

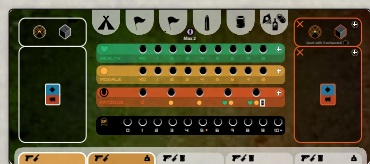


В Posthuman Saga вы отправитесь в чудной и удивительный мир, где неизвестные угрозы подстерегают вас на каждом шагу. Вам нужно будет добывать еду, боеприпасы и оружие, если хотите выжить. Вам придется столкнуться с враждебными людьми и мутантами в бою и полученные вами раны могут вызвать мутации. Вы познакомитесь со странными, запоминающимися персонажами и окажетесь в неожиданных ситуациях во время сюжетных событий, которые заставят вас делать выбор с неопределенными последствиями. Но не задерживайтесь надолго — вам нужно завершить свою миссию раньше, чем это сделают другие. На карту поставлена ваша репутация!

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	2	ДЕЙСТВИЯ	14
ПРЕДИГРОВАЯ ПОДГОТОВКА	3	Лагерь	14
ПОДГОТОВКА ИГРЫ	4	Поиск	14
Обычная Подготовка	4	Составление Карты	15
Содержание Планшета Персонажа	4	Поход	15
Подготовка Игрока	6	БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ	16
ЦЕЛИ ИГРЫ	8	Дальний Бой	16
Цели Миссии	8	Ближний Бой	17
Побочные Миссии	9	Пример Боя	18
Цели Разведки	9	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	20
СЕКТОРЫ КАРТЫ	10	Получение Мутаций	20
Стартовые Зоны	10	Получение Добычи	21
Тайлы Местности	10	Улучшения Оружия Ближнего Боя	21
Ориентиры	10	Столкновение с Боссом-мутантом	22
СЮЖЕТНЫЕ ВСТРЕЧИ	11	Потеря Сознания	22
Проверки Характеристик	11	КОНЕЦ ИГРЫ	22
Пример Сюжета	11	АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ	23
ХОД ИГРЫ	12	Командный Режим	23
Фаза Утра	12	Одиночный режим	25
Фаза Дня	13	CREDITS AND ACKNOWLEDGEMENTS	27
Фаза Ночи	13	ГОЛОССАРИЙ ЗНАЧКОВ	28

СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета персонажа



5 миниатюр персонажей



12 кубиков



8 карточек целей миссии



16 карт прогресса выполнения миссии



5 карт персонажей



28 цветных указателей



12 кубиков усиления



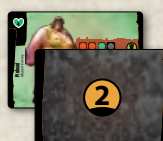
20 кубиков-счетчиков



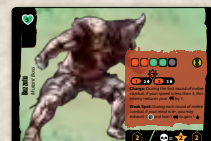
2 карт зачета миссий



30 карт врагов (уровень 1)



30 карт врагов (уровень 2)



4 карты боссов-мутантов



20 карт оружия дальнего боя



20 карт оружия ближнего боя



26 карт снаряжения



12 карт мелких мутаций



14 карт крупных мутаций



7 карт объектов разведки



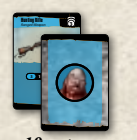
14 карт событий



16 карт ориентиров



16 карт действий



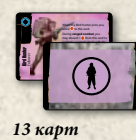
10 карт стартового оружия



50 карт навыков



49 карт проверок



13 карт последователей

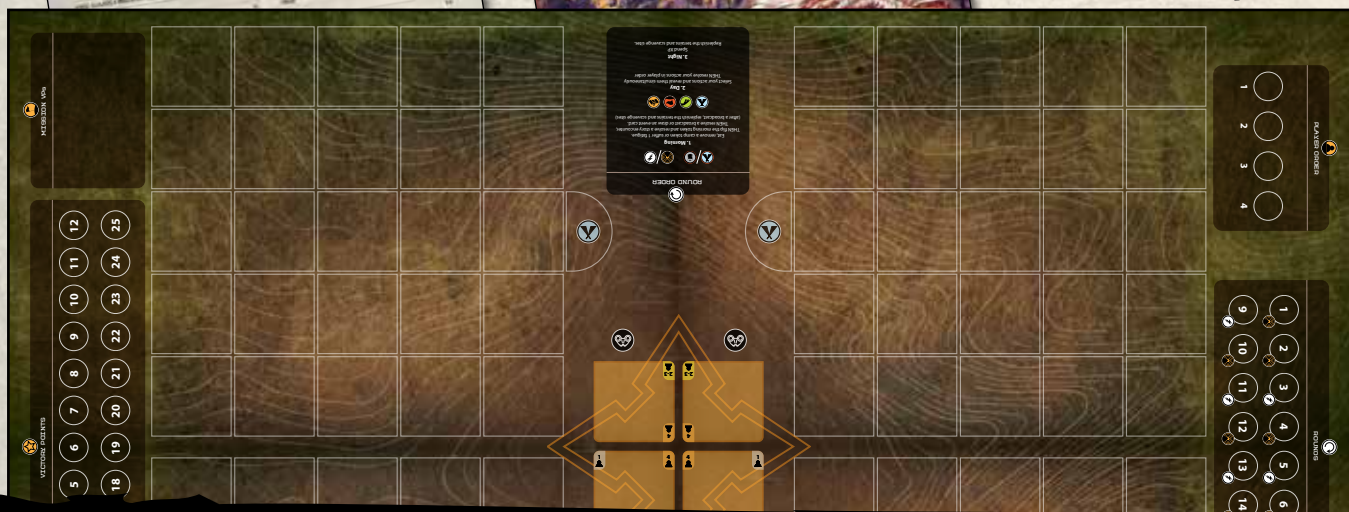
1 книга правил



1 книга сюжетов



1 планшет одиночной игры



1 игровое поле

СОСТАВ ИГРЫ



ПРЕДИГРОВАЯ ПОДГОТОВКА

ОСОБЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА



Перед первой игрой соберите **набор** для каждого из **персонажа**, поместив следующие игровые компоненты в один из прилагаемых пластиковых пакетов.

Каждый набор персонажа должен содержать следующие компоненты, **особые для конкретного персонажа:**

- ❁ 1 карта персонажа
- ❁ 2 стартовые карты оружия
- ❁ 10 карт навыков
- ❁ 9 или 10 карт проверок
- ❁ 4 жетона персонажа
- ❁ 4 жетона утра

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



набор из 4 карт действий

- | | | | |
|---|---|---|---|
|  | 2 жетона миссий
(уровень 1) |  | 3 жетона миссий
(level 2) |
|  | 1 жетон последней миссии
(уровень 1) |  | 1 жетон последней миссии
(уровень 2) |
|  | 1 жетон побочной миссии |  | 5 жетонов радиовещания |
|  | набор из 7 цветных указателей |  | 1 жетон лагеря |
|  | жетон патрона |  | жетон еды |
|  | | | |

В начале игры каждый игрок также должен взять следующие **общие компоненты**:

- ☼ 4 карт действий
 - ☼ 2 жетона миссий (уровень 1)
 - ☼ 1 жетон последней миссии (уровень 1)
 - ☼ 3 жетона миссий (уровень 2)
 - ☼ 1 жетон последней миссии (уровень 2)
 - ☼ 1 жетон побочной миссии
 - ☼ 5 жетонов радиотрансляции
 - ☼ 1 жетон лагеря
 - ☼ 7 цветных указателей
 - ☼ 2 кубика усиления
 - ☼ жетоны еды и патронов
- (см. на карте персонажа)*

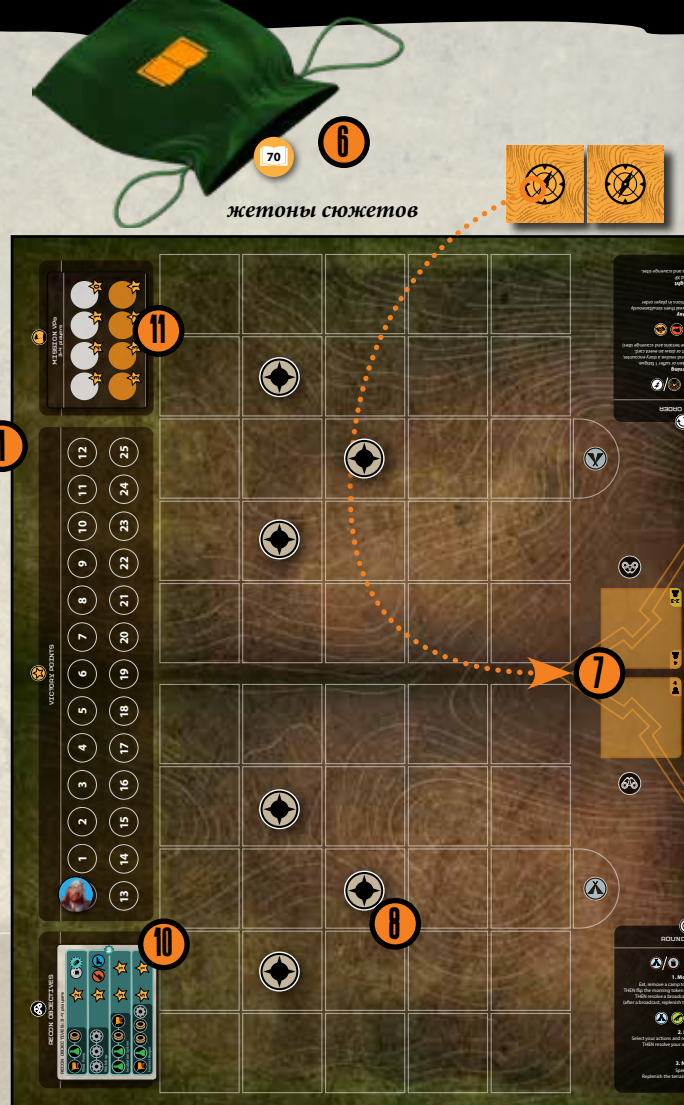
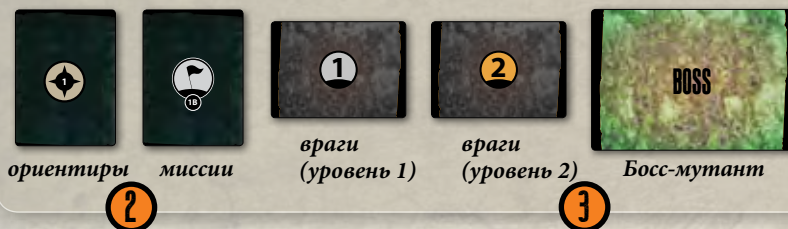
Примечание: В конце каждой игры возвращайте все компоненты, относящиеся к персонажу, в соответствующие наборы персонажей. Это облегчит подготовку к последующим играм, позволяя вам гораздо быстрее перейти к игре!

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Примечание: Приведенная ниже подготовка предназначена для стандартной игры с участием 2-4 игроков. Вы найдете правила для режима "команда на команду" и одиночного режима в соответствующих разделах в конце этого свода правил.

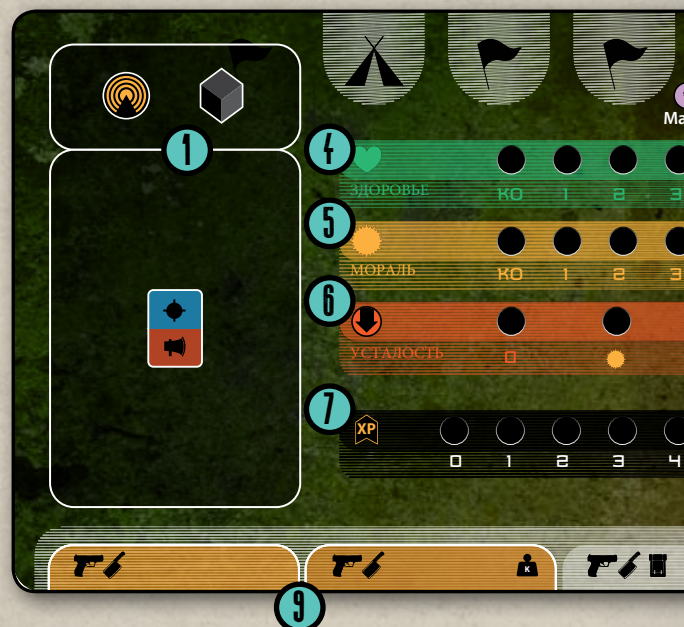
ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите поле в центр стола.
- 2 Разложите **колоду ориентиров** и **колоду прогресса выполнения миссий**, в порядке возрастания номера, указанного на рубашках (т.е. карта с наименьшим номером сверху).
- 3 Перемешайте **колоды врагов, Боссов-мутантов, мутаций, оружия, снаряжения и последователей**.
- 4 Возьмите **жетоны утра** у каждого игрока (на 4-х: по 2 жетона, на 2-3-х: по 3 жетона у каждого). Добавьте пустых жетонов, чтобы всего получилось 16. На треке ходов поместите пустые жетоны на деления #1 и #16, затем перемешайте остальные 14 жетонов и случайным образом распределите их по делениям #2 – #15 лицом вниз.



СОДЕРЖАНИЕ ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА

- 1 **Зона готовности:** Здесь находятся Ваши возобновляемые ресурсы, готовые к использованию. Как только вы их используете, они перемещаются в Зону истощения.
- 2 **Зона истощения:** Здесь находятся Ваши уже использованные ресурсы. Как только Вы их восстановите, они будут возвращены в Зону готовности.
- 3 **Ячейки для жетонов:** Эти слоты под Ваши расходимые ресурсы. Каждый тип жетона имеет свой собственный слот. Как только Вы их используете, они сбрасываются в запас.
- 4 **Шкала здоровья:** Зеленый указатель показывает ваше текущее состояние здоровья, а черный - максимальное. Когда вы теряете или восстанавливаете здоровье, зеленый указатель перемещается соответственно.
- 5 **Шкала морали:** Желтый указатель показывает Вашу текущую, а черный - максимальный уровень морали. Когда Вы теряете или восстанавливаете мораль, желтый указатель перемещается соответственно.



тайлы местности



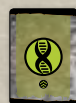
жетоны мест
поживы



- 5 Перемешайте и разделите на несколько стопок **тайлы местности**. Разложите их у края поля лицом вниз.
- 6 Поместите все **жетоны мест поживы** и жетоны сюжетов в соответствующие мешочки.
- 7 Вытяните **тайлы местности** из стопки (на 4-х игроков - 4 тайла, на 2-х и 3-х игроков - 3 тайла). Разместите их в ячейки архива в центре поля лицом вверх. Затем вытяните такое же количество **жетонов мест поживы** и поместите рядом с каждым тайлом местности в центре поля.
- 8 Для каждого игрока возьмите три случайных **жетона ориентиров** и, не глядя, положите лицом вниз в трех зонах своего сектора поля (как указано на рисунке).
- 9 Перемешайте **колоду событий** и положите ее в соответствующее место на поле лицом вниз.
- 10 Выберите случайную **карту целей разведки** для текущего количества игроков и поместите ее на поле.
- 11 Выберите **карту зачета миссий** для текущего количества игроков и поместите ее поле.
- 12 Возьмите по одному **жетону персонажа** каждого игрока. Распределите их случайным образом на треке очередности хода игроков.



мелкие
мутации



крупные
мутации



оружие
дальнего
боя



оружие
близкого
боя

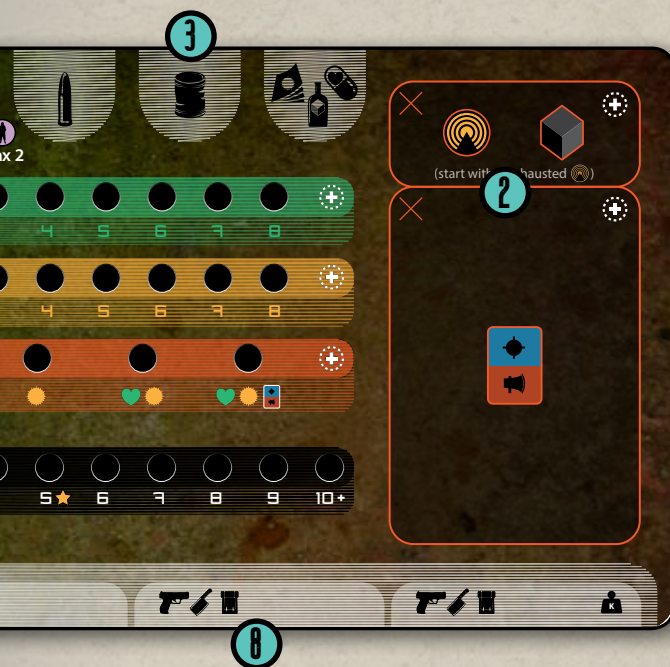


снаряжение



последователи

3



6 **Шкала усталости:** Фанжевый указатель показывает вашу усталость. Когда Вы получаете усталость, передвиньте оранжевый указатель вперед, и примените негативные эффекты, указанные новым положением. Когда вы восстанавливаете усталость, передвиньте оранжевый указатель назад по шкале.

7 **Шкала опыта:** Черный указатель показывает Ваши очки опыта (XP). Когда вы набираете опыт, передвиньте указатель вперед по шкале. Если ваш опыт превышает 10, то используйте второй черный указатель. Если ваш опыт превышает 20, возьмите жетон 20+ XP.

8 **Ячейки инвентаря:** В нижней части планшета персонажа находится инвентарь. Когда Вы получаете предмет, поместите его в ячейку инвентаря. Когда Вы получаете тяжелый предмет, поместите его в ячейку для тяжелых предметов инвентаря.

9 **Снаряженные ячейки:** Оружие, размещенное в этих двух ячейках, можно использовать во время боевых столкновений. Если вы не участвуете в бою, то можете менять местами оружие между снаряженными ячейками и ячейками инвентаря по своему усмотрению.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок берет **планшет персонажа** и размещает его в своей игровой зоне. Затем каждый игрок выбирает персонажа и берет соответствующий **набор персонажа** и **миниатюру** вместе с набором общих компонентов (см. стр. 3).

- 1 Поместите **карту персонажа** в игровую зону, рядом с планшетом персонажа.
- 2 Поместите обе ваши **стартовые карты оружия** в снаряженные ячейки вашего инвентаря.
- 3 Поместите два из ваших **жетонов радиотрансляций** в Зону готовности, а остальные три - в Зону истощения.

1 - дальний бой

4 - ближний бой

3 - сила

2 - скорость

3 - интеллект

здоровье **5**

мораль **5**

усиление **10**

Нож
Охотничье ружье
2 патрона
2 еды

опыт (XP) **6**

- 4 Возьмите два **кубика усиления** и поместите их в Зону готовности на планшете персонажа.
- 5 Просмотрите свои карты проверок. Отложите в сторону все карты с желтой полосой сверху, остальные разместите в Зоне готовности на планшете персонажа.
- 6 Поместите свой **жетон лагеря** в соответствующую ячейку для жетонов. Разделите свои **жетоны миссии** по уровням, затем поместите каждую стопку в отдельную ячейку для жетонов. На дно каждой стопки положите **жетон последней миссии**, а прямо под ним - **жетон персонажа**.
- 7 Возьмите **жетоны патронов** и **еды** в количестве, указанном на вашей карте персонажа, и поместите их в соответствующие ячейки жетонов.
- 8 Просмотрите свои **карты навыков**. Вы можете потратить свой стартовый опыт (указанный на вашей карте персонажа) прямо сейчас, чтобы освоить навыки. Каждая карта навыков имеет стоимость опыта, а для некоторых есть предварительные условия. Положите все карты изученных навыков рядом с планшетом вашего персонажа лицом вверх, а остальные отложите в сторону. Любой неиспользованный стартовый опыт сгорает.

зона готовности

ячейки жетонов

ячейка инвентаря

навык

оружие дальнего боя в снаряженной ячейке

оружие ближнего боя в снаряженной ячейке

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваши **характеристики** отражают относительно сильные и слабые стороны вашего персонажа. Каждая из ваших характеристик имеет значение, в диапазоне от 1 до 5.

Ваши характеристики влияют на состав вашей колоды проверок и колоды навыков. Вот пять характеристик и то, что они представляют в игре:

Дальний бой представляет способности вашего персонажа в дальнем бою.

Ближний бой отражает способности вашего персонажа в рукопашном бою.

Сила отражает физическую выносливость вашего персонажа.

Скорость представляет собой быстроту вашего персонажа в действиях и реакциях.

Интеллект олицетворяет умственную стойкость, знания и остроумие вашего персонажа.



УСИЛЕНИЯ

Черные кубики - это усиления, которые представляют собой дополнительные усилия, которые вы можете приложить, чтобы повлиять на исход событий, проверок, действий и встреч. Эффект усиления варьируется от одной карты к другой. Вы начинаете игру с двумя усилениями в зоне готовности. Использование усиления истощает его; затем истощенные усиления могут быть восстановлены.

СЧЕТЧИКИ

Красные кубики - это счетчики, которые помогают вам отслеживать цели разведки, способности последователей, использование предметов и урон. Некоторые карты указывают на то, что вы должны использовать жетоны. Однако вы также можете использовать счетчики в других ситуациях, если считаете, что они полезны.



- 9 На вашей **шкале здоровья** поместите зеленый указатель в отверстие, соответствующее вашему стартовому состоянию здоровья (указано на карте персонажа). Вставьте черный указатель в следующее отверстие справа от зеленого.

На **шкале морали** поместите желтый указатель в отверстие, соответствующее вашей стартовой морали (указана на карте персонажа). Вставьте черный указатель в следующее отверстие справа от желтого.

- 10 На **шкале усталости** вставьте оранжевый указатель в самое крайнее левое отверстие.

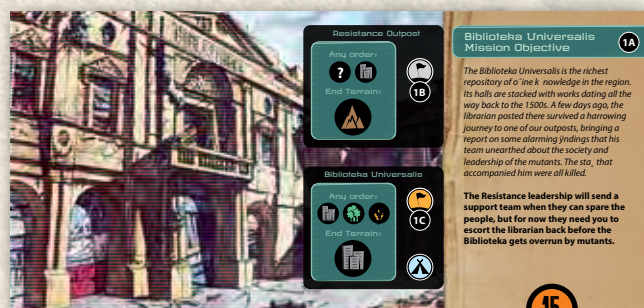
- 11 На **шкале опыта** поместите черный указатель в самое крайнее левое отверстие. Второй черный указатель вам понадобится, если ваш опыт превысит 10.

- 12 Положите свой набор **карт действий** рядом с картой персонажа лицевой стороной вниз.

- 13 Разместите **миниатюру** персонажа на поле в начальной зоне ближайшего к вам сектора.

- 14 Поместите один **жетон персонажа** на делении "0" на треке ПО (VP).

- 15 Вытяните случайную **карту цели миссии** и положите ее в своей игровой зоне лицевой стороной вверх. Затем прочтите краткое описание миссии, указанную на карте.



карта цели миссии

ЦЕЛИ ИГРЫ

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество победных очков (VP) в конце игры. Есть пять способов набрать очки...

- ❖ выполнение **цели вашей миссии** (см. стр. 8)
- ❖ выполнение вашей **побочной миссии** (см. стр. 9)
- ❖ выполнение **целей разведки** (см. стр. 9)
- ❖ победа над **Боссом-мутантом** (см. стр. 22)
- ❖ трата **опыта** (см. стр. 22)

“Последний год выдался для вас легким и безмятежным. Вас кормили, обучали и охраняли за стенами Крепости. Но это не может продолжаться вечно. Прибывает все больше выживших, а у место и ресурсы наши не безграничны. Мы можем сохранить в нашем сообществе только самых полезных членов. Так что вам лучше позаботиться о том, чтобы справиться”.



уровень 1 миссии

уровень 2 миссии

последний тип местности

жетон последней миссии (уровень 1)

вводная миссии

жетон миссии (уровень 1)

Бiblioteca Universalis
Цель Миссии 1A

Бiblioteca Universalis является богатейшим хранилищем научных знаний в регионе. Его залы заполнены произведениями искусства, датированными 1500-ми годами. Несколько дней назад библиотекарь, размещенный там, одолел нелегкое путешествие на один из наших аванпостов, принес отчет о некоторых тревожных находках, которые его команда раскопала об обществе и руководстве мутантов. Все сотрудники, сопровождавшие его, были убиты.

Руководство Сопротивления пришлет группу поддержки, когда сможет, чтобы спасти людей, но сейчас им нужно, чтобы вы сопроводили библиотекаря обратно, пока библиотеку не захватили мутанты.

ЦЕЛИ МИССИИ

В начале игры каждый игрок получает карточку цели миссии, на которой указаны две миссии, выполнить которые необходимо последовательно: **миссия 1-го уровня** (серый флаг), затем **миссия 2-го уровня** (оранжевый флаг). Вы начинаете миссию 2-го уровня после завершения миссии 1-го уровня.

Чтобы завершить миссию, вы должны посетить (см. стр. 15) местность, соответствующую каждой из **типов местности** (1), указанных миссией. Вы можете посещать их в любом порядке, за исключением **последнего типа местности** (2), который должен быть пройден последним. Когда вы совершаете поход по местности, соответствующей одному из требуемых типов, вы можете разместить на ней жетон миссии (3). Ваши жетоны миссии не требуется размещать на соседнем тайле местности.

Когда вы посетите местность каждого типа, указанного в миссии, включая последнюю, вы получаете ПО (VP) в зависимости от того, насколько быстро вы выполнили миссию этого уровня, по сравнению с вашими оппонентами.

На **карте зачета миссии** (4) поместите жетон персонажа на крайнее левое пустое место в строке, соответствующей уровню этой миссии. Если несколько игроков выполняют одну и ту же миссию в течение одного раунда, каждый из них размещает свои жетоны персонажей на одном и том же делении карты зачета миссии.

Когда вы размещаете свой жетон персонажа на карте зачета миссии, вы немедленно получаете ПО (VP), согласно занятому делению, плюс по одному ПО (VP) за каждый из ваших жетонов миссии этого уровня. Соответствующим образом передвиньте свою позицию на треке подсчета очков. (Если миссия не завершена до конца игры, то вы получите одно ПО (VP) за каждый жетон миссии того уровня, который вы смогли разместить на местности.)

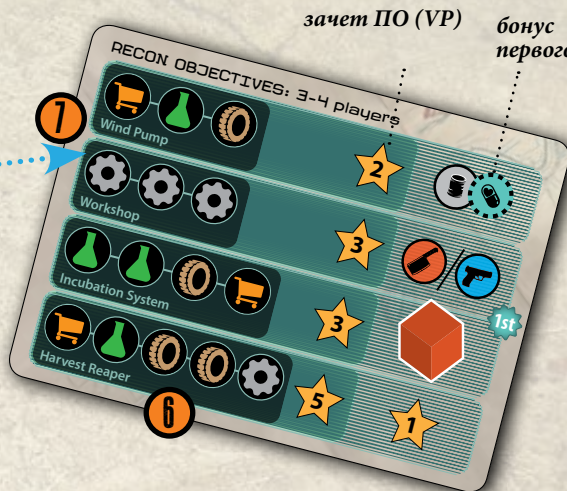
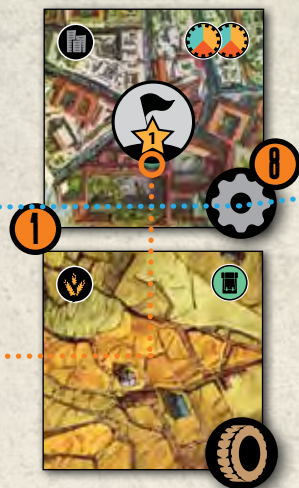
Когда вы завершите миссию, возьмите **карту прогресса выполнения миссии** (5), указанную в соответствующем разделе вашей карточке цели миссии. Прочтите новую вводную миссии, затем поместите карточку так, чтобы она закрывала предыдущую вводную миссии.

ПОБОЧНАЯ МИССИЯ

Чтобы выполнить **побочную миссию**, которая будет указана в карте выполнения миссии, вы должны посетить (см. стр. 15) местность, на которой есть определенное место поживы.

Когда вы завершите ее, поместите свой жетон побочной миссии на местность, которую вы занимаете, и сразу же получите два VP.

Вы можете разместить жетон миссии или жетон побочной миссии на местности, если он там уже есть.



зачет ПО (VP)

бонус первого игрока



ЦЕЛИ РАЗВЕДКИ

В начале игры случайным образом выберите **карту целей разведки** (6) и поместите на игровое поле. На этой карте указаны четыре различные последовательности разведки, каждая из которых состоит из серии локаций с определенными местами поживы (7).

Чтобы завершить последовательность, вы должны разместить указанные места поживы на соседних тайлах местности (8) в вашем секторе поля. Более того, локации с поживой должны располагаться в правильной последовательности.

Последовательность может начинаться в любом месте вашего сектора поля и следовать по любому маршруту, при условии, что необходимые места поживы находятся на соседних тайлах местности в правильной последовательности.

В свой ход во время Дневной Фазы (см. стр. 13) вы можете **получить победные очки** за выполненную вами последовательность разведки. Для этого, переверните все жетоны поживы, которые вы применили для сбора последовательности, а затем сразу же подсчитайте количество ПО (VP) для этой последовательности. Как только жетоны поживы переворачиваются лицом вниз, их больше нельзя никак применить.

Если вы первый игрок, набравший очки в этой последовательности, то вы получаете за нее бонус первого игрока собравшего эту последовательность.

Возьмите указанный бонус, затем поместите кубик-счетчик поверх него, чтобы отметить, что он уже был разыгран и что никто другой не может на него претендовать.

“У нас есть несколько проектов по сборке, для которых требуется оборудование. Нужно, чтобы вы внимательно обследовали все подходящие локации, куда мы могли бы отправить колонну для поисков всего необходимого. Нужные локации должны находиться недалеко друг от друга, так как запасы топлива ограничены, и нам нужно совершать как можно меньше передвижений”.



6



VP Миссии
3-4 Игрока

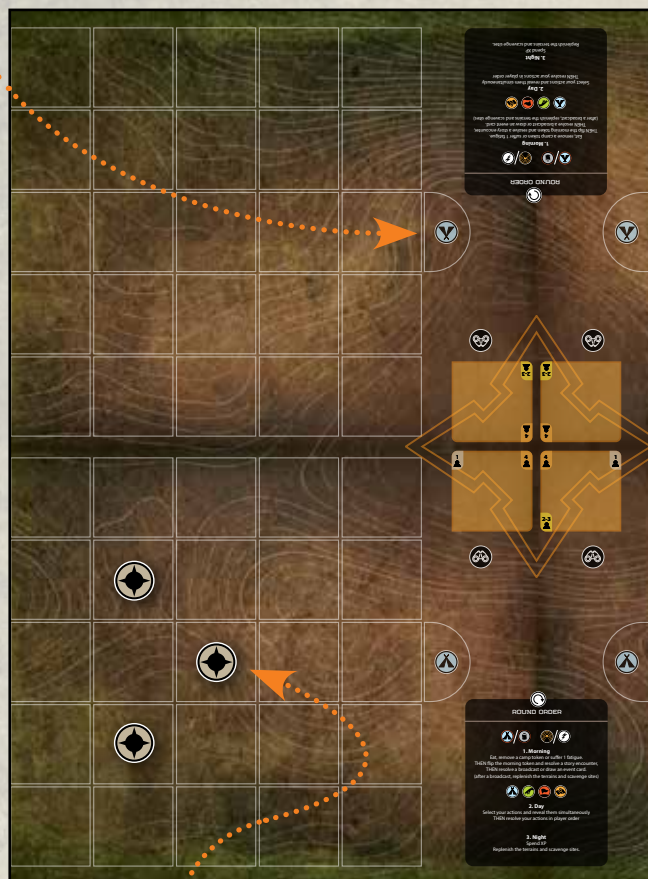
Победные Очки (VP)

Объекты Разведки

СЕКТОРЫ ПОЛЯ

СТАРТОВЫЕ ЗОНЫ

Область, куда вы помещаете свою миниатюру в начале игры, является вашей **стартовой зоной**. Она не имеет определенного типа местности, и в ней нельзя проводить поиск. Вам не обязательно тратить еду (см. стр. 12), находясь в ней. Как только вы покинете свою стартовую зону, то больше не сможете в нее вернуться.



ОРИЕНТИРЫ

В вашем секторе поля есть три клетки с жетонами ориентиров. Когда вы размещаете тайл на одной из этих клеток, выложите жетон ориентира поверх размещенного тайла, не вскрывая.

Во время фазы Ночи (см. стр. 13), если вы занимаете местность с жетоном ориентира, переверните и посмотрите номер жетона. Затем найдите в **колоде ориентиров** карту с таким же номером и прочитайте ее действие.

Во время фазы Ночи (см. стр. 13), если вы занимаете местность с уже открытой картой ориентира, то можете активировать ее эффект. Затем, сбросьте эту карту и жетон.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Местность, которую вы размещаете в своем секторе, формирует ваш собственный сектор поля. Местность всегда должна примыкать друг другу по одной из сторон тайла. На каждом тайле указан **тип местности (1)** и **бонусная добыча (2)**, которую тут можно найти.

Тип местности определяет, какую **стандартную добычу** вы получите при поиске на ней. Чтобы получить **бонусную добычу**, во время поиска вы должны успешно пройти **проверку интеллекта**.

При составлении карты, походе или поиске вы можете определять положение тайла местности (см. стр. 14-15). Определенные эффекты карты также позволяют вам определять положение тайла местности.



СЮЖЕТНЫЕ ВСТРЕЧИ

При возникновении *сюжетной встречи* (см. стр. 12), достаньте жетон случайного сюжета из мешочка. Игрок слева от вас находит соответствующую запись в книге сюжетов, зачитывает историю и доступные вам варианты.

В истории может быть три различных типа вариантов развития событий: **обязательные** (!), **бонусные** (*) и **стандартные**. Каждому варианту предшествует буква, чтобы вы могли сопоставить текст варианта с соответствующим текстом результата.

Обязательные и бонусные варианты выделены цветом, чтобы обозначить при каких **условиях**, такие как видимые мутации или последователи, они могут быть выбраны

Зачитывающий сначала проверяет, соответствуете ли вы условиям каких-либо из **обязательных** вариантов. Если соответствуете, то он зачитает вслух только эти варианты и никакие другие.

В противном случае он находит **с стандартные** варианты и зачитывает их вслух. Затем проверяет, соответствуете ли вы условиям каких-либо **бонусных** вариантов. Если да, то он зачитывает вслух и эти варианты тоже.

Выслушав все доступные варианты, вы должны выбрать один из них. Если выбранный вами вариант предполагает проверку характеристик, то вы обязаны их сразу же провести.

Затем зачитывающий игрок находит текст исхода встречи, соответствующий выбранному вами варианту, и читает его вслух. Текст исхода встречи объясняет развязку сюжета и любые полученные внутри игровые штрафы или награды.

ПРОВЕРКИ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



Во многих сюжетных встречах вас попросят пройти **проверку характеристик**. Проверки характеристик основаны либо на показателях вашего интеллекта (значок головы), либо на показателях вашей скорости (значок белой стрелки).

Когда вы пытаетесь пройти проверку характеристики, вы можете выбрать одну карту из своей **колоды проверок** и разыграть ее лицом вверх. Это ваша **основная карта проверки**.

Вы не можете выбрать карту с надписью "Do Not Exhaust!" в качестве основной карты проверки. Если это единственные карты, которые остались в вашей колоде проверок, то вы можете не выбирать основную карту проверки.

Затем перемешайте свою колоду проверок, вытяните и разыграйте еще две карты лицом вверх. Суммируйте значения соответствующих характеристик на всех картах проверок, которые вы только что разыграли. Сравните общие значения характеристик с указанными требованиями. Результатом прохождения проверки может быть **неудача**, **успех** или **критический успех**. После проведения проверки переместите свою основную карту проверки (если таковая имеется), в зону истощения на планшете персонажа лицом вниз.

Обе оставшиеся разыгранные карты проверок замешайте обратно в колоду.

ПРИМЕР СЮЖЕТА

Вы играете за **Биолога**, и вы вытащили жетон сюжета #8. Игрок слева от вас зачитывает историю #8 "Сезон человека", в которой рассказывается о встрече с мутантами-работоговцами. У этой истории есть пять различных вариантов.

Первые два варианта являются **обязательными**. Читающий проверяет, есть ли у вас какие-либо видимые мутации. Если есть, то вы были бы вынуждены (А) помочь мутантам-работоговцам захватить человека или (Б) отказаться. Но у вас нет никаких видимых мутаций, поэтому читающий сразу пропускает эти варианты.

Затем читающий зачитывает вслух **стандартные** варианты. Вы можете спрятаться в заброшенном здании, и вы должны решить либо (С) залечь на дно до наступления темноты, что будет стоить вам еды или усталости, либо (D) выглянуть в окно, чтобы посмотреть, не ускользнули ли вы от них, что потребует прохождения проверки скорости с успехом при 3.

Однако, поскольку у вас есть Птичий Охотник (Bird Hunter) который является находчивым последователем, у вас есть доступен **бонусный** вариант: (Е) попытайтесь обойти работоговцев с фланга, что потребует проверки на скорость с успехом на 3 или критическим успехом на 4+.

Вы выбираете последний вариант и пытаетесь обойти мутантов-работоговцев с фланга. Чтобы пройти проверку на скорость, вы начинаете с выбора вашей основной карты проверок: **Лобовая атака (Frontal Attack)**, у значение скорости которой равно 2.

Затем вы тянете **Цеп (Flail)**, скорость которого равна 0. О, нет! Вы решаете вытянуть вторую карту проверки. Вам повезло — это **Сильный удар (Solid Hit)**, скорость которого равна 1. Это дает вам в общей сложности 3. Этого недостаточно для критического успеха, но этого достаточно для успешного прохождения сюжета.

Читающий находит текст исхода, соответствующий бонусному варианту, и зачитывает вслух успешную развязку. Вы получаете в награду опыт ХР, который заслужили по праву.

ХОД ИГРЫ

Перед первой игрой один игрок должен прочитать вводную историю из Книги сюжетов.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд состоит из трех фаз:

Фаза Утра

- ⊗ Каждый игрок должен есть еду или получить усталость.
- ⊗ Разыграть сюжетную встречу (если есть).
- ⊗ Разыграть событие или радиотрансляцию

Фаза Дня

- ⊗ Каждый игрок тайно выбирает действие.
- ⊗ Разыгрывайте действия в порядке хода игроков.

Фаза Ночи

- ⊗ Каждый игрок может потратить опыт ХР на изучение навыков.
- ⊗ Обновить очередность тайлов в центре поля



ФАЗА УТРА

Еда

Каждый игрок должен решить, будет ли он *тратить еду* или *получит усталость*. Чтобы поесть, сбросьте один жетон еды. Если у вас нет жетонов еды — или если у вас они есть, но вы не хотите их тратить, то получаете одну усталость. Однако, если ваш жетон лагеря находится на территории, которую вы занимаете, вам не нужно тратить еду. Вместо этого просто уберите свой жетон лагеря с этой местности и поместите его обратно в соответствующую ячейку для жетонов в верхней части планшета вашего персонажа.

Сюжетные встречи

Вскройте жетон утра, который находится на текущем делении на треке раундов. Если он пустой, то ничего не происходит. Но если на нем изображен портрет персонажа, то этот игрок должен немедленно разыграть сюжетную встречу (см. стр. 11).

Радиотрансляции

Когда происходит *радиотрансляция*, игроки получают информацию. Игроки разыгрывают жетоны радиотрансляции за право первыми выбрать местность и места поживы из тайлов местности в архиве в центре поля. Это также определяет порядок ходов игроков до следующей радиотрансляции.

Каждый игрок тайно решает, сколько жетонов радиотрансляции из своей зоны готовности он хочет поставить, и кладет их в руку. Когда все игроки определились, все одновременно объявляют свои ставки.

Переставьте жетоны персонажей на треке порядка хода игроков в зависимости от количества жетонов радиотрансляции, которые выставил каждый игрок: от наиболее высокой к наиболее низкой. При ничьей положения игроков на треке относительно друг друга не меняются. Каждый игрок истощает все жетоны радиотрансляции, которые он ставил.



жетон лагеря



жетон утра



жетон сюжета



жетон радиотрансляции

В порядке хода каждый игрок берет пару: тайл - жетон места поживы из порядка карт в центре поля, добавляя их в свою руку. Максимальный **предел руки** - четыре; если в конце радиотрансляции у вас в руках больше четырех тайла местности и/или жетонов мест поживы (в любой комбинации), сбросьте их до четырех.

Как только все игроки выберут тайлы из порядка карт, вытяните новые тайлы местность (из стопки) и новые жетоны мест поживы (из мешочка), чтобы заполнить пустые ячейки в порядке карт в центре поля.



События

Когда происходит **событие**, возьмите верхнюю карту из колоды событий и зачитайте ее вслух. Некоторые события имеют последствия, которые разыгрываются немедленно, в то время как другие имеют длительное действие.



Вторжение мутантов! (Mutants Encroaching!)

В начале 7-го раунда происходит событие "Вторжение мутантов!".

Уберите колоду карт врагов 1-го уровня из игры. Теперь при розыгрыше боевых столкновений все игроки будут использовать только колоду врагов 2-го уровня (см. стр. 16), независимо от того, завершили они свою миссию 1-го уровня или нет.

Уберите колоду мелких мутаций из игры. Теперь все игроки, пострадавшие от мутации, будут брать карты из колоды крупных мутаций (см. стр. 20).

ФАЗА ДНЯ

Объявление действия

Каждый игрок тайно выбирает одну из своих четырех карт действий и кладет ее **лицом вниз**.



Применение действия

Все игроки одновременно раскрывают свои выбранные карты действий. Затем игроки выполняют выбранные ими действия (см. стр. 14-15) в порядке очередности хода. Чтобы ускорить игровой процесс, вы, возможно, захотите, чтобы игроки разыгрывали действие лагеря или поиска одновременно.

ФАЗА НОЧИ

Изучение Новых Навыков

Каждый игрок может потратить опыт (XP) на изучение новых навыков из своей колоды навыков. Каждая карта навыков имеет стоимость в XP, а для некоторых карт навыков есть предварительные условия.

Обновить очередность тайлов в центре поля

Вытяните новый тайл местности (из стопки) и новые жетоны мест поживы (из мешочка), чтобы заполнить пустые ячейки в архиве в центре поля.



СОСТАВЛЕНИЕ КАРТЫ

Восстановите 2 жетона радиотрансляции - ИЛИ обновите тайлы местности и жетоны мест поживы в порядке карт.

Затем возьмите **пару**: тайл - жетон мест поживы из архива.

Вы можете разместить любое количество **тайлов местности** в пустых зонах, прилегающих к занимаемому вами тайлу. Затем вы можете разместить места поживы на занимаемой вами местности и на любой прилегающей.



СОСТАВЛЕНИЕ КАРТЫ

При составлении карты вы **восстанавливаете два жетона радиотрансляции** - ИЛИ - **обновляете порядок карт в центре поля.**

Чтобы обновить архив, уберите из него все тайлы местности и вытяните новые из стопки на замену, затем уберите все жетоны мест поживы и вытяните новые из мешочка на замену. Сброшенные тайлы откладываются в сторону до тех пор, пока не закончится стопка, и в этом случае они перемещаются, образуя новую стопку. Сброшенные жетоны мест поживы немедленно помещаются обратно в мешочек.

После того, как вы выполните первый шаг, возьмите **пару**: тайл - жетон место поживы из архива на поле, добавив их оба в свою руку.

Наконец, вы можете разместить **любое количество тайлов** в пустых клетках, прилегающих к занимаемому вами тайлу местности. Затем вы можете разместить **любое количество жетонов мест поживы** на местности, которую вы занимаете, и на любой прилегающей (если там еще нет жетона места поживы).

Максимальный **предел руки** - четыре; если в конце хода у вас на руках более четырех тайлов местности и /или жетонов мест поживы (в любой комбинации), сбросьте до четырех.



ПОХОД

Двигайтесь шагом или **маршем** затем разыграйте **боевое столкновение**

Если вы выживете, то получите награду. Затем вы можете разместить жетон миссии на местности, которую вы занимаете (если его там еще нет).

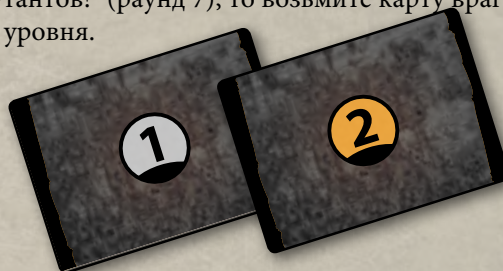
Боевое Столкновение = выбор  + тяни 



ПОХОД

Во время похода **передвиньтесь шагом** или **маршем**, а затем разыграйте обязательное **боевое столкновение** (см. стр. 16).

Если вы не выполнили свою миссию 1-го уровня, то тяните карту врага 1-го уровня. Если вы выполнили свою миссию 1-го уровня или произошло событие "Вторжение мутантов!" (раунд 7), то возьмите карту врагов 2-го уровня.



Если вы **выживете** в боевом столкновении, то получите награду. Затем вы можете разместить жетон миссии на местности, которую вы занимаете (если там его еще нет). Если вы **теряете сознание** (см. стр. 22), то вы не получите награды и не сможете разместить жетон миссии.



БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

Любые эффекты и значки, указанные на карте на синем фоне, применяются во время дальнего боя.

- **Результаты Стрельбы (мишень)** (1) указывают на эффективность дальней атаки. У каждого оружия дальнего боя, а также у врагов с дальними атаками есть таблицы попаданий (2), (13), которые указывают, как результаты стрельбы переводятся в урон.

- **Результаты нанесения урона (капля)** (3) добавляются к общей сумме урона, нанесенного дальней атакой.

- **Значение дальности (волны)** (4) указывает порядок, в котором вы и враг наносите урон друг другу.



Любые эффекты и значки, указанные на карте на красном поле, применяются во время ближнего боя.

⊗ **Результаты Атаки (топор)** (5) показывают эффективность атаки в ближнем бою. На картах оружия ближнего боя и картах врагов, атакующих в ближнем бою, указано, как результаты атаки влияют на урон (6, 7).

⊗ **Результаты Урона (капля)** (8) суммируются с общей величиной урона, нанесенного атакой ближнего боя.

⊗ **Результаты Блока (щит)** (9) указывают, сколько урона от атаки противника в ближнем бою можно предотвратить.

▶ I. Основная карта проверки

Вы можете (но не обязаны) выбрать одну карту из своей колоды проверок и разыграть ее лицом вверх. Это ваша **основная карта проверки**.

Вы не можете выбрать карту с надписью "Do Not Exhaust!" в качестве вашей основной карты проверки. Если это единственные карты, которые у вас остались в колоде вызова, то вы можете не назначать основную карту проверки.



▶ II. Дальний бой

После того, как вы назначите свою основную карту проверки, вы должны вступить в дальний бой; это обязательно. Для проведения дальнего боя выполните следующие действия:

1. Выберите одно **оружие дальнего боя** (если таковое имеется), которым вы вооружены и которое хотите использовать. Чтобы использовать его, вы должны сбросить один жетон патрона (10), вернув его в запас.
2. Перемешайте свою колоду проверок, затем возьмите **одну случайную карту проверки** и положите ее рядом с вашей основной картой лицом вверх.
3. Суммируйте **результаты стрельбы** (1) на ваших картах проверок, затем сверьтесь с таблицей попаданий из вашего оружия дальнего боя (2), чтобы определить, какой урон вы нанесете. Если на ваших картах проверки есть какие-либо **результаты урона**, то суммируйте их с общей величиной. На этом этапе вы можете использовать **особенности** вашего оружия дальнего боя (11) (если таковые имеются).
4. Бросьте кубики дальнего боя противника (12), просуммируйте **результаты стрельбы** и сверьте с их таблицей стрельбы (13), чтобы определить, какой урон они нанесут. Если у противника есть еще какие-либо **результаты урона**, то добавьте их к общей величине. Во время этого шага враг применяет с свои **особые способности** (если таковые имеются).
5. Определите, чье **значение дальности** выше (4). Если ваше, сначала урон врагу наносите вы, а только затем враг (если не будет убит). Если дальность противника выше, то свой урон он сначала нанесет вам, а только потом - вы. При ничьей урон наносится одновременно.
6. Возьмите случайно выбранную карту проверки и замешайте ее обратно в свою колоду проверок. Карту основной проверки пока оставьте перед собой лицом вверх.

ПРИМЕР БОЯ

- 1 Вы играете за **Мусорщика (Scavenger)** и во время похода сталкиваетесь с **Молоторуком (Hammerhand)**. Вы присматриваетесь друг к другу и готовитесь к драке!
- 2 В качестве своей основной карты проверки: вы берете **"Идеальный выстрел" (Perfect Shot)**, которая обеспечивает три результата стрельбы в дальнем бою (на синем поле) и один результат атаки в ближнем бою (на красном поле).
- 3 Вы должны решить, будете ли вы использовать оружие дальнего боя. Поскольку Молоторукий не может выстрелить в ответ, вы пользуетесь этим преимуществом, используя свой **Kalt 9-мм**.
- 4 Чтобы использовать свой Kalt 9-мм, вы должны сбросить один патрон. Затем вы разыгрываете случайную карту проверки для дальнего боя: **Цеп (Flail)**, которая не добавляет результатов при стрельбе. Таким образом, у вас по-прежнему есть только три результата стрельбы. Сверившись с **таблицей стрельбы** вашего Kalt 9mm, вы видите, что три выстрела наносят один урон. Этого недостаточно, чтобы убить Молоторукого, но это уже кое-что. После этого замешайте Цеп обратно в свою колоду проверки.
- 5 Экипированные Охотничьим Ножом, вы готовитесь к ближнему бою. Вы разыгрываете случайную карту проверки для рукопашного боя: **Лобовая атака** дает два результата атаки. В сочетании с вашим **Идеальным выстрелом** они дают вам в общей сложности три результата атаки.
- 6 Молоторукий автоматически имеет один результат атаки и бросает три **кубика ближнего боя**: один красный и два зеленых. Он получает еще два результата атаки и один результат урона. Сегодня не твой день!
- 7 Вычитание результатов атаки Молоторукого из результатов вашей атаки дает нулевое **значение атаки**. Однако, используя особенность вашего Охотничьего Ножа **Сбалансированный**, вы тратите усиление, чтобы получить один результат атаки, что дает вам значение атаки, равное единице.
- 8 По **таблице ближнего боя** вашего Охотничьего Ножа, вы видите, что значение атаки, равное единице, наносит один урон, чего достаточно, чтобы добить Молоторукого, поскольку вы уже нанесли ему один урон своим Kalt 9-мм. Но Молоторукий так же получил один результат урона, который он наносит вам, так что вы теряете одно здоровье.
- 9 Поскольку вы убили Молоторукого, вы получаете **награду за убийство**, которая представляет собой карту последователя и один опыт. Неплохо!
- 10 Однако, поскольку Молоторукий в ближнем бою вас так достал, вы также получаете мутацию, о чем свидетельствует символ на карте Молоторукого.

здоровье



значение атаки

награда за выживание

награда за убийство

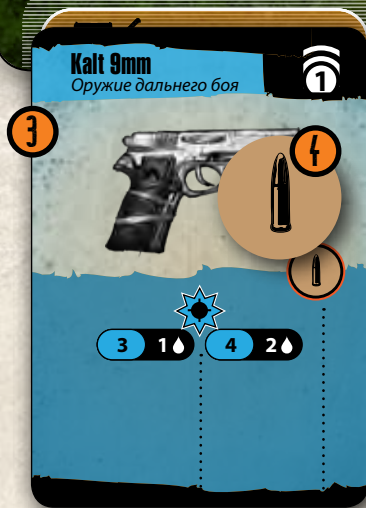
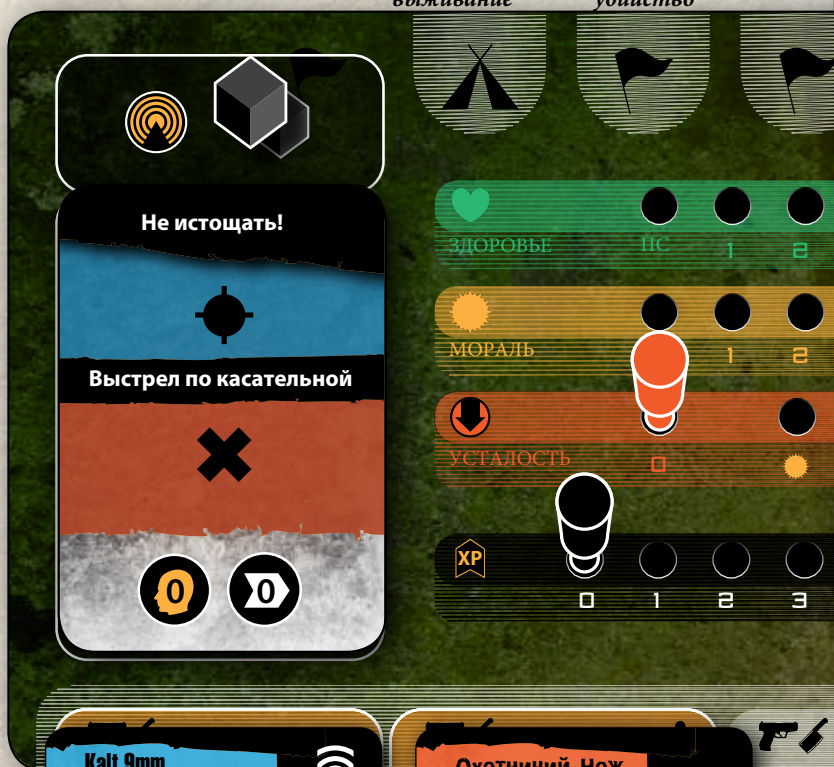


таблица стрельбы

потратил патрон



таблица атаки

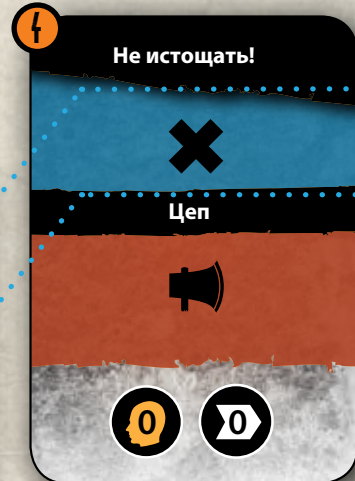
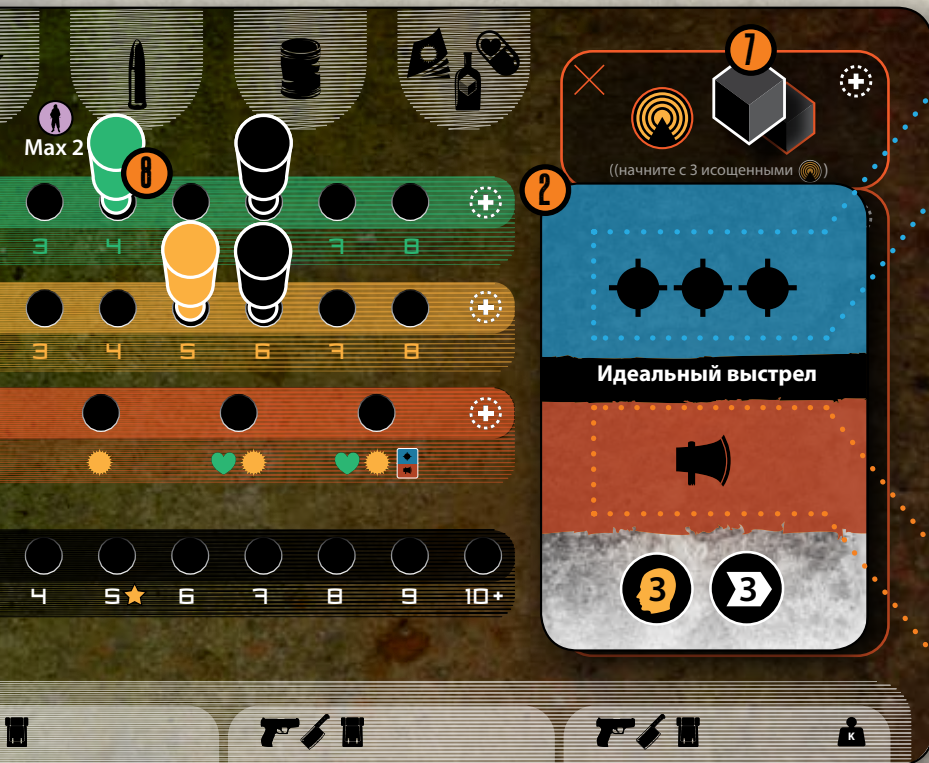
особенность оружия

Ближний Бой



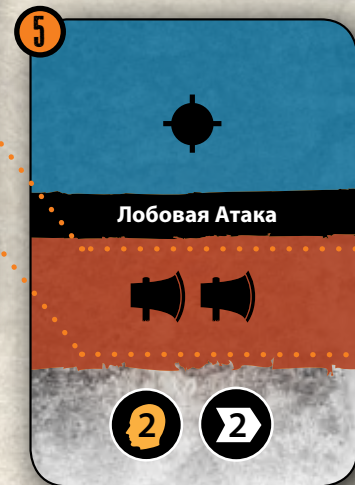
3

6



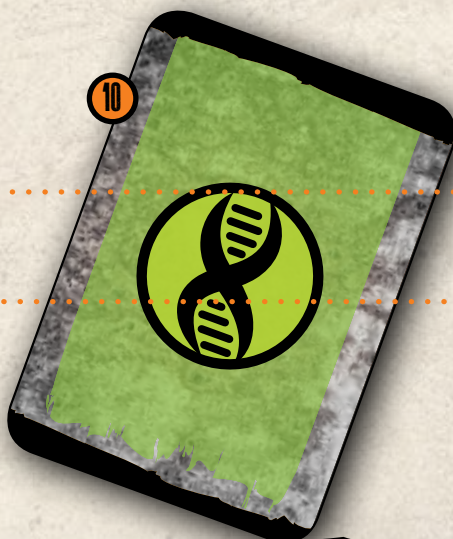
Дальний бой

3



Ближний Бой

3



Ближний бой



+1

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Получение Мутаций

Когда вы рискуете выйти за стены Крепости, ваше тело неизбежно будет подвержено воздействию мутаций окружающего мира.

Когда враг-мутант наносит вам хотя бы один урон во время ближнего боя (см. стр. 17), вы **получаете мутацию**. Вы не можете подвергнуться более чем одной мутации за бой. Иногда другие игровые эффекты также могут привести к мутации.

Когда вы получаете мутацию, возьмите одну карту из колоды мутаций. В начале игры тяните карты из колоды **мелких мутаций (minor mutation)**. Если вы выполнили свою миссию 1-го уровня или событие "Вторжение мутантов!" (раунд 7) уже произошло, то тяните карты из колоды **крупных мутаций (major mutation)**.

Если вы вытянули карту мутации, которая у вас уже есть, то замешайте ее обратно в колоду и возьмите вместо нее другую.

Некоторые мутации невозможно скрыть от посторонних глаз. Они называются **видимыми мутациями (visible mutations)** (глаз). Их эффекты вступают в силу во время определенных встреч и событий. Когда вы тянете карту видимой мутации, на ней будет указание взять жетон видимой мутации. У вас не может быть более одного жетона видимой мутации.

Определенные мутации уменьшают ваш максимум здоровья или морали. В этом случае, переместите соответствующий черный указатель на одно отверстие влево на шкале здоровья или морали. Если это отверстие уже занято цветным указателем, то сначала продвиньте его на одно отверстие. В противном случае - не перемещайте.



мелкая мутация



крупная мутация

Получение опыта (XP)

Во время игры вы будете получать опыт различными способами. Основными источниками опыта являются сюжетные встречи (см. стр. 11) и боевые столкновения (см. стр. 16). За успешное боевое столкновение полученный вами опыт указывается на карте противника в награде за выживание или за убийство.



награда за выживание

награда за убийство

Распределение опыта

В Фазу Ночи вы можете потратить опыт на изучение новых навыков из вашей колоды навыков.



стоимость опыта (XP)

Получение добычи

Некоторые ситуации в игре позволят вам получить **добычу**. Это широкий термин, который охватывает расходные материалы (например, еду, патроны и жетоны восстановления), последователей и предметы (например, оружие и снаряжение).



Жетоны еды: Их можно потратить в Фазу Утра, чтобы предотвратить усталость (см. стр. 12). Поиск в лесной местности - верный способ найти еду.



Жетоны патронов: их можно потратить на использование вашего оружия дальнего боя в бою (см. стр. 16). Поиск в полях - верный способ найти патроны.



Жетоны восстановления: Существует три различных типа жетонов восстановления, которые вы можете потратить в любое время (за исключением столкновений/встреч), чтобы применить их действие.

⊗ **Аптечка:** восстанавливает одно здоровье

⊗ **Выпивка:** восстанавливает один кубик усиления

⊗ **Книги:** восстанавливают одну единицу морали.

Когда вы получаете универсальный жетон восстановления, выберете один из трех типов. Поиск в лесной местности - верный способ найти жетоны восстановления.



Карты последователей: Они имеют различное применение. У вас может быть до двух последователей одновременно. Если у вас появится третий последователь, то выберите двух, сбросив карту третьего. Последователи не занимают места в вашем инвентаре. Если вы потеряете сознание (см. стр. 22), то должны сбросить все свои карты последователей.



Карты оружия дальнего боя: используются во время дальнего боя (см. стр. 16). Поиск в горной местности - верный способ найти оружие дальнего боя.



Карты оружия ближнего боя: используются во время рукопашного боя (см. стр. 17). Поиск в городской застройке - верный способ найти оружие ближнего боя.



Карты снаряжения: обеспечивают постоянные эффекты. Обычно они используются в не боевых целях. Поиск бонусной добычи и убийство врагов во время боевых столкновений - вот основные способы найти снаряжение.

Если вы берете карту предмета, которая у вас уже есть, то можете взять вместо нее другую, замешав дублирующуюся обратно в соответствующую колоду.

Улучшения оружия ближнего боя

Оружие ближнего боя можно **улучшить**, чтобы повысить его эффективность во время боевых столкновений.

Большинство карт оружия ближнего боя имеют один или два значка в левом нижнем углу. Эти слоты указывают количество улучшений, которые можно на него установить.

Большинство карт оружия ближнего боя имеют перевернутый значок в правом верхнем углу. Это **тип улучшения** указывает эффект, которую эта карта может добавить при использовании ее в качестве улучшения другого оружия ближнего боя.



Вы можете улучшать оружие ближнего боя в любое время (кроме непосредственно самого боя). С улучшенного оружия ближнего боя уже нельзя снимать улучшение, если это не предписано картой или правилами.

Чтобы улучшить оружие ближнего боя, вам просто понадобятся любые две карты оружия ближнего боя в инвентаре. Выберите одно в качестве **основного оружия**, а другое - в качестве его **улучшения**. Переверните карту улучшения вверх ногами и подложите ее под основное оружие так, чтобы виден был только эффект улучшения.

Во время ближнего боя (см. стр. 17) вы можете сбросить установленное на основное оружие улучшение, чтобы применить соответствующий эффект для **результата боя**. Данный эффект может быть применен, пока карта не будет сброшена.

Сброшенные карты улучшений помещаются в стопку сброса оружия ближнего боя. Если колода оружия ближнего боя закончится, то перемешайте сброшенные карты, чтобы сформировать новую колоду.



Столкновение с Боссом-мутантом.

Когда вы завершите миссию 2-го уровня, в вашей карточке прогресса выполнения миссии будет указано, что вам нужно вытянуть карту Босса-мутанта и положить ее перед собой. Теперь, когда путешествуете по местности на которой нет жетона миссии или побочной миссии, вместо обычного боевого столкновения вы можете разыграть **столкновение с Боссом-мутантом**.

Столкновение с боссом-мутантом происходит как обычное боевое (см. стр. 16), за исключением **двух раундов ближнего боя**, вместо одного. После завершения первого раунда ближнего боя истощите свою основную карту проверки и замешайте разыгранную карту проверки обратно в колоду. Прежде чем перейти ко второму раунду, опять разыграйте новую основную и случайную карту проверки.

Если вы **убьете Босса-мутанта**, то немедленно получите два ПО (VP) и два опыта (XP) в качестве награды за убийство. Это запускает окончание игры; игра завершится, как только закончится текущий раунд.

Если вы **не убьете Босса-мутанта**, то оставьте его карту перед собой. Вы можете снова разыграть столкновение с ним в следующем раунде, но здоровье



Потеря сознания

Если ваше здоровье или мораль в какой-то момент снизятся до нуля, то вы немедленно теряете сознание. В этом случае выполните следующие пять шагов:

★ Потеряйте 1 ПО (VP). (Переместите жетон персонажа на треке подсчета ПО соответственно)

✗ Сбросьте все карты последователей, которые у вас есть.

⬇ Восстановите одну усталость.

⊕ Если у вас меньше двух единиц здоровья / морали, то передвиньте указатель до двух единиц.

⛶ Разместите жетон лагеря на тайле, который занимаете, затем положите перед собой карту действий "Лагерь" лицом вверх. Это будет вашим следующим действием.

Если вы потеряете сознание во время боевого столкновения (см. стр. 16), то вы не сможете получить никаких наград, даже если убили врага. Кроме того, вы не можете разместить жетон миссии или побочной миссии на вашем текущем тайле местности.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок побеждает Босса-мутанта, запускается режим окончания игры; игра заканчивается, когда заканчивается этот раунд. В противном случае игра заканчивается по окончании 16-го раунда.

Финальный Подсчет Очков

В конце игры игроки добавляют к уже набранному ими победным очкам (VP):

- ⊗ одно ПО (VP) за каждый размещенный ими жетон миссии, соответствующий незаконченной миссии
- ⊗ одно ПО (VP) за каждые не потраченные пять очков опыта

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков!

Тай-брейк

В случае ничьей выигрывает игрок, победивший Босса-мутанта.

Если это не приводит к разрыву ничьей, то побеждает игрок, завершивший свою миссию 2-го уровня первым.

Если и это не приводит к разрыву ничьей, то каждый из игроков, сыгравших вничью, проверяет свой текущий уровень усталости и добавляет количество мутаций, которые у него есть. Побеждает игрок, сыгравший вничью и набравший наименьший суммарный результат.

Если и это не поможет, то ничья может быть решена только старой доброй потасовкой.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

В режиме "команда на команду" две команды по два игрока в каждой сражаются друг против друга.

ПОДГОТОВКА

Следуйте обычным правилам подготовки игры со следующими изменениями:

- ❖ Каждая команда размещает обе миниатюры своих персонажей в одной и той же стартовой зоне, в одном и том же секторе поля.
- ❖ Возьмите по два жетона утра для каждого игрока. Затем добавьте шесть пустых жетонов. Поместите пустые жетоны на деления #1 и #14 на треке раундов, затем случайным образом распределите оставшиеся жетоны по делениям #2 – #13 лицом вниз. Оставьте деления #15 и #16 пустыми.
- ❖ Каждая команда использует только один набор **жетонов миссии** и разыгрывает только одну **карту цели миссии**.
- ❖ Выберите **карту цели разведки**, которая помечена для режима "команда на команду" (team versus).

ХОД ИГРЫ В КОМАНДНОМ РЕЖИМЕ

Следуйте обычным правилам игры, со следующими изменениями и дополнениями:

Подсчет Победных Очков

У каждой команды есть свой счет. Используйте жетон одного из персонажей из каждой команды, чтобы отслеживать результаты команды на треке победных очков

- ❖ **Цели миссии:** Чтобы разместить жетон миссии или побочной миссии, вы и ваш товарищ по команде оба должны находиться на одном тайле местности, оба должны выбрать действие похода, и оба должны выжить в результате боевого столкновения.
- ❖ **Цели разведки:** Когда команда первой засчитывает указанный результат, то только один из товарищей по команде получает бонус первого игрока.

Радиотрансляции

Во время радиотрансляции игроки берут тайлы из архива в порядке хода, как обычно. Однако каждый игрок может занять только один тайл или жетон места поживы (не оба!), оставляя другой в архиве в центре поля.

После радиотрансляции вытяните и выложите в центр поля новые тайлы местности из стопки и новые жетоны мест поживы из мешочка.

Общий Размер Руки

Вместо отдельной руки каждого игрока, у каждой команды есть одна общая рука. В конце радиотрансляции или действия каждая команда не может иметь в своем распоряжении более шести тайлов местности и/или жетонов мест поживы (в любой комбинации).

Социальные Навыки

Некоторые карты навыков помечены как  - **социальные навыки**.

Когда вы с напарником находитесь на одном тайле, вы можете использовать социальные навыки друг друга так, как если бы это были ваши собственные. Однако, если вы и ваш напарник обладаете одинаковыми социальными навыками, эффект не суммируется.

Обмен С Напарником

Во время Фазы Ночи напарники могут свободно передавать друг другу свою еду, патроны, жетоны восстановления, последователей, оружие и снаряжение.

Напарники не могут делиться друг с другом здоровьем, моралью, усталостью, опытом, кубиками усиления или жетонами радиотрансляции.

Ориентиры

Во время Фазы Ночи, если вы и ваш напарник находитесь на одном тайле местности, на которой есть жетон ориентира, то вы сами выбираете, кто из вас его разыгрывает.

Действия

Каждый игрок выбирает свое действие индивидуально, но напарники могут общаться друг с другом. После вскрытия, действия разыгрываются следующим образом:

- ❖ **Лагерь:** Во время Фазы Утра, если вы и ваш напарник занимаете одну и ту же местность, на которой так же присутствует один жетон лагеря, то ни одному из вас не нужно тратить еду; вместо этого просто уберите жетон лагеря. Однако, если присутствуют оба жетона лагеря, то уберите их оба.
- ❖ **Поиск:** Никаких изменений по сравнению со стандартной игрой. Каждый игрок выполняет свое действие самостоятельно.
- ❖ **Составление карты:** Никаких изменений по сравнению со стандартной игрой. Каждый игрок выполняет свое действие самостоятельно.
- ❖ **Поход:** Вы можете самостоятельно разыгрывать боевые столкновения, чтобы получить награды. Однако, чтобы разместить жетон миссии или побочной миссии, вы и ваш напарник должны вместе разыграть боевое столкновение. Вы должны быть вместе, чтобы разыграть столкновение с Боссом-мутантом.

Боевые столкновения

Когда вы и ваш напарник вступаете в бой, то возьмите две карты врагов из одной колоды. Затем выберите, кто из вас с каким врагом будет сражаться.

Вы оба участвуете в дальнем бою в порядке по вашему выбору. Каждый из вас выбирает свою собственную основную карту проверки, затем вытягивает случайную карту проверки, стреляет в выбранного вами врага, и выбранный враг стреляет в ответ.

Если и вы, и ваш напарник убили ваших врагов в дальнем бою, то бой немедленно заканчивается. Аналогично, если и вы, и ваш напарник теряете сознание, то бой немедленно заканчивается.

Если оба врага все еще живы, и ни вы, ни ваш товарищ по команде не потеряли сознание, то вы оба разыгрываете ближний бой в порядке по вашему выбору. Каждый из вас тянет случайную карту проверки, атакует выбранного вами врага, и выбранный вами враг атакует вас в ответ.

Если вы убили своего врага во время дальнего боя, но ваш напарник не убил своего, то вы можете ему помочь во время ближнего боя. Ваш напарник добавляет все результаты ближнего боя по вашей основной карте проверки.

Если вы потеряете сознание во время дальнего боя, а ваш напарник - нет, то ваш враг поможет врагу вашего товарища: враг вашего напарника бросает один дополнительный черный кубик во время ближнего боя.

Если вы оба выживете в бою, то можете разделить награды по своему усмотрению. Если выживет только один из вас, то награды получит только выживший игрок.

Боссы-мутанты

Когда ваша команда завершит миссию 2-го уровня, то вы получите одну карту Босса-мутанта (а не две). При разыгрыше столкновения с Боссом-мутантом, только один товарищ по команде может участвовать в дальнем бою против Босса-мутанта; решите, кто из вас это сделает.

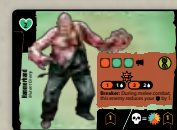
После того, как выбранный игрок завершит дальний бой, каждый игрок в команде должен завершить один раунд ближнего боя против босса-мутанта в порядке по вашему выбору.

Игрок, участвовавший в дальнем бою против босса-мутанта, во время своего раунда ближнего боя должен использовать ту же карту основной проверки.

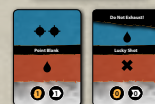
Конец игры

Когда команда побеждает Босса-мутанта, запускается режим окончания игры; игра заканчивается, как только заканчивается текущий раунд. В противном случае игра завершается по окончании 14-го раунда.

Выберите Врага

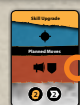


Дальний Бой

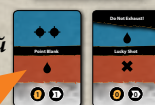


Ближний Бой (Сценарий А)

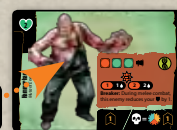
напарник
убивает врага
в дальнем бою



ближний
бой



Юлижний Бой (Сценарий Б)



напарник
потерял сознание
в дальнем бою



РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



ПОДГОТОВКА

Следуйте обычным правилам по подготовке к игре со следующими изменениями:

- 1 Возьмите **карточку для одиночных миссий** вместо того, чтобы тянуть карту целей миссии. Выберите сторону А или В. (разницы в сложности нет).
- 2 Поместите **маркер угрозы мутантов** на стартовое деление трека угрозы мутантов на нижнем крае карточки одиночных миссий.
- 3 Возьмите по одному жетону места поживы каждого типа (фабрика, свалка, лаборатория, торговый центр). Распределите их случайным образом по крайним левым позициям четырех треков силы мутантов.
- 4 Перемешайте колоду Боссов-мутантов и поместите ее чуть ниже карточки одиночных миссий. Раскройте верхнюю карту колоды и положите ее поверх колоды лицом вверх.

- 5 Вытяните два **тайла местности** из стопки и поместите их лицом вверх в архив в центре поля, затем вытяните и поместите по одному **жетону мест поживы** рядом с каждым тайлом местности. Если вы вытягиваете два одинаковых тайла местности или жетона мест поживы, то сбросьте их и тяните до тех пор, пока и тайлы и жетоны не будут разными.
- 6 Возьмите все четыре ваших **жетона утра**, затем добавьте 10 пустых жетонов. На треке раундов поместите пустые жетоны на деления #1 и #14, а затем случайным образом распределите оставшиеся жетоны по делениям #2 - #13 лицом вниз. Оставьте деления #15 и #16 пустыми.
- 7 Выберите одну из двух **карт целей разведки**, которые помечены для одиночного режима.
- 8 Возьмите набор из трех дополнительных **жетонов миссии 1-го уровня** из одного из других наборов персонажей.

ХОД ИГРЫ

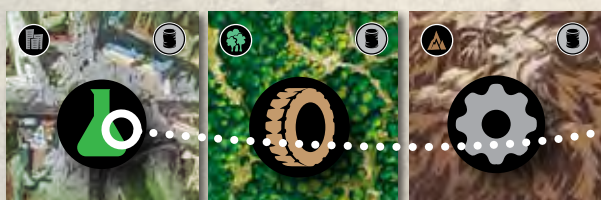
Следуйте обычным правилам игры, со следующими изменениями и дополнениями:



Цели Игры

В одиночном режиме вы не отслеживаете победные очки. Цель состоит просто в том, чтобы завершить все три ваши миссии, сохранив Крепость от угрозы мутантов.

- A** Вы выиграете, если завершите все три миссии, указанных на карточке одиночных миссий, к концу 14-го раунда.
- B** Вы проигрываете, если маркер угрозы мутантов достигнет деления Крепости на треке угроз или если вы не выполните все три миссии к концу 14-го раунда.
- C** **Цель миссии:** Вам предстоит выполнить две миссии 1-го уровня и одну - 2-го уровня. Вы можете выполнять миссии 1-го уровня в любом порядке, но должны завершить одну, прежде чем приступить к другой. Каждый раз, когда вы выполняете миссию, перемещайте маркер угрозы мутанта на одно деление назад на треке угроз.
- D** **Цель разведки:** Чтобы собрать последовательности добычи, переверните жетоны добыч, указанные в последовательности, затем возьмите указанный бонус. Вы можете собирать каждую последовательность сбора добычи раз.



Радиотрансляции

- 1** В начале каждой радиотрансляции продвигайте угрозу мутанта, на одно деление на треке угроз.
- 2** Затем выберите пару тайл - жетон места поживы из архива в центре поля, добавив их в свою руку.
- 3** Сбросьте оставшуюся местность, но разместите оставшийся жетон места поживы на крайнем левом доступном делении соответствующего трека силы мутантов.
- 4** Если жетон места поживы размещен на делении с указанным эффектом, немедленно примените его.
- 5** Если жетон места поживы размещен на последнем делении этого трека, то примените этот эффект как обычно, а затем уберите все жетоны мест поживы с этого трека, за исключением того, который находится в крайней левой позиции. Каждый трек силы мутантов может заполняться несколько раз в течение игры.



Карты, несовместимые с одиночной игрой

Не все карты совместимы с соло режимом (☹). Если у вас есть какие-либо карты навыков, помеченные таким символом, то вы не можете использовать их в одиночном режиме. Если вы берете карту из любой колоды, помеченной таким символом, то немедленно сбросьте ее и возьмите новую.

Места поживы

В любой момент игры, если оба жетона места поживы в архиве идентичны, то сбросьте один из них и тяните до тех пор, пока они не станут разными.

Фаза второго дня

В конце Фазы Дня вы можете потратить один жетон еды, чтобы немедленно перейти ко второй Фазе Дня. Выберите второе действие для выполнения, которое должно отличаться от того, которое вы выбрали в первую Фазу Дня. Вы можете разыграть вторую Фазу Дня один раз за раунд. В каждом из них по-прежнему есть только одна Фаза Утра и Фаза Ночи

Действия

- ☉ **Лагерь:** Как только вы покинете местность, на которой находится ваш жетон лагеря, уберите его.
- ☉ **Поиск:** Без изменений
- ☉ **Составление Карты:** Один раз за раунд вы можете потратить любое количество жетонов радиотрансляций, чтобы убрать такое количество тайлов местности и / или удалить их из архива, а затем вытянуть новые на замену. Если вы хотите использовать несколько жетонов радиотрансляции, то должны заранее выложить, сколько вы собираетесь использовать.
- ☉ **Поход:** Без изменений



Столкновение с Боссами-мутантами

После того, как вы завершите обе свои миссии 1-го уровня, вы можете разыграть столкновение с выявленным в данный момент Боссом-мутантом боссом-мутантом, совершив поход по местности, на которой нет жетона миссии.

Встреча с Боссом-мутантом работает так же, как и в обычной игре. Вы должны разыграть один раунд дальнего боя и два раунда ближнего боя.

Если вы убьете Босса-мутанта, то переместите метку угрозы мутантов на одно деление назад на треке угроз. Затем сбросьте эту карту босса-мутанта и откройте следующую из колоды боссов, положив ее поверх колоды лицом вверх.

Потеря сознания

Если вы теряете сознание, передвиньте маркер угрозы мутанта на одно деление на треке угроз. (В дополнение к обычным последствиям потери сознания).

CREDITS AND ACKNOWLEDGEMENTS

Game Design: Gordon Calleja

Art Direction: Mark Casha

Illustration: Arjuna Susini

Development: Johnathan Harrington, Jonathan Gilmour, and Nick Shaw

Writing: Daniel Vella and Gordon Calleja

Graphic Design: Mark Casha and Chris Borg

Miniature Sculptors: Kieran Russell

3D Game Renders: Fabrizio Cali

Project Management: Anne Harmasnes

Editing: Dustin Schwartz and Johnathan Harrington

Test Leads: Timothy Clark, Andrew Porsella Flores, Rafael Cordero, Michael S. Debus, Derek Jonson, Jasper Schellekens, and Nick Shaw

Production: Mark Casha and Gordon Calleja

Special Thanks: A heartfelt thank you to all our backers for making this project possible and to our families for their patience and enthusiasm throughout.

© 2019 Mighty Boards. All Rights Reserved.

ГЛОССАРИЙ ЗНАЧКОВ

Карты Персонажей

- Стрельба
- Рукопашная
- Сила
- Скорость
- Интеллект
- Мораль
- Здоровье
- Начальный опыт (XP)

Планшеты Персонажей

- Шкала Морали
- Шкала Здоровья
- Шкала Усталости
- Шкала Опыта
- Восстановление
- Последователь
- Сбросить / Истощить
- Кубик Усиления
- Жетон Радиотрансляции
- Карата Проверки
- Тяжелый предмет
- Оружие Дальнего боя
- Оружие Ближнего боя
- Снаряжение

Поле

- Количество Игроков
- Каунд
- Радиотрансляция
- Событие
- Вторжение мутантов!
- Стартовая зона
- Победные Очки
- Бонус Первого Игрока

Действия

- Лагерь
- Картографирование
- Поиск
- Поход
- Движение Шагом / Маршем

Тип Карт

- События
- Мелкие Мутации
- Крупные Мутации
- Оружие Дальнего боя
- Оружие Ближнего боя
- Снаряжение
- Последователи
- Ориентиры
- Цели Миссий
- Враги (Уровень 1)
- Враги (Уровень 2)
- Объекты Разведки
- Проверки

Проверки и Столкновения

- Стрельба
- Урон
- Атака
- Блок
- Хар-ка Интеллекта
- Характеристика скорости
- Кубик Усиления
- красный кубик
- Очки Опыта
- Награда за убийство
- Дальность
- Потратить патрон
- Положительное значение атаки
- Отрицательное значение атаки
- Сюжеты

Миссии

- Победные Очки
- Ход Выполнения Миссии
- Городская Местность
- Лесная Местность
- Поля
- Горная Местность

Одиночный Режим

- Уровень угрозы мутантов
- Поле Крепости
- Несовместимый Навык

Навыки

- Стоимость опыта
- Социальный Навык (Командный режим)
- Несовместимый Навык (Одиночный режим)

Мутации

- Видимые Мутации

- Сбросить / Истощить