на карте Сценария. Например, карта Этапа 1А не продвигает Лидеров за пределы их начальных локаций до тех пор, пока все Лидеры не окажутся на поле (в Сценариях, в которых применяется эта карта, 4 Лидера начинают игру на поле).

Сценарии

Мы рекомендуем проходить эти Сценарии по порядку, хотя игроки вольны выбирать любой. **Сценарий 2 – «Защита Последнего Оплота»** - это основной сюжет игры «Защитники Последнего Оплота» и не включает Групповую Миссию. Он считается базовым игровым Сценарием с высоким уровнем реиграбельности.

Сценарий 1 Молния древних

Введение: Племена, совершают набеги на окрестности и продвигаются все ближе к городу. Даже Рвотник зашевелился, и если Рейнджеры не найдут способ быстро отбросить атаку объединенных сил, то Последний Оплот окажется в осаде. Но еще не все потеряно; Губернатор считает, что использование тактики затягивания времени замедлит продвижение Рейдеров достаточно, чтобы можно было завершить сборку древнего оружия. Надежда слаба, но если мы сможем построить легендарную Молнию древних, то Последний Оплот останется надежным убежищем для человечества.

ПОДГОТОВКА: после завершения основных этапов раскладки следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы завершить подготовку Сценария «Молния Древних».

ШАГ 1: ПОДГОТОВКА РЕЙНДЖЕРОВ

- Каждый Рейнджер начинает с 1 картой Миссии и 2 жетонами Кармы.
- Каждый Рейнджер тянет 6 карт Защитников и 1 Особую карту.
- Каждый Рейнджер выбирает место на поле для размещения своего персонажа. Начинать игру из Последнего Оплота необязательно.

ШАГ 2: РЕЙДЕРЫ

- Игровое поле заполняется Рейдерами, как указано ниже:

♦ Технари:

Разместите по 2 Технаря в каждой локации:

- (1) Лабиринт Смерти (Death Maze City),
- (5) Город-призрак (Myst City),
- (12) База ВВС США (US Air Base),
- (34) Бывший город (Once Was City),
- (37) Старая фабрика (Old Factory).

♦ Байкеры:

Разместите по 1 Байкеру в каждой локации:

- (3) Вилла Безумца (Mad Man Villa),
- (10) Последняя остановка (Last Stop/Wishbone Pass)
- (21) Южная дорога (South Road),
- (23) Эштон (Ashton).

Разместите по 2 Байкера в каждой локации:

- (16) Твердая дорога/Павнинах Апачей (Hard Road/Apache Plains)
- (17) Кактусовый Лес (Cacti Forest.).

♦ Дети Земли:

По 1 отряду в локациях:

- (18) Оле Бома'роуд (Ole' Boma Road),
- (27) Боксвилл (Boxville).

По 2 отряда в локациях:

- (6) Вонючие холмы (Stink Hills),
- (14) Свалка (Scrapyard),
- (26) Опасное Ущелье (Hazard Gulch),
- (28) Там Где Помер Джо (Joey Died Here).

♦ **Случайные Рейдеры:** Возьмите 2 карты Рейдеров и разместите Рейдеров, согласно цвету и количеству, указанному на карте (обычно для каждой локации будет показано 1 или 2 миниатюры). Если на вытянутой карте не указано размещение рейдеров, то продолжайте тянуть до тех пор, пока Рейдеры не будут размещены в 2 локациях. Не продвигайте Лидеров и не активируйте События.

♦ Достаньте 2 карты «Продвиньте Одного Лидера» (Advance One Leader) из колоды Рейдеров и уберите их в коробку.

♦ Во время подготовки может произойти Захват локации.

ШАГ 3: МОНСТРЫ

♦ Монстры:

Поместите 1 Монстра в каждой локации:

- (20) Белый кратер (White Crater),
- (35) Гора Мутантов.

Вытяните карту Рейдеров и добавьте по 1 Монстру в первые 2, указанные на картах, локации (при необходимости тяните заново).

ШАГ 4: КАРМА

Тяните карты Рейдеров и размещайте жетоны Кармы в первых 4 локациях, указанных на картах для размещения Рейдеров (игнорируйте продвижение Лидера).

ШАГ 5: ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

- Уберите из игры следующие жетоны Добычи: 2 Особых (Special), 2 пустых и 3 Обычных Артефакта (Common Artifact). Затем

перемешайте оставшиеся жетоны Добычи лицом вниз, чтобы сформировать запас.

- Тяните карты Рейдеров и используйте локации для размещения случайных жетонов Добычи в первых 6 указанных на картах локациях.
- **Важно:** Замешайте все карты Рейдеров, использованные для раскладки, обратно в колоду карт Рейдеров.

ШАГ 6: СКЛАДЫ ГСМ И БОЕПРИПАСОВ

Разместите по 1 фишке Склада ГСМ и Боеприпасов в следующих локациях:

- (22) Devil's Junction,
- (27) Boxville,
- (23) Ash Town.

Выложите оставшиеся фишки (9 шт.) рядом с полем. Для этого сценария доступны все фишки Складов ГСМ и Боеприпасов.

ШАГ 7: ЛИДЕРЫ КЛАНОВ

Лидеры Кланов начинают игру в следующих локациях:

- **♦ Бама:** Поместите Баму на (16) Твердую дорогу (Hard Road) и доведите количество Байкеров в локации до 3.
Здоровье: Начальное здоровье Бамы равно 6.
- **♦ Ежевика:** Поместите Ежевику в (27) Боксвилль (Boxville) и доведите количество отрядов Детей в локации до 3.
Здоровье: Начальное здоровье Ежевики равно 7.
- **♦ Крэнк:** Поместите Крэнка в локацию (7) Туннель Свободы (Liberty Tunnel) и доведите количество Технарей в локации до 3.
Здоровье: Начальное здоровье Крэнка равно 8.
Древние технологии: Крэнк начинает игру, с 1 из своих карт Древних технологий рубашкой вверх.
- **♦ Рвотник:** Поместите Рвотника в Белый Кратер.
Здоровье: Начальное здоровье Рвотника равно 7.

ШАГ 8: КАРТЫ ЭТАПОВ

Соберите следующие карты Этапа: 1В, 2В, 3В и 4А. Разложите карты Этапов по порядку, так, чтобы Этап 1В был лицом вверх.

ШАГ 9: ГРУППОВАЯ МИСИЯ

- Игрок должен зачитать Введение к данному Сценарию другим игрокам.
- Игрок должен взять карту Групповой Миссии "Молния древних" (Lightning of the Ancients) и прочитать требования вслух.
- Положите карту "Молния древних" стартовой стороной вверх рядом с полем, чтобы во время игры все игроки могли ее смотреть.

ШАГ 10: БАРРИКАДЫ

Поместите жетон Баррикады на одну из границ Последнего Оплота (определяется всеми игроками сообща).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТА "МОЛНИЯ ДРЕВНИХ":

Новое действие: Направить молнию - Как только оружие активировано, текущий Рейнджер может выстрелить из него, потратив Действие и жетон Кармы, и атаковать одну цель рядом в соседней локации. Результат атаки зависит от типа цели.

- **Рейдеры:** Все Рейдеры в локации автоматически уничтожаются. Уберите их с поля.
- **Монстр:** бросьте 3 кубика, и если вы получите 4+ на любом кубике, то Монстр будет уничтожен. Уберите Монстра с поля, но Вы не получите награду за его уничтожение.
- **Лидер:** Бросьте 3 кубика и уменьшите Здоровье/Силу Лидера на 1 за каждый кубик с результатом 5 или 6.
- **Склад ГСМ и Боеприпасов:** Уничтожьте все Склады в данной локации.

За цели, уничтоженные молнией, награды не начисляются. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** Рейнджер, который побеждает Лидера с помощью Молнии, получает преимущество "Убийца Лидера".

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ - Игроки побеждают, уничтожив 4 Лидеров кланов. Правила поражения применяются как обычно.

Сценарий 2

Защита Последнего Оплота

Введение: Война началась всего несколько лун назад, но одна из лун была красной, как кровь, как было сказано в пророчестве "Черной книги мудрости". Когда город охватил страх, Губернатор приняла меры и пополнила ряды Рейнджеров. И неважно как Вы заслужили значок Рейнджера: годами доблестной службы или как новобранец, Вы полны решимости дать отпор вторжению Рейдеров и злобных Монстров, угрожающим единственному дому, который вы когда-либо знали. И снова звучит боевой клич: "На защиту Последнего Оплота!"

ПОДГОТОВКА: После завершения основных этапов раскладки следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы завершить подготовку сценария «Защита Последнего Оплота».

ШАГ 1: ПОДГОТОВКА РЕЙНДЖЕРОВ

- Каждый Рейнджер начинает с 1 картой Миссии
- Каждый Рейнджер берет по 2 карты Защитников.
- Каждый Рейнджер начинает игру в Последнем Оплоте.

ШАГ 2: РЕЙДЕРЫ

- Игровое поле заполняется Рейдерами, как указано ниже:

♦ **Тяните 2 карты Рейдеров, на которых указаны 2 локации размещения Рейдеров или Монстров. Если на карте Рейдеров нет 2 локаций, то тяните заново. Не обращайте внимания на количество миниатюр для каждой локации, разместите 2 Рейдеров указанного типа (цвета) (или 1 Монстра, если он указан).**

♦ **Далее возьмите 3 карты Рейдеров и поместите по 1 Рейдеру в первые три локации, указанные на картах. При необходимости, тяните до тех пор, пока не разместите Рейдеров в трех (разных) локациях. Игнорируйте любое размещение Монстров.**

♦ **При подготовке к Сценарию Захват локации не происходит. Если карта приводит к Захвату, сбросьте ее и тяните следующую.**

ШАГ 3: МОНСТРЫ

Заранее размещенных Монстров нет, кроме условий подготовки Рвотника (см. далее) и тех, что были размещены на шаге 2.

ШАГ 4: КАРМА

Возьмите карты Рейдеров и разместите по 1 жетону Кармы в каждой локации, пока на поле не будет выложено 4 жетона.

ШАГ 5: ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Тяните карты Рейдеров и размещаете по 1 жетону Добычи в каждой локации, пока на поле не будет выложено 6 жетонов.

ШАГ 6: СКЛАДЫ ГСМ И БОЕПРИПАСОВ

Тяните карты Рейдеров и размещаете по 1 фишке Склада ГСМ и Боеприпасов в каждой локации, пока на поле не будет размещено 2 фишки Склада.

- Разместите оставшиеся фишки (10 шт.) Складов рядом с полем, в этом Сценарии доступны все 12 штук. Затем замешайте вытянутые карты Рейдеров обратно в колоду.

ШАГ 7: ЛИДЕРЫ КЛАНОВ

Лидеры Кланов начинают игру в следующих локациях:

- ♦ **Бама:** Поместите Баму в (17) Кактусовый Лес (Cacti Forest) и доведите количество Байкеров в локации до 3.

Здоровье: Бама начинает игру с полным запасом Здоровья, если играет против 1-3 Рейнджеров. Если в игре 5 Рейнджеров, то уменьшите начальное Здоровье Бамы на 2. Если в игре 4 Рейнджера, то уменьшите Здоровье Бамы на 1.

- ♦ **Ежевика:** Разместите Ежевику в (33) Лесу Божьего Ока (God's Eye Forest) и доведите количество отрядов Детей в локации до 3.

Здоровье: Ежевика начинает игру с полным запасом Здоровья, если играет против 1-3 Рейнджеров. Если в игре 5 Рейнджеров, то уменьшите начальное Здоровье Ежевики на 2. Если в игре 4 Рейнджера, то уменьшите ее Здоровье на 1.

- ♦ **Крэнк:** Поместите Крэнка в (1) Лабиринт Смерти (Death Maze City) и доведите количество Технарей в локации до 3.

Здоровье: Крэнк начинает игру с полным запасом Здоровья, независимо от количества Рейнджеров в игре.

Древние технологии: Крэнк начинает игру без карт Древних технологий.

- ♦ **Рвотник:** Поместите Рвотника на (35) Гору Мутантов (Mutant Mountain), а также поместите 1 Монстра в ту же локацию.

Здоровье: Рвотник начинает игру с полным запасом Здоровья, если играет против 1-3 Рейнджеров. Если в игре 5 Рейнджеров, уменьшите начальное здоровье Рвотника на 2. Если в игре 4 Рейнджера, то уменьшите его Здоровье на 1.

ШАГ 8: КАРТЫ ЭТАПОВ

Соберите следующие карты Этапа: 1В, 2В, 3В и 4А по порядку, так, чтобы Этап 1В был лицом вверх.

ШАГ 9: ГРУППОВАЯ МИСИЯ

Для этого Сценария нет Групповой Миссии

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

- **ОСОБЫЕ АРТЕФАКТЫ:** Игрок, добывший Особый Артефакт, находясь в локации с Лидером может сбросить этот жетон из игры, чтобы уменьшить Здоровье Лидера на 2.

- **УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:** Игроки побеждают, уничтожив всех 4 Лидеров кланов до того, как один из них достигнет Последнего Оплота. Игроки проигрывают в случае любого стандартного условия поражения.

Сценарий 3

Добраться до Рая

Введение: Люди говорили о легендарном месте вдали от этой проклятой земли. Об острове, где пышная земля, еда в изобилии, и люди не страдают от лучевой болезни. Губернатор считает, что сейчас самое время выяснить, правдива ли легенда. Она отдала приказ перерыть все пустоши, чтобы собрать все необходимое для постройки самолета, который древние называли ГРУЗОВЫМ, и улететь из Последнего Оплота в лучший мир.

ПОДГОТОВКА: После завершения основных этапов раскладки следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы завершить подготовку сценария «Добраться до Рая».

ШАГ 1: ПОДГОТОВКА РЕЙНДЖЕРОВ

- Каждый Рейнджер начинает с 1 картой Миссии, 1 жетона Кармы и 2 картами Защитников

ШАГ 2: РЕЙДЕРЫ

- Верните в коробку 5 миниатюр Детей Земли, 5 Технарей и 5 Байкеров. В этом Сценарии они не понадобятся:
- ♦ Тяните 1 карту Рейдеров и разместите 3 Рейдеров (игнорируя количество миниатюр, указанных на карте) того типа, который указан на каждой из 2 локаций на карте (верхняя часть карты). Если на карте Рейдеров нет 2 локаций, или если одна локация предназначена для Монстра, то тяните следующую карту.
- ♦ Тяните 2 карты Рейдеров и разместите по 2 Рейдера в каждой из локаций, указанных на картах, игнорируя количество изображенных на карте миниатюр. Если на карте не указано две локации или если одна локация предназначена для Монстра, то тяните следующую.
- ♦ Тяните 3 карты и разместите по 1 Рейдеру в каждой локации, указанной на картах, так же, как описано выше.
- Не обращайте внимания на количество Рейдеров, указанное на каждой вытянутой карте, а размещайте Рейдеров соответствующих цветов, как указано выше. Если какие-либо карты при размещении в подготовке приводят к Захвату локации, то можете их сбросить и тянуть заново.

ШАГ 3: МОНСТРЫ

Поместите 1 миниатюру Монстра в Ред-Ривер (Red River) (Локация № 32).

ШАГ 4: КАРМА

Тяните карты Рейдеров и выкладывайте по 1 жетону Кармы в первые верхние локации, указанные на картах до тех пор, пока на поле не будут выложены 2 жетона.

ШАГ 5: СКЛАДЫ ГСМ И БОЕПРИПАСОВ

Уберите 4 фишки Складов ГСМ и Боеприпасов в коробку. В этом Сценарии их будет всего 8 штук.

ШАГ 6: ЛИДЕРЫ КЛАНОВ

- Лидеры начинают игру на своих планшетах, а не на поле.
- Все Лидеры начинают с полным запасом здоровья, независимо от количества игроков.
- Крэнк начинает игру без карт Древних Технологий.

ШАГ 7: ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Артефакты Лидеров кланов: Возьмите 2 жетона Добычи - пустышки (Nothing), 1 жетон «Обычный артефакт (Common' Artifact)» и 1 «Специальный артефакт (Special Artifact)», перемешайте их лицевой стороной вниз, а затем положите по 1 жетону на планшеты Лидеров каждого клана, не глядя. Отложите остальные жетоны уберите в запас, лицевой стороной вниз.

- Тяните карты Рейдеров и размещайте жетоны Добычи из запаса в первые 4 локации, указанные на картах. Заменяйте все вытянутые карты Рейдеров обратно в колоду.

ШАГ 8: КАРТЫ ЭТАПОВ

Разложите карты Этапов по порядку: 1А, 2А, 3А, 4А, причем Этап 1А (применяйте карты Этапа "А") лицом вверх поверх колоды, а этап 4А - внизу.

ШАГ 9: КАРТЫ ЭТАПОВ

- Один из игроков должен зачитать Введение к этому Сценарию другим игрокам.
- Один из игроков должен взять карточку Групповой Миссии «*Полет к свободе (Flight to Freedom)*» и зачитать требования и условия победы.
- Поместите карточку «*Полет к свободе*» рядом с полем, чтобы все игроки могли обращаться к ней во время игры.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

РЕЙДЕРЫ, ПОЯВЛЯЮЩИЕСЯ НА ПОЛЕ:

Впервые, когда каждый Лидер перемещаются по условиям карты Рейдеров в любую локацию, то вместо этого поместите их миниатюры в исходное положение на поле. Они будут оставаться там до тех пор, пока все Лидеры не будут размещены на своих стартовых локациях.

♦ **ЕЖЕВИКА:** Лес Божьего Ока (God's Eye Forest) (#33). Доведите количество ее отрядов в этой локации до 3, когда она появится на поле.

♦ **БАМА:** Кактусовый Лес (Cacti Forest) (#17) Доведите количество Байкеров в этой локации до 3, когда он появится на поле.

♦ **КРЭНК:** Лабиринт смерти (Death Maze City) (#1) Доведите количество его Технарей в этой локации до 3, когда он появится на поле.

♦ **РВОТНИК:** Гора мутантов (Mutant Mountain) (#35) Добавьте 1 Монстра в эту локацию, когда оно появится на поле.

ВАЖНО: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛИДЕРОВ

- Отложите все карты Рейдеров в сторону до тех пор, пока на поле не окажутся все 4 Лидера. Ни один Лидер не может продвинуться дальше своей стартовой локации, пока все Лидеры не окажутся на поле. (См. карту Этапа 1А).
- Не примешивайте карты. Если вытянута карта Последнего Оплота, то отложите ее в сторону.
- Если разыграно 14 карт Рейдеров, но еще не все Лидеры вышли на поле, то поместите оставшихся Лидеров на их стартовую локацию и переходите к этапу 2А.
- Замешайте все вытянутые карты Рейдеров обратно в колоду.

Разведка жетонов Добычи у Лидера: Для завершения своей Групповой Миссии, Рейнджеры должны вернуть себе жетон Добычи «Особый Артефакт», принадлежащий одному из Лидеров вторжения. Для этого они могут выполнять следующие специальные действия.

- **ДЕЙСТВИЯ РАЗВЕДКИ (МОЖЕТ БЫТЬ ПРЕДПРИНЯТО ОДИН РАЗ ЗА ХОД ИГРОКА):** Когда Рейнджер находится в одной локации с Лидером, игрок может потратить 1 Действие, чтобы провести разведку жетона Добычи, находящегося у Лидера. Игрок бросает 3 кубика и, получив 5+ на любом из кубиков, он может перевернуть жетон Добычи. За каждый неудачный результат броска (4 или меньше), независимо от успеха разведки, игрок получает одну Рану.
- **Получение Обычного артефакта:** Если обнаружен жетон Обычного артефакта (Common Artifact), то текущий игрок немедленно тянет 1 карту Обычного артефакта и сбрасывает жетон.
- **Получение Особого артефакта:** Чтобы Рейнджеры смогли получить карту Особого Артефакта, Лидер с таким жетоном должен быть побежден. Оставьте этот жетон на планшете Лидера лицом вверх до тех пор, пока Лидер не будет уничтожен.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Игроки могут выиграть, выполнив одно из следующих условий.

- Победив всех 4 Лидеров кланов,
- Выполнив условия Групповой Миссии и улетев на грузовом самолете до наступления условия поражения по обычным правилам.

РЕЙДЕРЫ

Дети Земли: - кочевой народ Амазонок, не подверженный воздействию радиации. Они верят, что Бог даровал им эту разрушенную радиацией землю.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ НАРОД: Игроки не могут использовать навыки или специальные карты, сражаясь с отрядами Детей Земли. В т.ч. и боевые бонусы и навыки, такие как ловушки Фрэнка, и навык Хэта «Кирпичный дом (Brick House)». Все эти способности не влияют на Детей Земли.

ДОЖДЬ СТРЕЛ: Рейнджеры, которые заканчивают свой ход в одной локации с Детями Земли, получают по 1 Ране за каждого отряд, присутствующий в локации.

Совет по стратегии: Дети Земли наиболее опасны, когда они собираются в большом количестве вокруг Последнего Оплота и двигаются в него. Когда они собираются вблизи города Игрокам требуется свести их к минимуму, так как их достаточно трудно убрать. В противном случае высока вероятность, что Рейдеры захватят твердыню.

БАЙКЕРЫ: - это пожирающая бензин банда преступников, нападающая на деревни и совершающая набеги по мере продвижения с севера. Они постоянно нуждаются в топливе запасы, хранящиеся в Последнем Оплоте. Байкеры - самые смертоносные в бою из всех вторгшихся рейдеров.

ДИКИЕ ПАРНИ: Рейнджеры, завершившие свой ход в одной локации с Байкерами, получают по 2 Раны за каждую присутствующую в ней миниатюру их типа (цвета).

Совет по стратегии: Байкеры путешествуют везде, где есть дороги, поэтому в ходе игры они занимают большую часть игрового поля. Прежде чем атаковать Байкеров, лучше всего получить некоторые способности Мутаций или Артефакты, если только у вашего Рейнджера нет навыка, который поможет ему в бою. Высокий параметр Защиты затрудняет бой с ними большинству Рейнджеров в начале игры.

ТЕХНАРИ: Их племя состоит из постоянно быстро сменяемого поколения молодых людей, которые редко доживают до зрелого возраста. Они живут мародерством руин древних городов в постоянном поиске древних артефактов, очарованные древними технологиями и часто злоупотребляющие ими во вред себе. Крэнк, их Лидер, убежден, что в Последнем Оплоте так же спрятаны древние технологии.

НАЙТИ АРТЕФАКТ: Каждый раз, когда происходит Захват локации Технарями, Крэнк получает карту Древних технологий. Положите одну карту лицевой стороной вниз на его планшет Лидера.

ГАЗОВАЯ АТАКА: Рейнджеры, которые заканчивают свой ход в одной локации с Технарями, получают по 1 Ране за каждую присутствующую в ней миниатюру их типа (цвета).

Совет по стратегии: Технарей легко победить в бою, но они размножаются быстрее, чем любое другое племя. Важно, чтобы Рейнджеры сократили количество Технарей хотя бы до 1 в локациях, когда это возможно, иначе они, скорее всего, захватят локацию и добудут Древние технологии для своего Лидера-Крэнка.

РВОТНИК: Оно считается Монстром и продвигается иначе, чем другие Лидеры кланов. Важно, чтобы он не был последним оставшимся Лидером, поскольку если он - единственный оставшийся Лидер и перемещается куда угодно (см. карту Этапа 4), то он летит прямо в Последний Оплот, и игроки проигрывают игру.