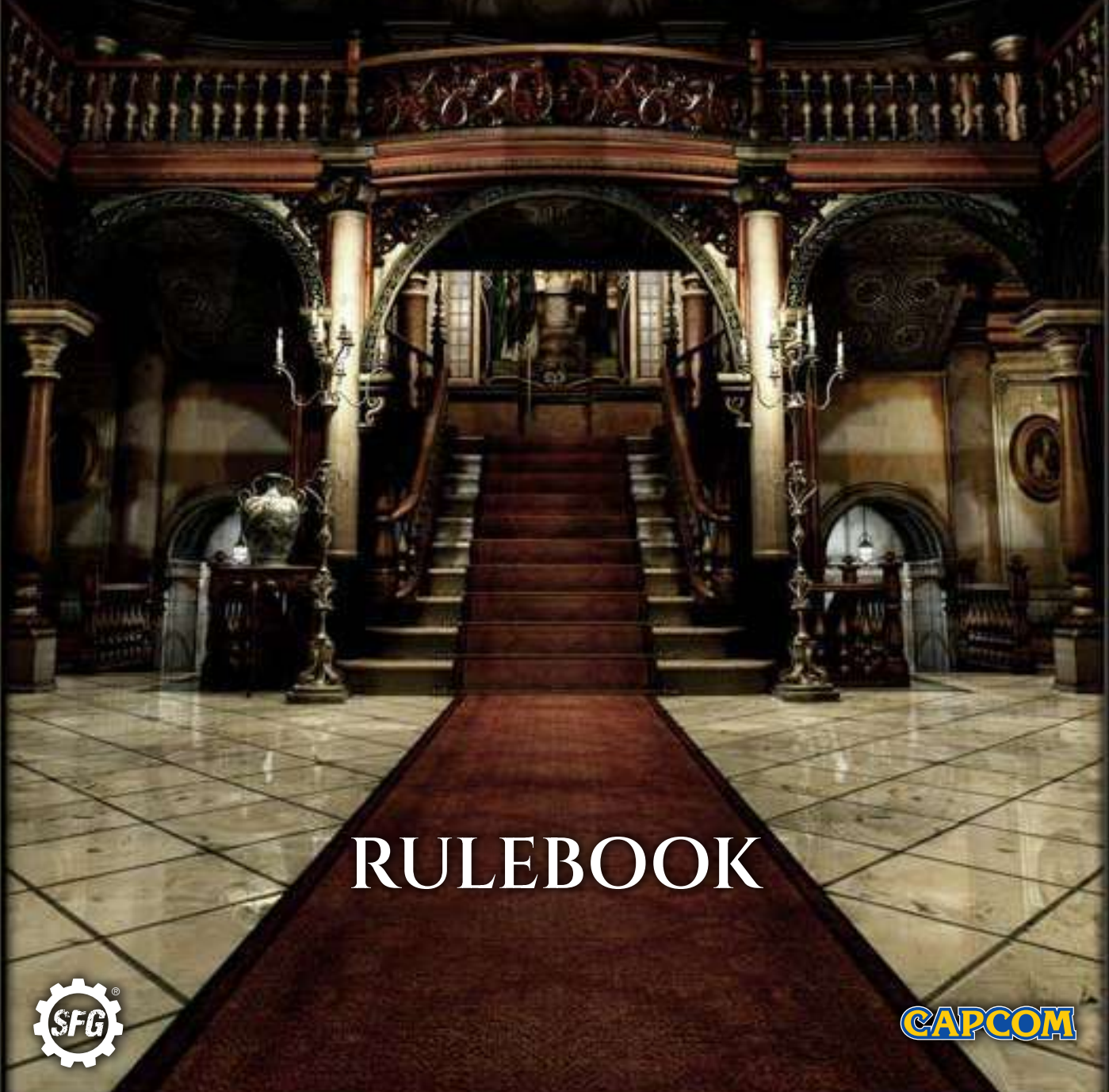




Resident Evil

The Board Game



RULEBOOK



CAPCOM

CONTENTS

INTRODUCTION	3	ADDITIONAL GAME RULES...I7	STARTING THE CAMPAIGN...30
COMPONENTS	4	The Mansion Dashboard..... 17	Setting Up..... 30
CHARACTER PROFILES..... 6		Characters and Items	Choosing Characters..... 30
Profile Cards.....6		The Health Track	Support Characters..... 30
The Health Track and inventories.....6		Items	Card Decks
Item Cards.....7		Herb Items	Getting Started..... 31
Tiles	8	Defence Items	
Square Model Limits	8	Kerosene Tokens..... 18	
Range	8	Weapons	
Line of Sight	8	Tiles and Encounters	
Enemy Reference Cards.....9		Exploring..... 20	
		Encounter cards	
		Terrain Elements..... 22	
GAMEPLAY - THE BASICS.... I0		The Character Reserve and Missions... 24	
Player Turns	10	The Reserve	
1. The Action Phase	10	Switching Characters..... 24	
2. The Reaction Phase	12	Missions..... 25	
Out-of-Sequence Reactions..... 14		Narrative Events	
3. The Tension Phase	14	The Danger Level	
		Losing the Campaign	
TUTORIAL - THE GUNSHOT.. I5		The Mansion Map..... 28	
The Playing Area..... 15		Setting Up The Mansion Map..... 28	
Choosing Characters..... 16		Adding New Scenario Cards..... 28	
Card Decks	16		
Playing the Tutorial	16		
Rerolling Dice..... 16			



CREDITS

Resident Evil series by ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
“Resident Evil” and its logo are trademarks of Capcom.

Resident Evil: The Board Game

Game Concept Mat Hart	Art Doug Telford	Graphic Design & Layout Mike Hyslop Abigail Thornton	Playtesting Markus Copeland James Docherty-Saunders Michael Early Juandre Luchie Andrew Patras Veny Ria	Leonardo Santoso James Scotland Michael Skalka Stuart Stockdale Kate Warrington Psy White Alex Yang	Special Thanks Stefano Barolo & Kristina Markez at ©Capcom Europe
Design & Development Fraser McFetridge Steve Margetson Sherwin Matthews	Sculpting Ben Charles Russ Charles Thomas Lishman	Production Candy Chan Matthew Elliott			Extra special thanks to all of our Kickstarter Backers and late pledgers!

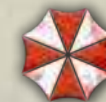
Steamforged Games Team

Co-Founders Mat Hart (CCO) Rich Loxam (CEO)	Design & Development Richard August Jordan Connolly Alex Delaney Fraser McFetridge Steve Margetson Sherwin Matthews Jamie Perkins	Graphic Design & Layout Mike Hyslop Elliott Smith Adam Steel Abigail Thornton	Finance & IT John Higham Adam King Vanessa O'Brien Amy Rapaport	Marketing & Community Management Mike Appleton James Campbell Stuart Fenton Laurence Finch Emma King Stuart Lee Aimee Neale Chynna-Blue Scott Nicole Holmes-De-Wyville Sinclair Ben Taylor Ross Thompson Dylan Wilby	Human Resources Gareth Reid
Executive Chairman Simon Spalding	Non-Executive Officers Ron Ashitiani Sir Ian Livingstone CBE	Production Candy Chan Matthew Elliott Nicolas Lu Carl Matthews Tom Rochford	Licensing & Commercial Tom Hart Emma Higgins Toby Davies Firoz Rana Jo Turner Matthew Vann-Hinton		Operations & Fulfilment Judy Guan John Hockey Richard Jennings Susanna Ngai
Investment Director Rob Jones	Sculpting & Art Ben Charles Russ Charles Lua Garo Nathan Lane Tom Lishman Doug Telford Holly Woolford				



INTRODUCTION

В последнее время на окраинах Раккун-Сити произошли странные убийства. Появились невероятные сообщения о семьях, подвергшихся нападению групп примерно из десяти человек. Жертвы, по-видимому, были съедены. Полицейское управление Раккун-Сити отправило команду «Браво» из Специального Тактического Автономного Резерва Спасателей (S.T.A.R.S.) для расследования, но вскоре после прибытия связь с ними была потеряна. Далее была направлена команда «Альфа» — с заданием выяснить, что случилось с их товарищами. Последним известным местом их нахождения был лес на окраине гор Арклей. Когда команда «Альфа» нашла вертолёт «Браво», тот был покинут и поврежден. Внутри находилось тело пилота — казалось, что его жестоко растерзало дикое животное. Самой команды «Браво» не было и следа. Команда «Альфа» продолжила поиски... но ситуация быстро превратилась в кошмар.



Resident Evil: The Board Game — это кооперативная настольная игра в жанре survival horror для 1-4 игроков, действие которой происходит в заброшенном особняке Спенсера и окружающей его дикой местности. Чтобы выжить в этом загадочном здании, полном странных головоломок и голодных мертвецов, игрокам предстоит действовать сообща. Команде предстоит найти способ проникнуть в зловещую лабораторию под особняком и положить конец этому кошмару.

Игроков ждут различные пути и локации для исследования, но зачастую доступ к ним будет ограничен запертыми дверями. В каждом сценарии игрокам необходимо не только выполнить поставленные задачи, чтобы добиться успеха, но и находить улики и предметы кампании, которые позволят продвигаться дальше — а порой даже возвращаться в уже пройденные места после нахождения недостающего ключа в другом месте.

На них напала стая бешеных чудовищ, и им пришлось спастись бегством, укрывшись в огромном особняке, скрытом в густом лесу.

Теперь они стоят в зловещем вестибюле этого особняка, тяжело дыша. Пока они пытаются прийти в себя, их охватывает тревожное осознание: из всех членов S.T.A.R.S. остались в живых только четверо. Никто не знает, живы ли остальные.

Задание всё ещё заключается в расследовании кровавых убийств и поиске пропавших товарищей?

Или теперь их цель — выжить и выбраться отсюда?

Каждый найденный ресурс необходимо использовать с умом. Игрокам предстоит определить, когда следует сражаться с врагами, а когда — спастись бегством. Кто лучше справится с головоломками, пока остальные прикрывают. Непредсказуемые сюжетные события заставят принимать сложные решения: стоит ли рисковать и спасти товарища, попавшего в беду, если это означает вход в опасную зону, или оставить своего незадачливого союзника на произвол судьбы? Каждое прохождение уникально и рассказывает историю, сформированную вашими решениями. Пришло время погрузиться в мир Resident Evil...

Если вы уже опытный игрок в настольные игры серии Resident Evil — добро пожаловать обратно! Многие из правил на следующих страницах будут вам знакомы, но эту книгу всё равно стоит прочитать — в ней есть множество новых элементов, которые вам предстоит изучить!

COMPONENTS

CHARACTERS



JILL VALENTINE

1x Miniature
1x Character Profile card
1x Health Track and Marker

CHRIS REDFIELD

1x Miniature
1x Character Profile card
1x Health Track and Marker

REBECCA CHAMBERS

1x Miniature
1x Character Profile card
1x Health Track and Marker

BARRY BURTON

1x Miniature
1x Character Profile card
1x Health Track and Marker

ENEMIES



4x CERBERUS

15x ZOMBIES

3x CRIMSON HEADS

4x HUNTERS

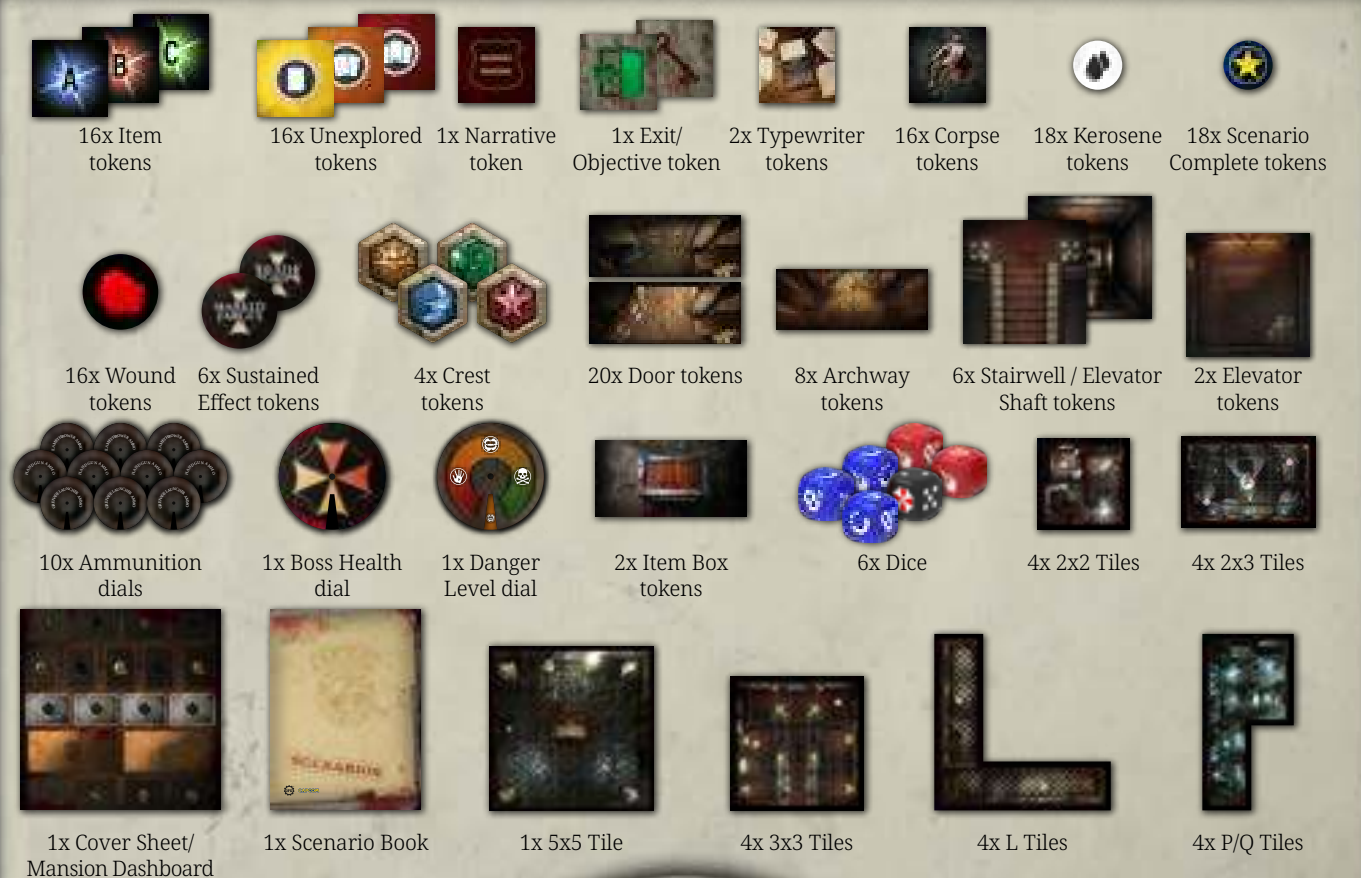
LISA TREVOR

T-002 TYRANT

CARDS



TOKENS AND GAME ELEMENTS



ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

У каждого персонажа в настольной игре *Resident Evil* есть уникальная карточка профиля, отражающая его характеристики.



КАРТА ПЕРСОНАЖА

1. **Имя** персонажа
2. Количество кубов которые игрок бросает во время проверки уклонения
3. У каждого персонажа есть **вместимость** — максимальное количество предметов, которые он может хранить в инвентаре
4. Максимальное количество жетонов **керосина**, которое может быть у персонажа.
5. Каждый персонаж начинает кампанию с изображенными на картинке **стартовыми предметами** в своем инвентаре.
6. **Особые правила** персонажа.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ И ИНВЕНТАРЯ

Шкала здоровья показывает, насколько сильно ранен персонаж, и она имеет пять уровней — от «Отлично» (**Fine**) до «Опасно» (**Danger**). Каждый раз, когда персонаж получает одно или несколько ранений, передвиньте маркер вправо на соответствующее количество уровней. Каждый раз, когда персонажа лечат, передвиньте маркер влево на соответствующее количество уровней. Маркер здоровья персонажа не может передвигаться левее уровня «Отлично».

ИНВЕНТАРЬ

Игроки должны выделить место под шкалой здоровья для размещения предметов — это будет их инвентарь. Каждый раз, когда персонаж находит предмет, он помещается в его инвентарь.

Персонаж может сбросить карту из своего инвентаря в любое время своей фазы действий, не тратя на это действие. Карта при сбросе не разыгрывается.

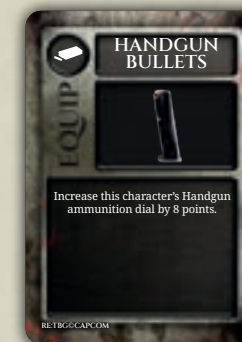
Когда предмет сброшен, его больше нельзя подобрать, поэтому выбрасывайте его только в том случае, если вы уверены, что он вам больше не понадобится!

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Каждая карта с предметами относится к определенной колоде. Кроме того, существует шесть типов карт с предметами, которые можно идентифицировать по символу в верхнем левом углу карты.



Оружие позволяет персонажам совершать атаки



Боеприпасы используются для перезарядки оружия.



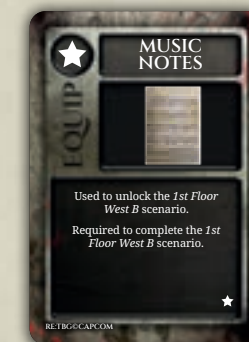
Предметы **лечения** используются для исцеления персонажей.



Предметы **защиты** используются, когда персонаж атакован



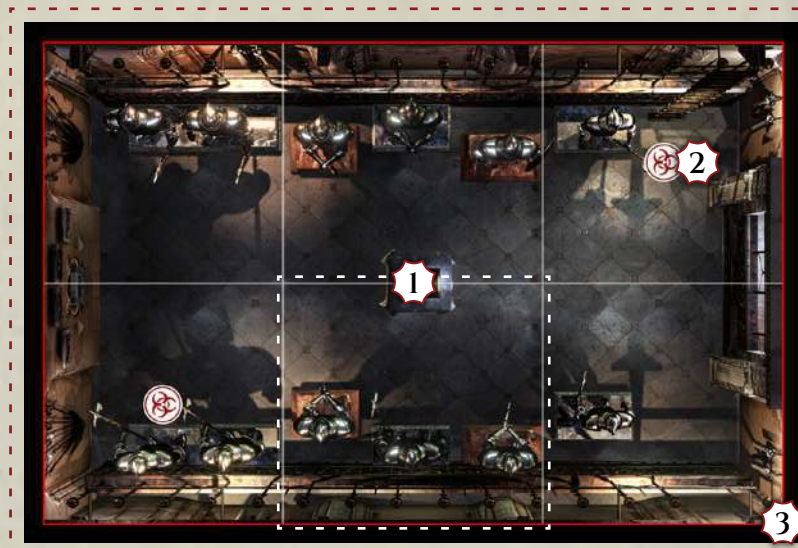
Сюжетные предметы относятся к конкретному сценарию и удаляются после завершения сценария.



Специальные предметы — это важные объекты, которые имеют решающее значение для прохождения кампании.



ТАЙЛЫ



- 1. Квадрат
- 2. Точка появления
- 3. Стена

Игровое поле в настольной игре *Resident Evil* состоит из ряда **тайлов**. На этих тайлах расположены ряды **квадратов**, которые используются для определения перемещения и дальности. Вдоль края каждого тайла проходит красная линия, обозначающая **стену**. Фигурки могут перемещаться между тайлами только с помощью **открытой двери, арки, лестницы** или **лифта**.

ЛИМИТ ФИГУРОК

Несколько фигурок могут поместиться в одном квадрате при условии, что для них достаточно места. Если в квадрате нет свободного места, фигурку нельзя переместить или толкнуть в него. Квадрат может содержать не более следующего:

- Четыре маленькие фигурки, **или**
- Одна средняя и две маленькие фигурки, **или**
- Две средние фигурки, **или**
- Одна большая фигурка

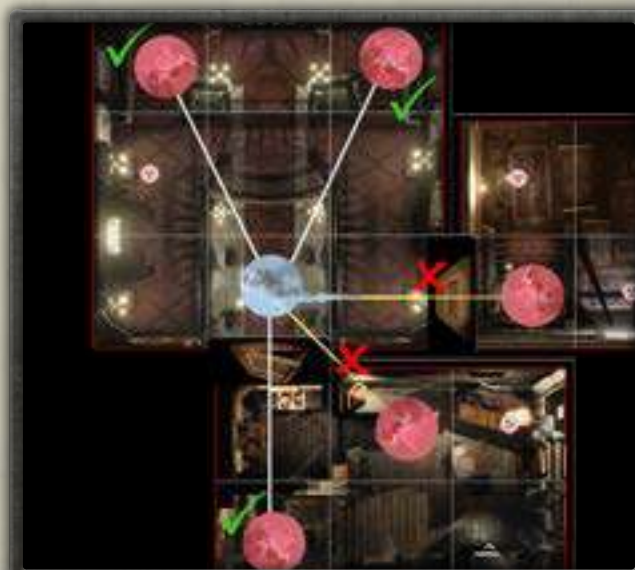


ДИСТАНЦИЯ

Все атаки в *Resident Evil* имеют **дальность** действия, которая показывает, на каком расстоянии от цели они могут быть использованы. Атака с дальностью 0 может быть использована только в том же квадрате, что и цель, в то время как атака с дальностью 2 может быть выполнена, например, на расстоянии до двух клеток.

Линия видимости

Модель находится в прямой видимости (ПВ) по отношению к другой модели, если между центрами квадратов, которые они занимают, можно провести непрерывную линию, не пересекая промежуточную стену, угол или закрытую дверь.



СПРАВОЧНАЯ КАРТА ВРАГОВ

У каждого типа врагов есть справочная карта, в которой подробно описаны их характеристики.

1. **Тип** противника
2. **Уровень угрозы** противника. Враги с высоким уровнем угрозы опаснее, чем враги с низким уровнем угрозы.
3. Каждый раз, когда враг перемещается в качестве реакции, он делает это в пределах **этого значения движения**.
4. **Очки здоровья** врага показывают, сколько урона он может выдержать. Если враг получает урон, равный или превышающий это значение, он погибает и убирается с игрового поля. Если враг ранен, но не убит, положите жетоны ран рядом с миниатюрой, чтобы отслеживать полученный урон.
5. Это **атаки** врага, в которых указаны:
 - А. **Дистанция** атаки.
 - В. **Эффект(ы)**, если атака попала в цель.
6. Если у противника есть **особые правила**, они будут перечислены здесь.



GAMEPLAY – THE BASICS

Это руководство предназначено для обучения основам и проведения обучающего урока перед переходом к более сложным правилам, которые понадобятся с началом кампании. Давайте начнём с изучения хода вашего персонажа.

ХОД ИГРОКА

В *Resident Evil: The Board Game* игровой процесс разделён на ходы игроков, которые выполняются по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из трёх фаз, которые должны выполняться в строгом порядке: **Фаза действий**, **Фаза реакции**, **Фаза напряжения**. Во время своего хода персонаж игрока считается **активным персонажем**.

1. Фаза действий

Фаза действий — это время, когда персонажи взаимодействуют с окружением. В этой фазе персонаж может выполнить до четырёх действий. Возможные действия:

- Передвижение
- Открытие/Закрытие двери
- Поиск
- Обмен
- Использование предмета
- Атака

Персонаж может повторять одно и то же действие несколько раз, но общее количество действий не должно превышать четырёх (например, можно сделать четыре перемещения, но нельзя сделать четыре перемещения и затем открыть дверь). Персонаж может пропустить одно или несколько действий, если он не находится в одной клетке с врагом, трупом или боссом.

В любой момент Фазы действий игрок может сбросить карту из инвентаря, не тратя действие. В этом случае эффект карты не применяется.

Передвижение

Персонаж перемещается на любую соседнюю клетку (включая диагональные), если путь не заблокирован стеной. Пересекать углы нельзя. Перемещаться между тайлами можно только через открытые двери или арки.

Открытие/Закрытие двери

Персонаж переворачивает жетон двери в своей клетке стороной «открыто» или «закрыто».

Поиск

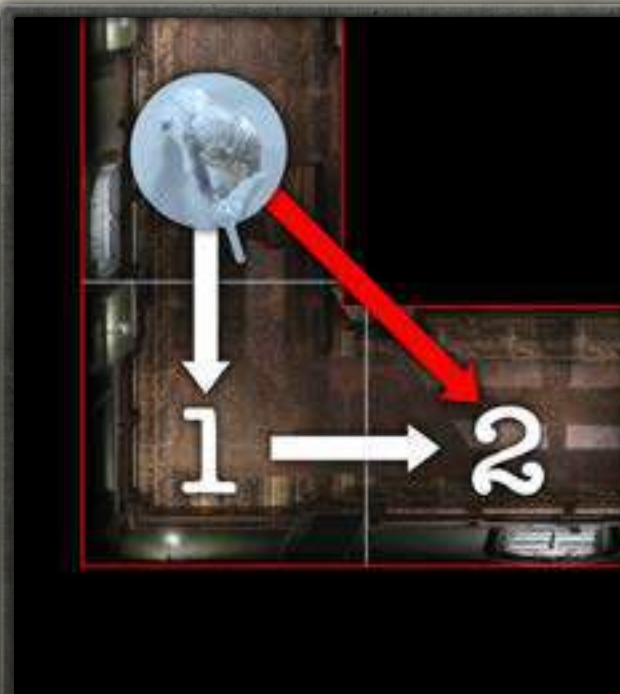
Персонаж убирает жетон предмета в своей клетке и берёт карту из соответствующей колоды. Нельзя использовать поиск, если инвентарь полон.

Обмен

Если другой персонаж находится в той же или соседней клетке, активный персонаж может обменяться любым количеством предметов из инвентаря.

Использование предмета

Персонаж выбирает боеприпасы или аптечку в инвентаре, активирует эффект карты, после чего она сбрасывается.



Крис может использовать одно действие, чтобы переместиться в квадрат 1, но не может использовать его для перемещения в квадрат 2, так как это приведет к пересечению угла. Чтобы переместиться в квадрат 2, Крис должен выполнить два действия перемещения, переместившись сначала в квадрат 1, а затем в квадрат 2.

Атака

Персонаж использует оружие из своего инвентаря для атаки врага. Если в одной клетке с персонажем находится один или несколько врагов, он может атаковать только одного из них.

Порядок атаки:

- Выберите цель — врага в пределах прямой видимости. Затем выберите оружие для атаки. Оружие должно иметь хотя бы 1 пункт боезапаса на своём счётчике (если у него нет счётчика, это правило не применяется).
- Снизьте значение счётчика боезапаса на 1.
- Бросьте кубики, указанные на карте оружия. Если выпало 1 или 2, атака успешна. Если ни одного из этих результатов нет, атака провалена.
- Если атака успешна, примените эффекты, соответствующие выпавшему результату. Эффекты суммируются и применяются только к выбранной цели, даже если в клетке несколько врагов.

Ниже приведены наиболее распространенные эффекты. Полный список приведён в кратком справочном листе на обратной стороне этого руководства.

- — **Отталкивание** - цель можно переместить в любую соседнюю клетку, если на пути нет стены или угла.
- — **Урон** - цель получает урон в количестве, указанном на карте оружия.

При выполнении действия Атака враг считается в зоне досягаемости, если он находится в прямой видимости персонажа.

Единственное исключение - при использовании оружия с символом . Оружие с этим символом, такое как нож, может быть использовано только для атаки противника в том же или соседнем квадрате.

Видите на карточке с пистолетом? Это означает, что это **скорострельное оружие**. При проведении атак из скорострельного оружия игрок может потратить еще 1 боеприпас, чтобы бросить дополнительный 1 или 2 боеприпаса, чтобы бросить дополнительные 2 во время атаки.



Барри атакует зомби с помощью своего пистолета. Он решает воспользоваться правилами скорострельности пистолета, уменьшив количество патронов на 2, а затем бросает два синих кубика.

В результате получается и . Барри использует эффект, указанный под символом на карточке с пистолетом, и выталкивает зомби в соседний квадрат.



2. Фаза реакции

В Resident Evil: The Board Game враги не имеют собственного хода. Вместо этого они бросаются вперед, чтобы атаковать, когда находящиеся поблизости персонажи привлекают к себе внимание.

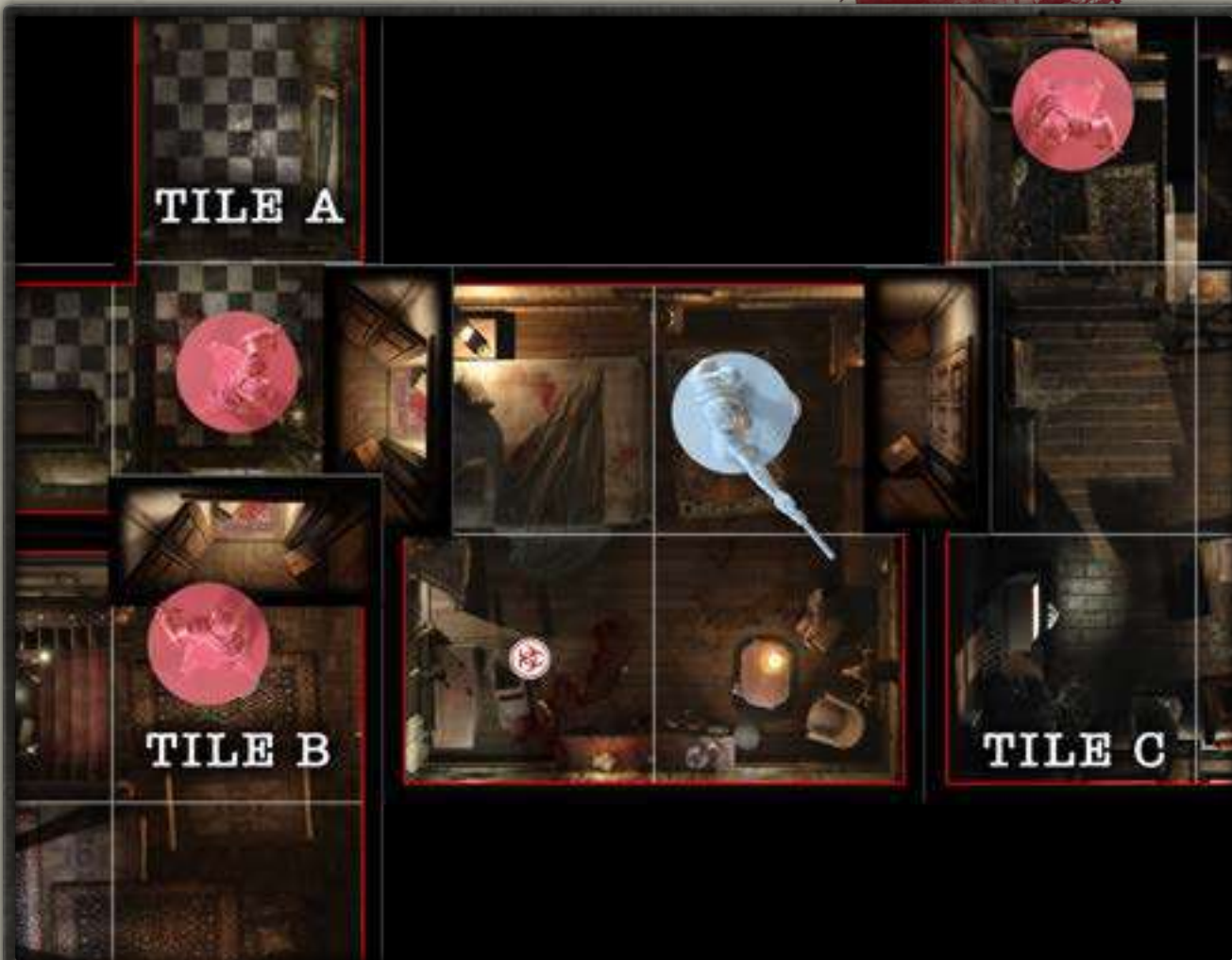
Как только игрок завершит Фазу действия, он должен совершить реакцию для всех врагов, которые находятся на том же тайле, что и активный персонаж, или на связанных тайлах. Связанные тайлы — это тайлы, соединённые с тайлом активного персонажа одной или несколькими **открытыми** дверьми.

Реакции врагов совершаются по одной, начиная с врага с самым высоким уровнем угрозы, затем в порядке убывания. Если несколько врагов имеют одинаковый уровень угрозы, игроки сами выбирают порядок их реакций.

- Если персонаж находится в зоне видимости и досягаемости атаки врага, враг совершает **атаку** (см. следующую страницу).
- Если враг не может атаковать, он **перемещается** на своё значение движения в сторону ближайшего персонажа. Враги подчиняются тем же ограничениям на перемещение, что и персонажи, и должны двигаться по кратчайшему пути, по возможности заканчивая перемещение в той же клетке, что и персонаж.

После того как все враги на текущем и связанных тайлах совершили реакцию, переходите к следующей фазе.

Помните: во время вашего хода совершаются реакции только врагов на тайле вашего персонажа и связанных тайлах. Если враги находятся на тайле другого персонажа, но этот тайл не связан с вашим, они не будут реагировать — по крайней мере, не во время вашего хода!



Тайлы А и В соединены с тайлом Барри через открытые двери и, следовательно, связаны между собой. Тайл С соединён с тайлом Барри через закрытую дверь и, следовательно, не связан. В фазе реакции Барри враги на одном и том же тайле и враги на связанных тайлах будут реагировать. Поскольку тайлы А и В связаны с тайлом Барри, враги на этих тайлах будут реагировать. Враги на тайле С не будут реагировать, так как этот тайл не связан.

Атака противников

Каждый противник имеет как минимум два варианта атаки, указанных на его карточке, каждый из которых определяет дальность атаки **1** и эффекты при попадании **2**.

Верхняя атака — это базовая атака противника, которую он совершает, если не выполнены другие условия (см. **Специальные атаки** на следующей странице).

Когда персонаж игрока атакован противником, игрок должен совершить **бросок уклонения**, используя количество кубиков, указанное на карточке персонажа **3**. Чтобы успешно уклониться, игрок должен выбросить хотя бы одну **25%, 50% или 100%**. При провале уклонения атака попадает по персонажу и применяются эффекты атаки, указанные на карточке противника. Если персонаж получил удар от противника, находящегося в той же клетке, то после применения эффектов он может **оттолкнуть** противника в соседнюю клетку. Если противник **среднего размера** (например, **Охотник**), уклониться сложнее. Для успешного уклонения игрок должен выбросить хотя бы **50% или 100%**.

Если в зоне досягаемости атаки персонажа находится несколько врагов, увеличьте сложность броска уклонения на единицу за каждого дополнительного врага, находящегося в зоне досягаемости. Это означает, что для уклонения от врага маленького размера, если в квадрате персонажа есть ещё один противник такого же размера, игроку необходимо получить **50% или 100% на кубике**. Если есть ещё две фигурки или атакующий противник среднего размера, игроку нужно получить **100%** уворот, чтобы избежать попадания.

100% бросок уклонения всегда успешен, независимо от того, сколько врагов находится в зоне досягаемости.

После совершения атаки **не выполняйте реакцию в этом ходу для других врагов в досягаемости** — считается, что они уже использовали свою реакцию, участвуя в первой атаке.

Бросок			
Успех для	Один маленький	Один средний или два маленьких	Средний и маленький или три маленьких



Ребекка находится в одном квадрате с двумя зомби. Во время фазы реакции один из них нападет на нее. Поскольку они оба имеют одинаковый уровень угрозы, Ребекка выбирает одного из них и делает бросок уклонения. На кубиках 25% и выстрел. Обычно этого было бы достаточно, так как зомби маленького размера. Однако из-за присутствия дополнительного врага Ребекке требуется, по крайней мере, 50% на одном из этих кубиков, чтобы уклониться от атаки. К сожалению, по Ребекке попали, она получает урон и применяется эффект, указанный на карте противника. Она перемещает свой индикатор здоровья на один уровень вправо, а затем отталкивает напавшего на нее зомби в соседний квадрат.

Специальные атаки

Помимо базовой атаки, каждый противник имеет одну или несколько специальных атак, которые можно опознать по символу в начале варианта атаки.



При выполнении **реакций** противник совершает специальную атаку вместо базовой, если верхняя открытая карта **колоды напряжённости** имеет символ, совпадающий с символом специальной атаки. Если символа на открытой карты нет, противник совершает базовую атаку.

Противники всегда совершают базовые атаки во время реакций вне очереди, даже если верхняя карта колоды напряжённости совпадает с символом их специальной атаки.



РЕАКЦИИ ВНЕ ОЧЕРЕДИ

Хотя у противников есть определённая фаза для реакций, некоторые из них могут действовать дополнительно при особых обстоятельствах. Это называется **реакциями вне очереди**, и они описаны ниже. Если несколько противников должны среагировать вне очереди, игроки могут разрешить их в любом порядке.

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Когда персонаж атакует, после совершения атаки каждый непоражённый противник на том же или связанном тайле совершает **реакцию перемещения**. Противник, уже находящийся в той же клетке, что и персонаж, останется на месте — он будет слишком занят своей жертвой, чтобы реагировать на звуки выстрелов!

Хотя нож гораздо тише огнестрельного оружия, поражённый противник всё равно поднимет шум, привлекая внимание других врагов. Подумайте дважды перед атакой — бесшумного варианта нет!

ДЕЙСТВИЕ В ТОЙ ЖЕ КЛЕТКЕ, ЧТО И ПРОТИВНИК

Если персонаж выполняет какое-либо действие, отличное от атаки, находясь в одной клетке с одним или несколькими врагами, то до того, как действие будет совершено, враг с наивысшим уровнем угрозы выполняет базовую атаку. Если **бросок уклонения** персонажа успешен, действие совершается как обычно. Если бросок не удался, действие не совершается, и персонаж страдает от последствий атаки (персонаж может оттолкнуть противника после получения обычного удара). Невыполнение действия таким образом все равно засчитывается в количество действий, совершенных персонажем в этот ход.

АТАКА ПРОТИВНИКА В ТОЙ ЖЕ КЛЕТКЕ

Персонаж, совершающий атаку против врага, находящегося в том же квадрате, совершает атаку как обычно. Если атака успешна, враги в квадрате персонажа не реагируют. Если атака оказывается неудачной, противник, являвшийся целью, выполняет базовую атаку, которая **автоматически наносит удар** (персонаж всё ещё может оттолкнуть врага после получения обычного удара).

Важно: Независимо от результата, другие противники на соседних тайлах совершают **реакции перемещения**, как описано в разделе «Совершение атаки».



3. ФАЗА НАПРЯЖЁННОСТИ

Resident Evil: The Board Game использует уникальную колоду напряжённости, отражающую растущее чувство тревоги персонажей и неожиданные события, которые могут с ними произойти.

Во время Фазы Напряжённости игрок должен взять верхнюю карту из колоды напряжённости и выполнить указанный на ней текст. Если игрок должен взять несколько карт, они разыгрываются в том порядке, в котором были взяты.

Колода напряжённости состоит из трех типов карт: зелёных, жёлтых и красных.

- Зелёные карты** составляют большую часть колоды напряжённости и не являются опасными, что указывает на то, что в данный момент ничего не происходит и персонажам ничего не угрожает.
- Жёлтые карты** обозначают странные звуки, внезапное движение или необычную ситуацию поблизости. Эти карты обычно заставляют игроков принимать сложные решения о том, что делать дальше.
- Красные карты** включают такие ужасные события, как зомби, врывающиеся через окна и двери, или неожиданные атаки ближайших врагов. Они почти всегда означают катастрофу, и игроки быстро научатся их бояться!

Если игрок не может разыграть текст на карточке напряжённости (например, если карта вынуждает выставить дополнительных врагов, когда их нет в наличии), сбросьте карту и возьмите и разыграйте еще две карты из колоды напряжения. Если ни одна из этих карт не может быть разыгранна, не берите никаких дополнительных карт.

На некоторых карточках колоды напряжённости есть текст с символами (👁️ 🧠) Данные символы будут объяснены позже

БОЛЕЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые карты относятся к эффектам, длящимся в течение раунда. Раунд длится с момента начала действия эффекта до конца **следующего** хода текущего игрока. Для некоторых карт требуется, чтобы жетон с постоянным эффектом был помещен на тайл или рядом с персонажем. Правила, которые представляют эти жетоны, остаются в силе до тех пор, пока они не будут удалены с игрового поля.

СЛЕДУЮЩИЙ АКТИВНЫЙ ПЕРСОНАЖ

Некоторые карты будут относиться к следующему активному персонажу. Следующий активный персонаж — это следующий персонаж, который вступит в игру в свою очередь после текущего активного персонажа.

Теперь вы знаете, что делать в свой ход. Пришло время настроить учебное пособие...

TUTORIAL - THE GUNSHOT

Каждый из вас неуверенно стоит в главном зале особняка, пытаетесь перевести дыхание после бешеного побега через лес. Оглядывая эти жуткие стены и пытаетесь понять, что произошло, вы слышите приглушённый выстрел, донёсшийся из-за дверей слева... Вам лучше проверить.

Подготовка игровой зоны

Используйте схему ниже, чтобы определить, какие тайлы нужны для создания игровой зоны. При их размещении не обращайте внимания на рисунки или ориентацию плиток — точное положение точек появления не имеет значения.

После раскладки тайлов разместите жетоны выхода, дверей и предметов в указанных местах, убедившись, что жетоны дверей лежат закрытой стороной вверх. Затем расставьте модели зомби в соответствии со схемой. При размещении моделей точное положение внутри клетки не важно, главное — чтобы модель стояла на нужной клетке.



ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок выбирает главного персонажа (**Барри Бертон, Ребекка Чемберс, Крис Редфилд** или **Джилл Валентайн**) и кладёт соответствующую карту персонажа перед собой. Затем каждый игрок размещает рядом трек здоровья, установив маркер на «**В порядке**». В этом обучающем сценарии каждый персонаж начинает игру с **Ножом** и **Пистолетом**. Игроки должны положить карты этих предметов под карту персонажа. Каждый игрок берет счетчик патронов для пистолета и устанавливает его на 15.



Затем игроки размещают свои фигурки на одной из двух стартовых позиций, указанных на схеме. Неважно, кто именно начинает на какой позиции, главное — чтобы **на каждой стоял хотя бы один персонаж**.

ФОРМИРОВАНИЕ КОЛОД

Найдите в колоде предметов **А** две карты **Зеленое растение** и две карты **Патронов для пистолета**, перемешайте их и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх. Остальные карты колоды **А** уберите в коробку.

Возьмите из колоды Напряжённости 15 случайных зеленых карт, а также карты **Fevered Assault, Cornered, и Vigour Mortis**. Перемешайте их и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ

Подготовка окончена, можно начинать игру!

Что бы успешно закончить сценарий все персонажи должны покинуть игровую зону, потратив действие, находясь в клетке с жетоном выхода **В**.

Персонаж, покинувший поле, больше не ходит — он в безопасности и может только подбадривать союзников.

В этом обучении игнорируйте правило «Жёсткая шкура» на карте зомби.

Если колода напряжённости заканчивается, перетасуйте сброс и используйте заново.

Resident Evil: The Board Game — полностью кооперативная игра. Если здоровье любого персонажа опустится ниже «**Опасности**», игроки проигрывают и должны начать заново. Работайте вместе, чтобы избежать опасных ситуаций!

Выберите, кто будет ходить первым и, используя изученные вами правила, постарайтесь выбраться

Resident Evil — игра в жанре survival horror, поэтому не всегда нужно сражаться. Иногда лучше избегать врагов и не заходить в каждую комнату!

Равноудаленные цели и конфликты правил

Иногда два или более персонажа оказываются в пределах досягаемости атаки противника или на одинаковом расстоянии от противника, выполняющего ответный ход. В подобных ситуациях приоритет всегда отдается активному персонажу как цели. Если конфликт не может быть разрешен таким образом, игрок, чья очередь, может выбрать, как действовать дальше, выбрав один из доступных вариантов, чтобы игра могла продолжаться.



Во время фазы реакции Ребекки зомби движется, но находится на равном расстоянии от Ребекки и Криса. Поскольку Ребекка активный игрок, зомби пойдет к ней.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Некоторые правила позволяют перебросить кубики. Если игрок перебросил кубики, он должен принять новый результат. Если при первоначальном броске было использовано несколько кубиков, игрок должен бросить их **все** повторно.

ADDITIONAL GAME RULES

Отличная работа! Похоже, вы сделали свои первые шаги в мире survival horror и выжили, чтобы рассказать об этом. Пришло время перегруппироваться и изучить некоторые более сложные правила, чтобы подготовиться к вступительным сценариям

ПЛАНШЕТ СЦЕНАРИЯ

Настольная игра *Resident Evil* включает в себя планшет сценария на обратной стороне обложки, на котором указаны позиции для различных карт и колод, необходимых во время игрового процесса. После размещения на планшете сценария колоды и карты остаются там на протяжении всей кампании и могут быть перетасованы или сброшены только во время или после прохождения сценария, если это предписано правилами.



Карты головоломок

Враги - не единственное препятствие в особняке. В нескольких местах вас ждут загадочные головоломки, которые необходимо разгадать, прежде чем персонажи смогут продвинуться вперед.

Индивидуальные правила и настройки для каждой головоломки указаны в соответствующих инструкциях к сценарию, хотя в большинстве случаев используется трек головоломок на планшете сценария и карточки с головоломками, показанные справа. В конце сценария, в котором используются карточки с головоломками, они выбрасываются.



ПЕРСОНАЖИ И ПРЕДМЕТЫ

Исследовать особняк опасно, и вполне возможно, что персонаж не выдержит предстоящих испытаний. Давайте подробнее рассмотрим некоторые более подробные правила для персонажей.

Трек здоровья

Трек здоровья отображает степень повреждения персонажа и имеет пять уровней - от *нормального* до *опасного*. Каждый раз, когда персонаж получает одно или несколько повреждений, перемещайте маркер вправо на соответствующее количество уровней. Каждый раз, когда персонаж исцеляется, перемещайте маркер влево на соответствующее количество уровней. Индикатор состояния здоровья персонажа не может выходить за границы трека



Если маркер здоровья персонажа выходит за пределы опасности, он **теряет сознание**. Его фигурка переворачивается на бок, и игрок пропускает свой ход до тех пор, пока персонаж не будет **реанимирован**. Если персонаж теряет сознание во время своего хода, ход немедленно заканчивается. Находясь в бессознательном состоянии, персонаж по-прежнему занимает то же место в клетке, но враги и боссы игнорируют его при раздаче карточек реакций и поведения.

Персонаж, находящийся в той же или соседней клетке, что и персонаж, находящийся в бессознательном состоянии, может выполнить действие обмена, чтобы обменять предметы.

Реанимация и провал сценария

Персонаж, находящийся в той же или соседней клетке, что и потерявший сознание персонаж, может привести его в чувство с помощью **спрея для оказания первой помощи**. Реанимированный персонаж немедленно встает, а его маркер здоровья перемещается на уровень *"Предупреждение"*. С этого момента игрок может продолжать действовать по очереди в обычном режиме.

Игроки не могут успешно завершить сценарий, если один или несколько персонажей находятся без сознания — сначала им придется реанимировать своих союзников!

Если персонаж, находящийся без сознания, не может быть реанимирован (потому что ни у кого из персонажей нет спрея для оказания первой помощи и в колоде предметов В его не осталось), игроки проваливают сценарий.

Жетоны керосина

Керосин - важный ресурс, используемый в качестве боеприпасов или вместе с определенными предметами для сжигания трупов.

У каждого персонажа есть лимит керосина в карточке профиля, который представляет собой максимальное количество жетонов, которые он может иметь. Когда жетон израсходован, уберите его со своей карточки персонажа



Предметы

Исследуя каждую часть колоды, персонажи найдут множество разнообразных предметов. Чтобы выжить, персонажи должны добывать эти бесценные ресурсы — без них путь вперед может оказаться непроходимым, а враги - слишком сильными, чтобы их одолеть.

Лечебные растения

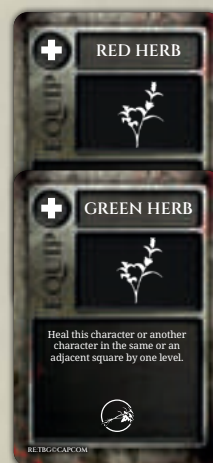
Большинство предметов для восстановления - это травы, обозначаемые символом.

В отличие от других предметов, несколько трав могут быть помещены в инвентарь персонажа как единый предмет, в стопку. Травы, помещенные в инвентарь таким образом, считаются смешанными и не могут быть разделены повторно. Если персонаж использует смешанные травы, примените эффекты каждой карты, а затем выбросьте всю стопку.

Персонажи могут смешивать травы в своем инвентаре во время фазы действия, не тратя действия.

Предметы защиты

Предметы защиты - это уникальный тип предметов, которые не могут быть использованы в бою, а вместо этого разыгрываются, когда на персонажа нападает враг.



ОРУЖИЕ

Оружие используется для совершения атак и является более сложным, чем другие предметы. Оно необходимо для выживания, но игрокам следует тщательно продумать, когда его использовать. Боеприпасы ограничены, и даже самый меткий персонаж не сможет победить каждого врага, с которым столкнется.

Каждое оружие уникально в зависимости от его боекомплекта, точности и убойной силы.

- У каждого оружия есть **запас боеприпасов**. Когда оружие впервые появляется в инвентаре персонажа, возьмите соответствующий набор боеприпасов и настройте его на количество, указанное на карточке. Если оружие перезаряжено, количество боеприпасов не может превышать этого значения, и все очки, превышающие его боекомплект, расходуются впустую. Если оружие продается или хранится в ящике с предметами или извлекается из него, счетчик боеприпасов не сбрасывается.
- Кубик для атаки** указывает цвет и количество кубиков, которые нужно бросить, когда оружие используется для атаки.
- Эффект попадания указывает на эффект(ы), который(ые) получает цель при выпадении соответствующего результата. Результаты и эффекты суммируются и указаны в справочном листе на обратной стороне этого сборника правил.
- Специальные символы указывают на то, что оружие имеет уникальные правила. Эти символы и правила их применения приведены на справочном листе на обратной стороне данного сборника правил.

Оружие всегда считается находящимся в зоне досягаемости, если персонаж находится в прямой видимости от цели.



ТАЙЛЫ И СТОЛКНОВЕНИЯ

Теперь, когда игроки познакомились с перемещением персонажей и врагов, пришло время более подробно рассмотреть исследование особняка.

Исследование

Особняк Спенсера - это обширное и запутанное место, где персонажи никогда не знают, чего ожидать за следующим углом. Чтобы представить это, в начале любого сценария виден только небольшой участок карты с несколькими дверями, ведущими из игровой зоны. По мере того, как персонажи будут проходить через них в неизвестность, они будут добавлять новые плитки, постепенно расширяя игровое пространство.

У каждой двери, ведущей с игрового поля, есть номер карты исследования. Когда персонаж проходит через одну из этих дверей, игрок достает соответствующую карту исследования, затем размещает фишки, жетоны и врагов, изображенных на карте, обращая пристальное внимание на то, как новая карта соотносится с предыдущей картой.

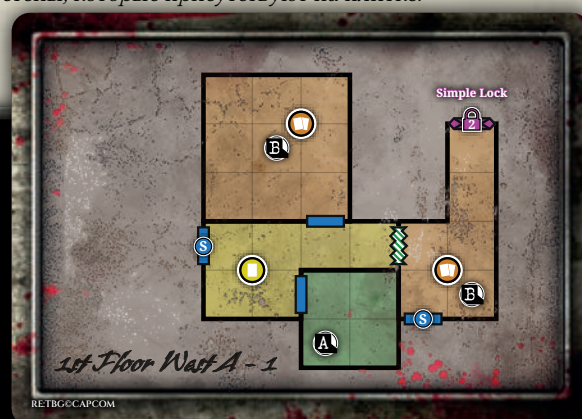
Если на новых плитках есть двери, ведущие за пределы игровой зоны, оставьте карту исследования рядом с одной из дверей для дальнейшего использования.

Как только все будет добавлено, персонаж помещается на новую плитку, соединенную с той, которую он только что покинул, в том же квадрате, что и дверь, через которую он только что прошел. После этого ход персонажа возобновляется.

Враги не могут двигаться или быть вытеснены с игрового поля.

Если на карте исследования изображена буква "S", это указывает на начальную область, указанную в описании сценария, а не на карту.

При размещении плиток рисунок и расположение точек появления не важны, важна только ориентация и любые стены, которые присутствуют на плитке.



Карты столкновений

Когда на игровое поле добавляются какие-либо тайлы, они становятся **неисследованными** и обозначаются символами



При добавлении неисследованной плитки на игровое поле положите на нее жетон с соответствующим символом.

Когда персонаж попадает на неисследованную плитку, уберите с нее жетон "неисследованная" и разыграйте соответствующее количество карт столкновений, чтобы увидеть, что их ждет. При розыгрыше нескольких карт раскладывайте их в том порядке, в котором они были разыграны



Существует два различных типа столкновений.

⊙ Символ появления указывает на то, что на игровом поле появляются враги или трупы. При их выставлении используйте квадраты с символом ⊙ на тайле, начиная с ближайшего к персонажу квадрата и распределяя врагов как можно более равномерно между каждым из них. Не создавайте врагов в том же квадрате, что и активный персонаж, за исключением случаев, когда на тайле есть только один символ появления, и персонажу не повезло оказаться в том же квадрате.

★ Специальный символ всегда сопровождается особыми правилами

Если в карте несколько событий, выполните каждое событие по порядку сверху вниз. Если карта столкновения не может быть выполнена полностью, выполните как можно больше. Если карта не может быть выполнена вообще, возьмите вместо нее новую карту.

Если при появлении врага недостаточно места, чтобы разместить его в нужном квадрате, создайте его в соседнем с этим квадратом.

Как только фишка с неисследованного тайла удалена, он считается изученным до конца сценария, и нет необходимости брать дополнительные карты столкновений, когда персонаж входит еще раз.

Если колода столкновений закончилась, перетасуйте стопку для сброса и положите ее рубашкой вверх, чтобы обновить колоду.

*На каждой карте встречи также есть по крайней мере один **СИМВОЛ МИССИИ** по верхнему краю, но пока не беспокойтесь о них...*

Крис помещается на неисследованную плитку, на которой есть жетон. Он достает единственную карту встречи и решает проблему появления, помещая зомби на ближайшую клетку появления.



ЭЛЕМЕНТЫ ОБСТАНОВКИ

Некоторые тайлы содержат элементы обстановки. Они варьируются от обычных дверей, лестниц и стен до гораздо более зловещих опасностей.

1. ДВЕРИ

В начале сценария или при размещении новых тайлов все двери закрыты. Кроме того, некоторые двери заблокированы и требуют, чтобы у персонажа был определенный предмет в инвентаре, чтобы их открыть. Под этими дверями должна быть соответствующая карта блокировки.

Как только запертая дверь будет открыта, сбросьте заблокированную карту и до конца сценария относитесь к ней как к обычной двери. Открытие запертой двери не требует дополнительных действий в дополнение к действию "Открыть дверь" и не приводит к потере соответствующего предмета.

Враги не могут открывать двери.



2. ОДНОСТОРОННИЕ ДВЕРИ

Односторонние двери - это особый тип запираемых дверей, которые запираются с одной стороны и могут быть открыты только с противоположной стороны. Поместите свою карточку "замок" таким же образом, как и запертую дверь, убедившись, что она имеет правильную ориентацию, указанную на карточке "краткое описание" или "встреча". Как только односторонняя дверь была открыта, эта карточка сбрасывается так же, как и обычная.



3. АРКИ

Арки представляют собой каркас с отсутствующей дверью или арку, которая соединяет две плитки в один длинный коридор. Арки функционируют так же, как открытая дверь, но не могут быть закрыты. Два тайла, соединенные аркой, являются соединенными постоянно.



4. ЛЕСТНИЦЫ

Лестницы всегда расположены парами и позволяют персонажам перемещаться между областями карты. Персонаж, находящийся в том же квадрате, что и лестница, может совершить **действие**, чтобы покинуть тайл, на котором он находится, и оказаться на смежной лестнице. Если использование лестницы приведет к новой карте встречи, номер карты встречи будет указан рядом с лестницей.

Враги не могут использовать лестницу.



5. ЛИФТ

Лифт представляет собой отдельную квадратную плитку, в которую персонажи и враги могут входить в обычном режиме. Сценарии, включающие лифт, показывают начальное положение лифта, и места, в которые лифт может перемещаться - это отдельные квадратные плитки шахты. Фигурки не могут перемещать или отталкиваться в шахту. Персонаж в лифте может выполнить действие, чтобы изменить положение лифта между тайлами шахты по своему выбору. Все фигурки в лифте остаются на плитке, когда он перемещается. Персонаж, находящийся в том же квадрате, что и дверь, ведущая в шахту, может выполнить действие, чтобы переместить лифт, как описано выше.

Если персонаж находится в лифте и вытягивает карту напряжённости, которая порождает врагов, поместите врагов на соседнюю плитку. Если использование лифта приводит к новой карте столкновения, номер карты столкновения будет указан рядом с лифтом.



6. СТЕНЫ

Стены обозначены на плитке толстой черной линией с красной каймой. Стена, расположенная между двумя квадратами, не позволяет перемещать или отталкивать через нее какую-либо фигурку. Стены закрывают обзор. Если враг должен приблизиться к персонажу и ему преграждает путь стена, он будет двигаться вокруг стены таким образом, чтобы сократить общее расстояние между двумя фигурками.



7. ЯЩИК ХРАНЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Персонаж, находящийся в том же или соседнем квадрате с ящиком для предметов, может **выполнить действие**, чтобы поместить в него любое количество предметов из своего инвентаря. Поместите карточки для этих предметов в ячейку для предметов на планшете сценария (см. стр. 17) вместе с соответствующими циферблатами амуниции. Персонаж, находящийся в том же или соседнем квадрате с ящиком для предметов, может взять из него любое количество предметов в свой инвентарь, выполнив поисковое действие.

Ящик для предметов считается средней моделью и может содержать любое количество карточек.



8. ТРУПЫ

Если персонаж после выполнения действия окажется в том же квадрате, где находятся один или несколько трупов, сделайте бросок . Если результат , замените каждый труп в квадрате зомби. Если в результате атаки персонажа на его поле оказывается труп, персонаж не бросает кубик после завершения атаки. Труп считается маленькой фигуркой. Если какой-либо эффект приведет к тому, что в квадрате окажутся четыре трупа, поместите один из этих трупов в соседний квадрат, чтобы освободить квадрат для перемещения фигурок.



РЕЗЕРВ ПЕРСОНАЖЕЙ И МИССИИ

По мере того, как персонажи будут исследовать местность, они неизбежно обнаружат других выживших из команды S.T.A.R.S. Альфа или Браво.

РЕЗЕРВ

В **резерв** помещаются найденные персонажи, если они не участвуют в текущем сценарии.

Если игрокам будет предложено взять карту из колоды выживших, после раскрытия персонажа положите эту карту лицевой стороной вверх в резерв. Персонажи, добавленные в резерв таким образом, не получают жетонов керосина или стартовые предметы.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ

Персонажи в резерве используют **карты здоровья** для отслеживания урона вместо шкалы здоровья. Если персонаж в резерве получает урон или лечение, положите рядом с его профилем карту здоровья с общим количеством ран. Если у персонажа в резерве пять или более ран, он погибает и удаляется из игры.

ИСТОЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В РЕЗЕРВЕ

Некоторые правила приводят к истощению персонажей. Чтобы показать, что персонаж исчерпал свои силы, поверните его карту на 90° по часовой стрелке. Истощенные персонажи не будут восстанавливаться в конце сценариев.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Есть два разных типа персонажей — **главные герои**

(Барри Бертон, Ребекка Чемберс, Крис Редфилд и Джилл Валентайн) и **персонажи второго плана** (Ричард Эйкен, Энрико Марини, Брэд Викерс и Альберт Вексер).

Если один или несколько **главных персонажей** находятся в резерве в начале сценария, игрок может сменить персонажа, поместив карточку профиля своего текущего персонажа в резерв, а затем заменив ее одной из этих карточек.

Поместите любое количество предметов из инвентаря текущего персонажа в инвентарь нового персонажа, затем поместите все оставшиеся предметы в ящик с предметами. Перенесите все жетоны керосина из текущего персонажа в соответствии с лимитом керосина нового персонажа и выбросьте все лишние жетоны.

Если текущему персонажу нанесен какой-либо урон, поместите карту ранения, размер которой соответствует размеру поля состояния на карты персонажа. Если у персонажа уже есть карта ранения, установите маркер состояния здоровья на уровень, указанный на карте, а затем сбросьте карту.

Персонажи поддержки не могут быть использованы в сценариях и должны оставаться в резерве.



Карта главного героя



Карта второстепенного героя



МИССИИ

По мере прохождения сценариев игроки, согласно определенным правилам, должны будут получить карту миссии.

Миссии представляют собой самостоятельное исследование особняка персонажем из резерва. Они могут добывать припасы, искать других выживших или отслеживать врагов, но, несмотря на это, верно одно — члены S.T.A.R.S. не будут просто ждать, пока вернутся их коллеги!

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ МИССИИ

Задание прерывает игру и немедленно должно быть выполнено. Активный игрок, должен выбрать персонажа из резерва и поместить его карточку рядом с карточкой миссии. Этот персонаж **назначается** на миссию.

Любой персонаж из резерва может быть назначен на миссию — неважно, является ли он главным или вспомогательным персонажем.

После этого зачитывается текст на карте миссии.

В большинстве миссий игроку требуется взять карты из колоды "Столкновение" и разыграть символы миссии, расположенные вдоль верхнего края карточки **1**.

Карты берутся по одной и разыгрываются по мере их извлечения. При розыгрыше карт обращайтесь внимание только символы на верхнем краю и игнорируйте другие символы — они не используются во время миссий.

Символы миссий и правила для них приведены ниже. После розыгрыша карты отложите ее в сторону, чтобы следить за тем, что было разыграно.

Подсказка - Подсказки не действуют немедленно, но необходимы для успешного прохождения нескольких миссий.

Ранение - Назначенный персонаж получает рану.

Исцеление - Назначенный персонаж выздоравливает на один уровень.

Предмет - Возьмите карту предмета А и добавьте ее в ящик с предметами.

S.T.A.R.S. - Символ S.T.A.R.S. не действует немедленно, но может потребоваться для успешного выполнения нескольких миссий и может взаимодействовать с некоторыми особыми правилами персонажа.

Новые приказы - Сбросьте карты столкновений, которые были разыграны ранее, затем замешайте карту текущей миссии обратно в колоду и возьмите новую.

После того, как игрок закончит разыгрывать карты, прочтите весь оставшийся текст на карточке миссии, затем карточка назначенного персонажа возвращается в резерв, а все карты столкновений, которые были разыграны, перемещаются в сброс. Удалите карту миссии из игры, если на ней нет соответствующего символа **2**. В этом случае она замешивается обратно в колоду

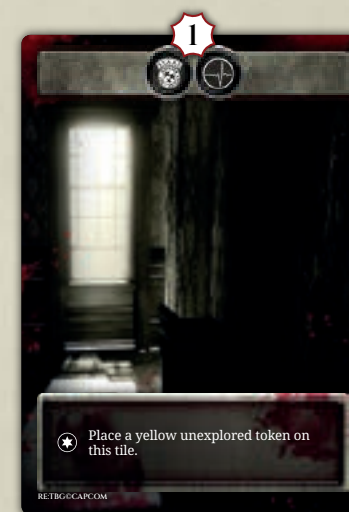
ОТКАЗ ОТ МИССИЙ

После получения карты столкновения назначенный персонаж может отказаться от миссии. Если персонаж отказывается от миссии, карточка персонажа возвращается в резерв, а все карты встречи, которые были разыграны, сбрасываются.

Разыграйте любой текст на карточке, который указывает на то, что миссия была отменена, а затем удалите карту миссии из игры, если на ней нет соответствующего символа **3**. В этом случае она замешивается обратно в колоду



Карта миссии



Карта столкновения

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ВО ВРЕМЯ МИССИИ

Если назначенный персонаж погибает во время миссии, его карточка с профилем удаляется из игры, а все выпавшие карты столкновений сбрасываются.

Затем карта миссии удаляется из игры, если на ней нет символа **4**. В этом случае она замешивается обратно в колоду

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

Если на карточке миссии указано, что ее нужно поместить на одну сторону игрового поля, она не разыгрывается таким же образом, как другие карточки миссий, и после назначения персонажа игрок возобновляет свой ход в обычном режиме. Все правила, указанные в карточке, будут действовать до конца сценария или до тех пор, пока она не будет выведена из игры.

В конце сценария, если карта все еще в игре, верните карту назначенного персонажа в резерв, а затем удалите карту миссии из игры, если на ней нет символа **5**. В этом случае она замешивается обратно в колоду

НАРРАТИВНЫЕ СОБЫТИЯ

По мере продвижения по особняку персонажи будут часто сталкиваться с уникальными событиями — будь то расследование местонахождения своих пропавших товарищей, поиск ценного документа или спасение от орды врагов, дальнейший путь редко бывает простым. Подобные случаи представлены в виде **нарративных событий**.

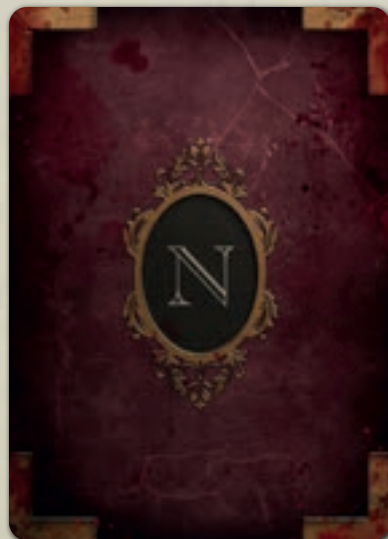
Нарративное событие прерывает игру и может произойти одним из двух различных способов.

Первый - когда персонаж оказывается в том же квадрате, что и жетон нарратива. Когда это происходит, активный игрок сбрасывает жетон, а затем обращается к краткому описанию сценария.



Жетон нарратива

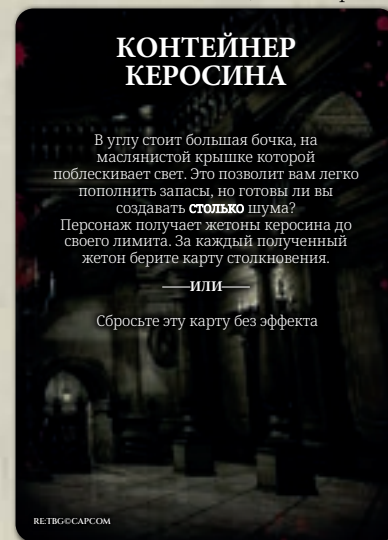
Во-вторых, игроку дается указание взять нарративную карту. Когда это происходит, активный игрок берет карту из нарративной колоды.



Нарративная карта

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ

Сюжетные события отражают разнообразие ситуаций, но их розыгрыш всегда одинаковый. Как и в случае с картой напряжённости, у каждого события есть название, описание его особенностей и текст, как его разыграть.



Сначала игрок зачитывает название и описание события вслух другим игрокам, затем принимается решение с текстом правил. Враги, появившиеся в результате описательных событий, размещаются так, как описано в разделе "Карта встречи", равномерно распределяясь по символам появления на игровом поле активного персонажа, начиная с ближайшего к нему квадрата.

Если событие предполагает принятие решения, игроки могут обсудить варианты между собой, но решение какой вариант будет выбран остается за активным игроком.

Как только карта с описанием раскрыта, она удаляется из игры, если на ней нет соответствующего символа , в этом случае она замешивается обратно в колоду.

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Особняк Спенсера - не только странное и таинственное, но и кишашщее опасностями место. По жутким коридорам и среди бесконечных комнат бродят страшные враги, и даже если выжившие уничтожат одного врага в борьбе за выживание, на его место могут прийти двое других.

С каждым мгновением оставшиеся в живых офицеры S.T.A.R.S. понимают, что шансов выжить у них все меньше и меньше, а потребность в побеге растет.

ШКАЛА УРОВНЯ ОПАСНОСТИ

Индикатор уровня опасности показывает, насколько серьезной стала ситуация. В начале кампании уровень опасности устанавливается в исходное положение **S**, как показано на рисунке напротив, но это ненадолго.



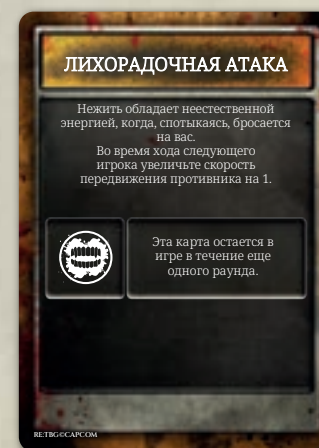
По мере прохождения кампании эффекты из различных источников будут повышать или понижать уровень, указывая, на сколько уровней при этом изменяется уровень опасности. Изменения уровня опасности всегда происходят немедленно.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ НАПРЯЖЁННОСТИ

Игроки используют одну и ту же колоду напряжённости на протяжении всей кампании, но они должны знать, что со временем колода будет эволюционировать, становясь все более опасной.

Некоторые карты напряжённости имеют дополнительный текст, если уровень угрозы достиг второго или третьего уровня (обозначаются символами  и  соответственно).

Если такая карта вытянута и уровень угрозы совпадает с символом рядом с текстом, выполните дополнительный эффект в дополнение к основному.



Дополнительный текст накапливается — если на карточке есть текст как второго, так и третьего уровня, а уровень опасности находится на третьем уровне, примените текст рядом с обоими значками.

УДАЛЕНИЕ КАРТ ИЗ ИГРЫ

Некоторые карты удаляются из игры после того, как они были разыграны. Если карта удаляется из игры, она возвращается коробку и не может быть использована до **конца кампании**, за исключением случаев, когда в правилах специально указано вернуть ее снова.

ПРОИГРЫШ В КАМПАНИИ

Если уровень опасности меняется полностью и возвращается в исходное положение, у игроков есть время **до конца текущего сценария**, чтобы попытаться снизить его. Если они не смогут этого сделать, то проиграют кампанию и должны будут начинать все сначала — особняк наводнен врагами, и спрятаться больше нигде!

Во время игры игроки смогут снизить уровень опасности с помощью определенных эффектов, но этот выбор почти всегда будет сопровождаться нежелательными альтернативами. Хорошенько подумайте о том, как действовать, прежде чем обнаружите, что вам приходится принимать опасные решения, просто чтобы остаться в живых!



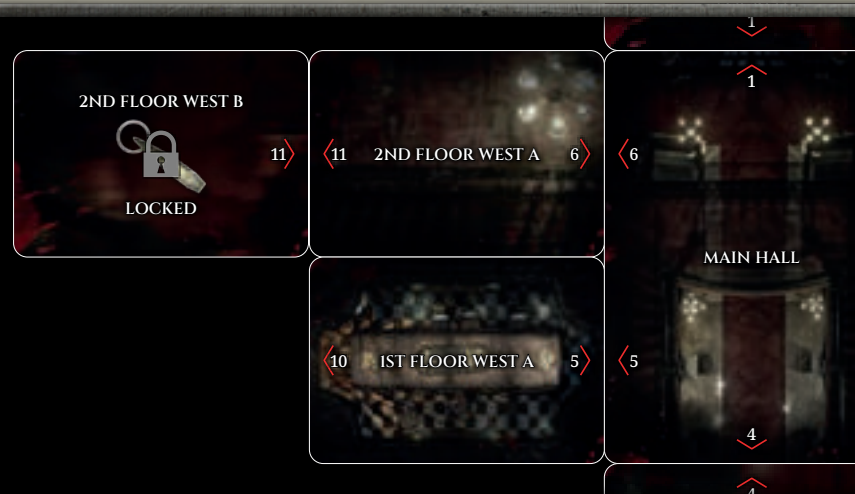
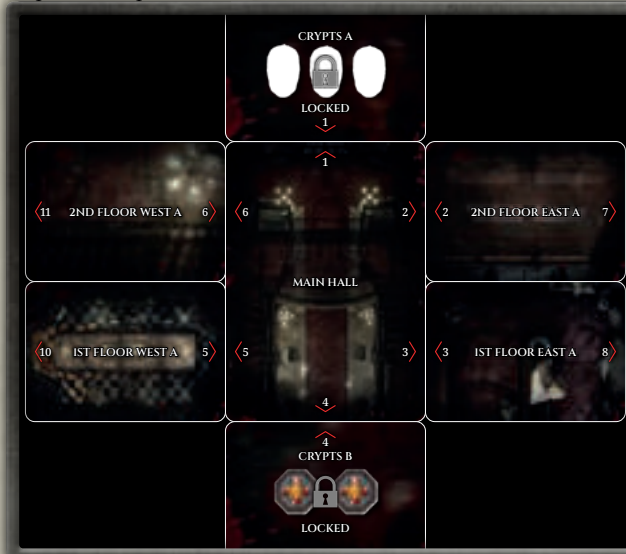
КАРТА ОСОБНЯКА

Во время кампании не существует правильного порядка прохождения комнат — на самом деле, в зависимости от того, какие предметы находят персонажи и в каком порядке, каждый раз все будет по-другому.

Изначально игроки могут выбрать только одну из четырех комнат, но по мере изучения особняка они смогут получать доступ к новым областям и исследовать новые помещения.

ПОДГОТОВКА КАРТЫ ОСОБНЯКА

В начале кампании положите карту Главного зала так, чтобы каждый игрок мог ее видеть, и оставьте достаточно места, чтобы вокруг нее можно было построить карту особняка. Расположите карточки комнат "*1-й этаж к западу А*", "*2-й этаж к западу А*", "*1-й этаж к востоку А*" и "*2-й этаж к востоку А*", как показано ниже, в соответствии с пронумерованными стрелками на карточках. Затем положите карты "Крипта А" и "Крипта В" так, чтобы обе карты были обращены **закрытой** стороной вверх.



Игроки успешно выполнили свой первый сценарий "**2-й этаж к западу А**". После этого в инструкции к сценарию им было указано добавить на карту особняка карту сценария "**2-й этаж к западу Б**". Поскольку у этой карты закрытая сторона, она размещена лицевой стороной вверх. Похоже, что для того, чтобы разыграть новый сценарий, им нужно будет найти **собачий свисток** в другом месте особняка...

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТОЧЕК КОМНАТ

Когда сценарий завершен, игроки, как правило, добавляют на карту одну или несколько новых карточек помещений. Они размещаются рядом с карточкой комнаты текущего сценария напротив соответствующей нумерованной стрелки. Карточки комнат, имеющие заблокированную сторону всегда кладутся заблокированной стороной вверх.

ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КОМНАТЫ

Некоторые комнаты выкладываются **заблокированными** и в них нельзя попасть до тех пор, пока персонажи не найдут один или несколько определенных предметов. В заблокированных комнатах на заблокированной стороне всегда отображаются предметы, необходимые для их разблокировки.

Как только необходимые предметы будут найдены, после окончания текущего сценария переверните заблокированную карту. Затем вы можете попробовать исследовать ее в обычном режиме.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КОМНАТЫ

После успешного завершения исследования помещения на нее помещается жетон завершённого сценария. Комнаты с жетоном завершённого сценария **не могут быть исследованы повторно.**

Если игроки успешно выполняют сценарий на вертолетной площадке, они завершат кампанию и выживут!

Помните, что исследуя окрестности, вы всегда будете изменять уровень опасности. Если уровень опасности поднимется до максимума до того, как вы сможете выполнить сценарий с вертолетной площадкой, кампания будет проиграна, и вам придется начинать все сначала, так как особняк полностью захвачен!



■ *Теперь, когда вы знаете дополнительные правила, которые вам понадобятся, самое время начать кампанию!*

ПОДГОТОВКА

Resident Evil - это игра в жанре кампании, которая позволяет игрокам выбирать, по какому пути двигаться в процессе исследования, выстраивая собственное повествование. В игре нет определенного порядка прохождения каждого сценария, а поскольку расположение каждого предмета выбрано случайным образом, оно будет разным для каждого прохождения.

Полное прохождение кампании займет много времени, поэтому, если у игроков нет в запасе нескольких дней, мы рекомендуем придерживаться более спокойного темпа и играть в течение нескольких сессий, отрабатывая один или два сценария за раз.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок выбирает главного героя (Барри Бертон, Ребекку Чемберс, Криса Редфилда или Джилл Валентайн) и кладет перед собой соответствующую карту персонажа ¹ лицевой стороной вверх. Затем каждый игрок кладет рядом со своей картой профиля планшет здоровья ², установив отметку здоровья на уровень *Fine* ³. Каждый персонаж начинает игру с ⁴ стартовыми предметами, указанными в его карточке персонажа. Игроки должны поместить карточки предметов под картой своего персонажа. Каждый игрок берет счетчик патронов для пистолета, устанавливает его на 15 ⁵ и кладет рядом с карточкой пистолета.

Наконец, каждый игрок кладет количество жетонов керосина, равное лимиту керосина своего персонажа, на карточку персонажа **6**.



ПЕРСОНАЖИ ПОДДЕРЖКИ

В дополнение к четырем главным персонажам, в настольной игре Resident Evil присутствуют еще четыре персонажа второго плана (Ричард Эйкен, Энрико Марини, Брэд Викерс и Альберт Вескер).

Положите карту Брэда Викерса лицевой стороной вверх в раздел "Резерв персонажей", затем перемешайте карточки с профилями оставшихся персонажей поддержки с карточками всех основных персонажей, которые не используются, чтобы создать колоду **"выживший"**. Положите колоду лицевой стороной вниз в соответствующее гнездо на планшете сценария.

КОЛОДЫ КАРТ

Установите планшет сценария сбоку от игровой зоны, в пределах легкой досягаемости каждого игрока. Затем установите регулятор уровня опасности в исходное положение и поместите его рядом с планшетом сценария. Найдите в колодах "Нарратив", "Столкновение", "Предмет А", "Предмет Б", "Миссия" и "Напряженность" карты с символами     и уберите эти карты в коробку — эти карты будут добавляться по ходу кампании.

Перегасуйте оставшиеся карты "Нарратив", " Столкновение", "Предмет А", "Миссия" и "Напряженность" и положите каждую колоду рубашкой вверх в соответствующее место на планшете сценария.

Возьмите карточки с Предметами С и разделите их на стопки, используя символы внизу каждой карточки. Перетасуйте карты четвертого уровня **★★** и положите их рубашкой вверх на ячейку для Предметов С на планшете сценария. Перетасуйте карты третьего уровня **★★** и положите их рубашкой вверх на карты четвертого уровня. Повторите это для карт второго уровня **★** а затем для карт первого уровня, чтобы создать колоду предметов С.

Ни при каких обстоятельствах нельзя перетасовывать колоду с предметами во время кампании! Это может привести к тому, что игроки не смогут получить доступ к жизненно важным помещениям особняка...



НАЧАЛО СЦЕНАРИЯ

В ходе кампании нет правильного порядка прохождения сценариев. Изначально игроки могут выбрать один из четырех сценариев — *1-й этаж к западу от А*, *2-й этаж к Западу от А*, *1-й этаж к Востоку от А* и *2-й этаж к Востоку от А*. Краткое описание этих сценариев включено в буклет со сценариями. Если игроки только начинают осваивать мир настольных survival horror, мы рекомендуем начать с *1-го этажа западной части А*.

Как только игроки определятся с тем, какой сценарий они хотели бы использовать в первую очередь, им следует подготовить игровое поле, как показано в соответствующем описании сценария. Не забудьте разместить неисследованные фишки на каждом неисследованном тайле и подсунуть соответствующие закрытые карты под все запертые двери, убедившись, что они находятся лицевой стороной вверх.

Найдите карты с предметами В, перечисленные в описании сценария. Переменшайте их и поместите в ячейку для предметов В на планшете сценария. Затем найдите карты исследования, перечисленные в описании сценария, и поместите их в соответствующую ячейку на панели управления по порядку для удобства использования.

В начале последующих сценариев в ячейках предметов "В" и "исследование" могут остаться карты. Сбросьте эти карты, прежде чем добавлять новые карты во время настройки.

Каждый игрок размещает своего персонажа на одной из двух стартовых позиций, указанных в описании сценария. Не имеет значения, какие персонажи занимают каждую позицию, главное, чтобы на каждой позиции был хотя бы один персонаж.

Если в сценарии есть одна стартовая позиция, все персонажи должны занимать эту позицию.

РАЗЫГРЫВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Независимо от того, какой сценарий выберут игроки, игровой процесс остается таким же, как и раньше, начиная с того, что первый игрок делает свой ход, а затем движется вокруг стола по часовой стрелке.

В кратком описании каждого сценария игрокам будет сообщено, как выполнить сценарий.

Будьте осторожны — с этого момента все сценарии будут длиннее и сложнее, чем в учебном пособии, так что удачи!

Если вы не справитесь со сценарием, не волнуйтесь!
Кампания продолжится, поэтому читайте следующий раздел...



ADVANCED RULES

Поздравляем — независимо от того, удалось вам выполнить первый сценарий или нет, вы сделали первые шаги в кампании. Пришло время ознакомиться с последними правилами, которые вам необходимо знать...

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

В конце каждого сценария начинается заключительный этап. Игроки должны выполнить действия, указанные в одной из приведенных ниже таблиц, в зависимости от того, выполнили они сценарий или нет.

СЦЕНАРИЙ ЗАВЕРШЕН

Если игроки выполнили сценарий, выполните следующие действия по порядку.

- 1 Увеличьте уровень опасности особняка на 1.
- 2 Если на игровом поле пять или более трупов, замешайте одну карту с символом в колоду "Столкновения". Если в колоду уже добавлены все четыре карты ①, увеличьте уровень опасности особняка на ①.
- 3 Если на карте остались пять или более зомби, увеличьте уровень опасности на 1. Если зомби десять или более, увеличьте уровень опасности особняка на 2.
- 4 Выбросьте ключевые предметы из инвентаря персонажа и из ящика с предметами. После этого в ящик с предметами можно поместить или извлечь любое количество предметов.
- 5 Сбросьте количество патронов для каждого пистолета на 15, затем увеличьте количество патронов для каждого другого оружия на 2. Затем персонажи могут использовать предметы из своего инвентаря, чтобы увеличить количество патронов для соответствующего оружия на указанное количество.
- 6 Вылечите персонажа каждого игрока на один уровень. Затем персонажи могут использовать предметы из своего инвентаря для лечения на указанное количество.
- 7 Вылечите каждого не истощенного персонажа в резерве на два уровня. Верните карты **истощенных** персонажей в их обычное положение.
- 8 Замешайте все сброшенные карты "Предмет А", "Напряженность" и "Столкновение" обратно в соответствующие колоды.
- 9 Сбросьте все оставшиеся чернильные ленты.

После завершения Финальной Фазы игроки могут выбрать следующий сценарий. После выбора, но перед подготовкой, игроки могут менять персонажей, обмениваться предметами и использовать ящик с предметами для хранения или извлечения предметов.

СЦЕНАРИЙ ПРОВАЛЕН

Если игроки не выполнили сценарий, выполните следующие действия по порядку.

- 1 Увеличьте уровень опасности особняка на 1.
- 2 Каждый персонаж сбрасывает все карты предметов, которые он собрал во время прохождения сценария. После этого в ящик с предметами можно поместить или извлечь любое количество предметов.
- 3 Установите каждый счетчик боеприпасов на максимальное значение, указанное на карточке оружия.
- 4 Излечите персонажа каждого игрока до FINE.
- 5 Если какие-либо персонажи из резерва были убиты во время выполнения сценария, уберите их профильные карточки в резерв. Затем удалите все раненные карточки персонажей из резерва. Верните истощенные карточки персонажей в их стандартное положение.
- 6 Замешайте все сброшенные карты "Предмет А", "Напряженность" и "Столкновение" обратно в соответствующие колоды.
- 7 Сбросьте все оставшиеся чернильные ленты.

Теперь игроки могут либо повторить этот сценарий, либо попробовать другой. Если игроки решат повторить этот сценарий, настройте его как обычный. После выбора, но до подготовки, игроки могут менять персонажей, обмениваться предметами и использовать ящик с предметами для хранения или извлечения предметов. Если игроки добавили карты в колоды "Предмет А", "Напряженность" и "Столкновение" в начале сценария, а затем не выполнили сценарий, извлеките карты из колод и верните их в коробку.

После завершения Финальной Фазы, если вы решите сделать перерыв в действии, используйте лист кампании на последней странице буклета со сценарием, чтобы записать состояние здоровья каждого персонажа, все предметы, которые есть у него в инвентаре, и все предметы, которые в данный момент находятся в ящике с предметами. Собирая вещи, будьте осторожны, чтобы не перетасовать колоду "Предмет С", и храните колоды "Нарратив", "Столкновение", "Предмет А", "Миссия" и "Напряженность" отдельно от любых карт, которые еще не были добавлены к ним.

THE TENSION DECK AND RUNNING OUT OF TIME

When the tension deck ran out during the tutorial and your first scenario, the discarded cards were simply shuffled and placed face down to create a new draw pile. From now on however, if a player has to draw from the tension deck and there are no cards left, the scenario immediately ends in failure—the characters have spent too long exploring, and have attracted a horde of undead which they'll have to retreat from.

To prevent this happening, characters can use ink ribbons to refresh the tension deck, provided they're near a typewriter.

INK RIBBONS

Ink ribbons are generated at the start of each scenario, and placed by the side of the playing area. They are a communal resource and can be used by any player during their turn.



The number of ink ribbons the players begin each scenario with depends on the number of characters taking part in the scenario. If there are one, two, or three characters, the players begin with one ink ribbon. If there are four characters, the players begin with two ink ribbons.

TYPEWRITERS

Typewriters are a terrain element and are identified on scenario briefs and exploration cards. A typewriter counts as a small base.



A character in the same or an adjacent square as a typewriter can spend an action to discard an ink ribbon, then shuffle the tension deck draw and discard piles together, and place the deck face down on the dashboard's tension deck slot. After a typewriter has been used to refresh the deck, it is discarded.



БОССЫ

Боссы значительно более могущественны, чем другие существа, крадущиеся в тени. Игрокам всегда следует подходить к боссам с большой осторожностью — это грозные и выносливые противники, способные наносить чрезвычайно мощные удары.

В *Resident Evil* есть два босса: "Лиза Тревор" и тиран T—002. у каждой встречи с боссами есть уникальные сценарии и правила, но приведенные ниже универсальные правила применимы к боссам всегда

- Боссы не совершают реакцию
- Боссов нельзя оттолкнуть
- Если одна или несколько моделей блокируют перемещение босса в квадрат, поместите босса в целевой квадрат и оттолкните все модели в этом квадрате.
- Когда босс получает урон, записывайте это на шкале здоровья босса, ведя обратный отсчет, а не используя жетоны ранений. Когда шкала здоровья босса достигает 0, босс погибает.
- Игроки не терпят неудачу и все еще могут завершить сценарий, если персонаж потерял сознание в результате атаки босса и его невозможно привести в чувство.

При перемещении, если босс перемещается на ту же клетку, что и его цель, после отталкивания, он все равно будет продолжать двигаться, пока его перемещение не будет израсходовано. Это может означать, что персонаж отталкивается на несколько клеток во время перемещения.

Как и у врагов, у каждого босса есть карта профиля, в которой указаны его очки жизни (1) и особые правила (2). Боссы могут быть мишенью для атак и получать урон от них точно так же, как и враги.



Lisa Trevor

On most occasions the characters encounter Lisa Trevor, she will be an enemy rather than a boss, and the rules above are not applied. Encounters where Lisa Trevor appears as a boss will be clearly identified in the scenario brief.

T-002 Tyrant

The T-002 tyrant has three reference cards and two sets of behaviour cards. Which cards to use when facing the T-002 Tyrant will be clearly identified with the scenario brief.

КОЛОДЫ ПОВЕДЕНИЯ И ДЕЙСТВИЯ БОССА

Вместо того, чтобы реагировать, у каждого босса есть уникальная колода поведения, которая определяет, как он двигается и атакует. Когда персонаж находится на том же тайле, что и босс, вместо того, чтобы брать карты из колоды "Напряженности" в фазе "Напряжение", игрок берет карты из колоды "Поведение" и определяет последовательность действий на карте. Карты "Поведение" нужно раскладывать в вертикальном порядке, начиная с верхней части карты и заканчивая нижней.

Действия перемещения указывают количество клеток, на которые перемещает босс, и на то, к какому персонажу или фишке он перемещается.

Атакующие действия указывают на дальность атаки (1), сложность уклонения (2) и эффекты при попадании в цель (3).

В отличие от обычных вражеских атак, при атаках на босса не используются базовые значения для определения результатов, необходимых для уклонения от них, а вместо этого указывается сложность уклонения. Это минимальный результат, который персонаж должен выполнить, чтобы успешно уклониться от атаки.

Если карта включает (4), атака выполняется против каждого персонажа в пределах досягаемости

Специальные действия охватывают широкий спектр правил, которые подробно описаны в текстовом поле.

Если колода "поведение босса" исчерпана, перетасуйте колоду сброса и положите карты рубашкой вверх, чтобы обновить колоду.



ALTERNATE GAME MODES

Настольная игра *Resident Evil* разработана таким образом, чтобы в нее можно было играть в самых разных игровых режимах, и она доставит вам часы удовольствия, какой бы режим вы не выбрали.

ПРОСТОЙ РЕЖИМ

Этот игровой режим предназначен для тех, кто не знаком с серией или является новичком в настольных играх. Он позволяет игрокам проходить *Resident Evil: The Board Game* в более спокойном темпе и увеличивает количество боеприпасов и предметов лечения для повышения выживаемости персонажа.

Если игроки играют в упрощенном режиме, внесите любое количество следующих изменений в основные правила:

- В начале сценария добавьте ещё одну чернильную ленту.
- Не убирайте пишущие машинки с игрового поля после их использования.
- При использовании боеприпасов для перезарядки оружия восстановите его максимальную мощность, а не увеличивайте ее на указанное количество.
- При использовании спрея первой помощи для лечения персонажа, его состояние должно быть восстановлено до *Fine*.
- После неудачного броска уклонения персонаж может оттолкнуть любого противника в своем квадрате, а не только того, кто совершила атаку.
- Когда сценарий будет завершен, выложите каждого персонажа дополнительно на один уровень.

Простой режим полностью совместим как с режимом одиночной игры, так и со всеми дополнениями.

РЕЖИМ АВТОНОМНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ

Несмотря на то, что настольная игра *Resident Evil* была разработана с учетом проведения кампании, в каждый сценарий можно играть как в отдельную игру.

В режиме автономного прохождения возьмите каждую из отдельных колод и удалите все карты с пронумерованными символами (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100).

Добавьте любые карты в соответствующие колоды, указанные в разделе Standalone в описании сценария, прежде чем перетасовывать их. Также в данном разделе будут подробно описаны карты предметов и оружие, которые будут в распоряжении персонажей в дополнение к их стартовым предметам.

Как только игроки выберут своих персонажей, положите карту Брэда Векерса лицевой стороной вверх в резерв.

При игре в автономные сценарии игроки следуют обычным правилам, в том числе правилам успешного завершения и провала сценария.

РЕЖИМ СОЛО

Этот игровой режим позволяет игроку играть в одиночку, только с одним персонажем, что позволяет ему полностью погрузиться в атмосферу survival horror. Он регулирует уровень здоровья боссов таким образом, чтобы их можно было победить одним персонажем.

Если игрок играет в режиме одиночной игры, внесите следующие изменения в правила.

- Уменьшите количество здоровья Тирана T-002, Зёва (вторая встреча), Растения-42 и Черного тигра на 10.
- Персонаж начинает каждый сценарий с точки (1), а точка (2) не используется.
- Удвойте лимит керосина выбранного персонажа и увеличьте вместимость его инвентаря в два раза.
- Любая атака или эффект с этим символом (3) снижает уровень здоровья персонажа до *Danger*; если только его уровень здоровья уже не находится на отметки *Danger*.
- В некоторых сценариях в кратком описании сценария будут указаны дальнейшие инструкции для одиночной игры.

Режим одиночной игры полностью совместим со всеми дополнениями.



QUICK REFERENCE

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Персонажи могут выполнять до четырех действий в течение своей фазы действия.

Подвиньте

Поместите персонажа в соседний квадрат, не пересекая стену или угол.

Атака

Выполните атаку с помощью оружия, имеющегося в инвентаре персонажа.

Открыть/закрыть дверь

Переверните жетон двери, чтобы открыть или закрыть дверь.

Поиск

Выбросьте жетон предмета в тот же квадрат и достаньте карточку предмета.

Торговля

Обменивайтесь любым количеством предметов с другим персонажем в том же / соседнем квадрате.

Использование предмета

Разыграйте текст на карте предмета, затем удалите карту этого предмета из инвентаря.

Сброс карты во время фазы действия не трогает действие.

ФАЗА РЕАКЦИИ

Совершите реакцию противников на том же или связанных тайлах.

Если персонаж находится в пределах досягаемости и прямой видимости, враг атакует.

Если фигурка противника находится вне зоны досягаемости для атаки, она **перемещается** к ближайшему персонажу.

При выполнении атаки не забудьте проверить символ на текущей карте колоды напряжённости.

ФАЗА НАПРЯЖЕНИЯ

Возьмите и разыграйте карту из колоды напряжённости.

НЕСТАНДАРТНЫЕ РЕАКЦИИ

Реакции, которые происходят во время фазы действия персонажа.

- Совершение атаки: Каждый противник, находящийся на том же или связанном тайле, выполняет реакцию.
- Совершение действия на той же клетке, что и противник: враг выполняет атаку. Если бросок уклонения не удастся выполнить, действие не завершается, но все равно считается потраченным.
- Атака противника в том же квадрате: если атака не увенчалась успехом, персонаж автоматически попадает под основную атаку цели.

БРОСКИ УКЛОНЕНИЯ

В зависимости от количества моделек и их размер квадрате персонажа.

Dice Roll			
Successful Against	Small Base	Medium Base or Two Small Bases	Medium Base and Small Base or Three Small Bases

СИМВОЛЫ ЭФФЕКТА АТАКИ

Символы, используемые персонажами и врагами во время атак.

- Урон** – цель получает урон, равный указанному числу.
- Толчок** – цель перемещается в соседний квадрат по выбору игрока.
- Область действия** – применяет другие эффекты атаки к цели и каждому другому противнику в квадрате цели.
- Потеря сознания** – цель теряет сознание.
- Мертв** – цель уничтожена.
- Нападение** – после завершения атаки поместите противника в тот же квадрат, что и цель, или в соседний квадрат, если квадрат цели уже заполнен.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АТАКИ

- Обезглавливание** – Эта атака игнорирует специальное правило Tough Hide (крепкая шкура).
- Заправка керосином** – персонаж, у которого в инвентаре есть оружие с таким символом, может потратить действие, чтобы сбросить любое количество своих жетонов керосина, и увеличить количество боеприпасов оружия на 3 за каждый сброшенный жетон.
- Быстрая стрельба** – Персонаж может потратить 1 дополнительное очко боеприпасов, чтобы бросить 1 дополнительный кубик, или 2 очка, чтобы бросить 2 дополнительных кубика атаки.
- Ограниченная дальность атаки** – это оружие можно использовать только для атаки врагов в том же или соседнем квадрате.
- Размах** – эта атака наносится по каждому персонажу, находящемуся в радиусе досягаемости.