

ВРАЖДЕБНОЕ ПОГЛОЩЕНИЕ

Играйте во время **фазы конца хода**. Удалите карту «Действие» или «Городское событие», прикрепленную к городскому игровому коврику противника, и прикрепите ее к своему городскому игровому коврику.

7

СКРЫТАЯ ЗАЩИТА

Играйте, когда ваши **фишки защиты города** наносят обычный урон. Добавьте к этому урону 2 дополнительных очка, также не учитывая броню.

7

НАВИГАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКТ

Играйте во время **фазы «Подвиги команды»**. Выберите любую команду, чтобы совершить бесплатное действие «Перемещение» без траты недель.

7

БДИТЕЛЬНОЕ ГОРОДСКОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Играйте в **любое время** и выберите один из вариантов:
Выберите игрока, который сбросит свою карту(ы) городских событий в игре.
ИЛИ
Выберите игрока, который автоматически добьется успеха в разыгрываемой карте городских событий.

7

ПЕРЕГОВОРЫ

Играйте в **любое время**. Выберите игрока, который проигнорирует негативные эффекты броска или карты городских событий в этом ходу. Если вы выбрали другого игрока, вы получаете 5 монет

7

СИЕТЕ НАГУАЛЕС ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
- Переместитесь к группе и атакуйте ее в RVP-бою.
- Перейдите к заданию и попробуйте выполнить его. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы потеряете только 1 очко престижа.
- Переместитесь в город противника. Уничтожьте одну нестартовую городскую технологию 1-го уровня.
Бросьте 6d10 для проверки навыков.
Их способность «Первый удар» уничтожает транспортное средство.

18 5 12 13 35

СТОЛ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ

Играйте во время **фазы сделки**. Выберите игрока, который вытянет дополнительную карту городских событий для выполнения этого хода.
ИЛИ
Выберите игрока, который должен выполнить или провалить свою карту городских событий.

7

МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

Играйте в **фазе конца хода**. Возьмите 3 карты персонажей. Они могут заменить текущих членов отряда. Все оставшиеся персонажи помещаются в

7

ГОРЯЩАЯ РЕЗИНА

Играйте во время **фазы «Подвиги вечеринки»**. После выполнения Акта Перемещения немедленно выполните второй Акт Перемещения бесплатно без траты недель.

7

ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ ЗАСЕДАНИЕ СОВЕТА

Играйте во время **фазы конца хода**. Возьмите 4 карты действий. Вы можете приобрести их за половину стоимости, минимум за 1 монету спасения. Затем передайте эту карту игроку слева от вас. Этот игрок берёт на 1 карту меньше, чем предыдущий. Когда у него не остаётся карт или эта карта возвращается к первому игроку, сбросьте эту карту.

7

ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР OUTRIDERS

Играйте в **фазу конца хода**. Возьмите 4 карты «Трофеи». Вы можете купить их за половину стоимости, минимум за 1 монету спасения. Затем передайте эту карту игроку слева от вас. Этот игрок берёт на 1 карту меньше, чем предыдущий. Когда у него не остаётся карт или эта карта возвращается к первому игроку, сбросьте эту карту.

7

I-80 КАРАВАНЫ БРОДЯЧИЕ ТОРГОВЦЫ

Играйте во время **подфазы найма**.
Во время **фазы NPCM** переместитесь к следующему (по номеру) начальному городу игрока.
Любой игрок может активировать эту карту один раз:
- Если торговцы находятся в локации начального города игрока.
- Группа в этой локации может выполнить действие «Встреча», чтобы активировать эту карту вместо того, чтобы взять карту действий.
Возьмите 4 карты действий или действий. Вы можете приобрести каждую за половину ее стоимости (минимум 1).

7 1 12 13 50

ГОРОДСКОЙ ЛАБИРИНТ

Играйте во время фазы «Подвиги вечеринки» и выберите один вариант:
- Избегайте последствий проваленной встречи или карты миссии.
- Остановите движение другого игрока или NPCM до того, как он его завершит.
- Переверните любую жетон недельного штрафа, находящийся в игре, и назначьте его другому игроку.

7

ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ ВОРОНА ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
- Переместитесь к группе и атакуйте ее в RVP-бою.
- Перейдите к миссии и попробуйте выполнить её. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы только 1 очко престижа.
- Перейдите в город противника. Этот игрок должен сбросить 2 карты персонажей из своего списка городов.
Бросьте 6d10 для проверки навыков.
Их способность «Первый удар» наносит 2d6 + 3 урона.

17 3 12 14 35

КАПИТАН КАРЕН ФИЛЛИПС ВETERАНЫ РЕЙДЕРЫ

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
- Переместитесь к ресурсу и заберите его для своей фракции.
- Переместитесь в город противника и украдите все его монеты спасения.
Переместитесь в город противника и прикрепите эту карту. Этот игрок теряет 2 единицы здоровья города, а вы получаете 2 единицы здоровья города. Эта карта остаётся в игре до тех пор, пока не будет побежден. В **каждой фазе эффектов** этот игрок теряет 1 единицу здоровья города, а вы получаете 1 единицу здоровья города.
Бросьте 5d10 для проверки навыков.

18 3 10 8 30

БДИТЕЛЬНЫЕ ЧАСОВЫЕ

Сыграйте в **любое время**, чтобы отменить карту Действия, которая только что была сыграна на ваш город, и заставить этого игрока потерять 1 Престиж.

ИЛИ

Играйте в **любое время**, чтобы предотвратить эффект карты «Мировая встреча» на ваш город.

4

ВЫИГРЫШНЫЙ ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ

Играйте во время фазы «**Подвиги группы**». Выбранный вами персонаж получает 3 успеха к проверке навыков.

3

Z666 ОРДА

Играйте против противника во время его фазы «Подвиги группы». Противник атакован, отдайте ему эту карту для прохождения проверки. Побег невозможен.

7



Успех: Вы убегайте от орды зомби.

Неудача: Получите 4д6 инфицированных ран.

2

Z666 ВИРУС

Сыграйте в фазу **конца хода** на отряде противника.

Бросьте 1д6, чтобы определить, кто из его персонажей заражен. Пустые короны персонажей и шестерки бросаются заново. Сбросьте снаряжение этого персонажа. Он получает +8 к навыку боя, +4 к здоровью и +2 к броне. Начиная с самой низкой короны персонажа, он атакует в одиночном PvP-бою. Урон, нанесенный зомби, переносится на следующую корону персонажа (по порядку), пока зомби не будет убит.

9

БЫСТРАЯ ДОСТАВКА

Играйте во время фазы «**Подвиги команды**». Выбранная вами команда может получить и экипировать любое количество карт со своего аукциона.

ИЛИ

Возьмите верхнюю карту из сброса «Трофеи».

3

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Играйте во время фазы «**Подвиги команды**». Любой персонаж или группа получает 2 успеха для одной проверки технических навыков.

1

ВETERАНЫ-РАЗВЕДЧИКИ

Играйте, прежде чем взять карту встречи. Посмотрите следующие 3 карты из каждой колоды встреч и замените их в любом порядке.

6

ТОРГОВАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ

Играйте во время **фазы аукциона**. Получите 3 монеты спасения. Все игроки берут бесплатную карту «Добыча». Игрок с самой дорогой картой забирает все карты себе.

1

РЕБЕРС

Играйте, когда на вас разыгрывается карта «**Красная точка**». Возвращайте эту карту и её эффекты обратно инициатору. Карты NPCM игнорируют этот эффект.

6

ХРАМ

Играйте во время **фазы эффектов**. Все остальные группы задерживаются и получают штрафную фишку на 2 недели. После этого эти группы и НИП получают 2d6 радиационного урона.

3

АЗАРТНАЯ ИГРА

Играйте во время фазы **городских дел**, до раздачи карт действий. Все игроки получают карт действий и кладут их лицом вверх. Игрок с самой дорогой картой, забирает все карт. В случае ничьей все эти карты сбрасываются.

3

ГОНЧИЕ АДА

НАЁМНИКИ РЕЙДЕРЫ

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
 -Переместиться в город. Уберите до 3 чипов защиты города или карты действия прикреплённые к городскому мат.
 -Переместиться в город противника. Этот город теряет 2d6 здоровья города.
 -Переместиться к ресурсу и получите его для своей фракции.
 -Переместиться к точке интереса и сотрудничайте с группой. Добавьте их успехи к успехам этой группы.
Бросьте 6d10, чтобы выполнить Проверку Навыков.
 *Если они провалят задание, потеряйте 1 Престиж.

6

2

7

8

Ω

25

ПАПА РИМСКИЙ ВЕТЕРАН

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
 -Атакуйте выбранного персонажа в одиночном RVP-бою. Защитник использует только холодное оружие. Если цель убита, сбросьте её снаряжение.
 -Он присоединяется к вашей группе как персонаж, заполняя пустую корону персонажа. Его можно использовать только для проверки боевых навыков, и его нельзя экипировать картами трофеев или действий. Если он не экипирован в вашей группе, сбросьте его.

11

5

15

7

Ω

35

12

4

15

Ω

35

КРАСНЫЕ ПОХИТИТЕЛИ РЕЙДЕРЫ

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
 -Перейдите в город противника. Выберите и уничтожьте нестартовую технологию.
 -Перейдите в город противника. Этот город теряет 3d6 здоровья города.
 -Переместиться к ресурсу и захватите его для своей фракции.
 -Переместиться к точке интереса и сотрудничайте с группой. Добавьте их успехи к успехам этой группы.
 Для проведения проверки навыков бросьте 6d10.
 *Если задание провалено, потеряйте 1 очко престижа.

10

4

12

4

15

Ω

35

12

4

15

Ω

35

ПОЩЕЧИНА

Сыграйте эту карту в **любой момент** против другого игрока. Он теряет 2 очка престижа, и эта карта не может быть отменена никакой другой картой или способностью, кроме карты действия «Стихийное бедствие».

8

ВОРЫ В НОЧИ

Играйте в **фазу конца хода**. Украдите одну карту Трофеи, не относящиеся к технике, у другой команды на ваш выбор. Поместите этот предмет на аукцион.

4

ГОРОДСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Играйте во время **фазы городских дел**. Выберите и экипируйте городскую технологию по вашему выбору. Получите её чип или улучшите имеющуюся у вас городскую технологию с уровня 1 (серебряного) до уровня 2 (золотого).

25

ГОРОД, КОТОРЫЙ КРИЧАЛ «ВОЛК»

Сыграйте в **фазу конца хода** любой группы. Переместите маркер группы в её стартовый город.

3

ТОРГОВЫЙ ХАБ

Играйте во время **фазы эффектов**. Прикрепите эту карту к своему игровому коврику и поместите фишку «Точка интереса» в любое место по вашему выбору. Любая сторона может посетить это место один раз за ход и заплатить владельцу 1 монету спасения, чтобы получить три карты «Добыча». Они могут приобрести любую из них на 1 монету спасения меньше её номинала (минимум 1). Владелец получает 1 монету спасения за каждую.

4

ПРЕДАТЕЛЬ

Сыграйте в **фазу конца хода** на противника. Бросьте 1d6, чтобы определить, кто из его персонажей появится в вашем городском ростере. Персонажи-мастера, пустые короны персонажей и шестёрки перебрасываются. Их снаряжение размещается на вашем аукционе.

6

ТРОЯНСКИЙ КОНЬ ИЗ БОЧЕК

Играйте во время **фазы эффектов**, чтобы завладеть бесхозным ресурсом.

4

ПЕРЕВОРАЧИВАЯ СТОЛЫ

Играйте **после того, как ваш отряд погиб** во время карты встречи или миссии. Сбросив отряд, вы достигаете успеха на этой карте и получаете награды.

ИЛИ

Играйте **после того, как один из ваших персонажей погибнет** в RVP. Противоположная сторона Или NPCM получает 4d6 урона.

3

НЕКООПЕРАТИВНЫЙ ДУХ

Играйте во время фазы «Подвиги группы». Сразу после того, как другая группа успешно завершила карту встречи или миссии. Поместите свою группу на их карту и получите награды, которые они должны были получить. Затем проведите проверку отступления с бонусом +4 против их группы. При успехе отойдите на 6 гексов. При неудаче вступите в RVP-бой с этой группой. Первый удар не сбавивает.

6

НЕПРЕДВИДЕННАЯ ЗАДЕРЖКА

Играйте во время фазы «Подвиги команды». Выбранный вами противник задерживается и получает фишку штрафа на 2 недели.
 ИЛИ
 Отменить движение NPCM в этом ходу.

4

НЕСПРАВЕДЛИВОЕ НАСИЛИЕ

Играйте в **любое время**. Выберите противника, который каким-либо образом нанёс вред вашему отряду или городу в этом ходу. Он теряет 2 очка престижа.

7

НЕДОБРОСОВЕСТНАЯ СДЕЛКА

Играйте во время **фазы городских дел**. Получите ресурс другого игрока, заменив его фишку фракции своей.
 Действуют все правила.
 ИЛИ
 Заявите права на любой бесхозный ресурс.

5

ПОДКРЕПЛЕНИЕ ВЕТЕРАНОВ

Играйте во время **фазы подвигов группы**, чтобы получить 2 успеха во всех проверках боевых навыков, проводимых этой группой или NPCM в этом ходу.
 ИЛИ
 Прежде чем бросать кубики, сыграйте во время фазы «Подвиги вечеринки», чтобы увеличить сложность проверки боевых навыков карты встречи или миссии на 2.

9

РЕВЕРС

Играйте, когда на вас разыгрывается карта действия «Красная точка». Верните эту карту и её эффекты обратно инициатору. Карты NPCM игнорируют этот эффект

6

БЕЗОПАСНАЯ ГАВАНЬ

Играйте во время фазы «Подвиги команды». Переместите свою команду к ближайшему нейтральному начальный город и исцелите все виды урона, полностью вернув здоровье вашей группе. Они не могут быть целью карт действий или атакваны в PvP до конца этого хода. Наконец, все NPCM в игре немедленно сбрасываются.

4

ПЛАВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Играйте в любое время. Верните всё своё снаряжение, которое было украдено, потеряно, поставлено на кон или сброшено в этом ходу. Выставьте эти предметы на аукцион или снарядите ими свою группу. Затем возьмите одну бесплатную карту «Трофеи».

7

МАСТЕР ШПИОН

Играйте в фазе конца хода. Посмотрите карты действий на руках каждого игрока. Оставьте по одной карте от каждого игрока и верните остальные.

14

ПОДЗЕМНЫЕ

Играйте во время фазы «Подвиги команды», прежде чем попытаться выполнить карту миссии. Вы автоматически успешно выполняете взятую карту.

ИЛИ

Играйте во время фазы «Подвиги команды». При захвате принадлежащего ресурса не получаете урона от фишек городской обороны.

5

БЕРИ И БЕГИ

Играйте в любое время против противника, чтобы украсть монеты спасения, которые он только что получил.

2

РОНИНСКИЕ РЕНЕГАТЫ
ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

Играйте во время подфазы найма. Выберите один вариант:

- Перейдите к группе и атакуйте её в PvP-бою.
- Перейдите к группе и попробуйте выполнить миссию. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы теряете только 1 очко престижа.
- Переместитесь в город противника, чтобы заставить этого игрока сбросить до 3 карт персонажей из городского ростера.

Бросьте 6d10 для проверки навыков. Их способность «Первый удар» наносит 3d6 урона.

16

4

10

13

Ω

35

СЕМЬ ВИДОВ ДЫМА

Играйте в любое время и выберите один из вариантов:

- Получите свободное отступление.
- Переместите свою группу на 6 дополнительных гексов.
- Исцелите 5 единиц урона (любого типа) 1 персонажа.
 - Возьмите 2 карты «Трофеи».
 - Возьмите 2 карты действий.
- Перебросить проваленную проверку навыков
- Возьмите 2 карты персонажей.

14

ПОДЛЫЙ, ОЧЕНЬ ПОДЛЫЙ

Играйте, когда оппонент разыгрывает карту Действия против другого игрока. Цель игнорирует её эффекты и вместо этого кладёт карту себе в руку. После этого вы берёте бесплатную карту Действия.

3

СТАЛЬНАЯ БРИГАДА
НАЁМНИКИ РЕЙДЕРЫ

Играйте во время подфазы найма. Выберите один вариант:

- Переместитесь в город. Удалите до 3 фишек защиты города или карты действий, прикреплённые к игровому коврику.
- Переместитесь в город противника. Этот город теряет 2d6 здоровья города.
- Переместитесь и получите ресурс для своей фракции.
- Переместитесь в Точку интереса и работайте с группой. Добавьте их успехи к успехам этой группы.

Для проверки навыков бросьте 5d10.

*Если задание провалено, потеряйте 1 очко престижа.

6

2

8

7

Ω

20

ДИВЕРСАНТ

Играйте во время фазы «Подвиги команды» после того, как команда успешно выполнила карту миссии, чтобы помешать ей получить награды.

ИЛИ

играйте в любое время, чтобы помешать противнику оснастить свой городской игровой коврик новой городской технологией. Вместо этого она сбрасывается, и ничего не выигрывается.

8

СКИЛЛ МОЙ МАЛЬЧИК

Играйте во время фазы «Подвиги группы». Выбранный вами персонаж получает 1 успех к проверке навыков.

3

ШЛЕПОК ПО ОБЕЗЬЯНЕ

Играйте в любое время. Сбросьте любую карту «Проклятие».

ИЛИ

Сбросьте любую карту действия, прикрепленные к игровому коврику города.

6

УЛОВКА

Играйте, когда разыгрывается карта Действия, чтобы украсть эту карту. Это отменяет эффект карты и вместо этого помещает её в вашу руку.

6

ИНСТИНКТЫ ВЫЖИВАНИЯ

Играйте во время фазы «Подвиги группы». Любой персонаж или группа получает 2 успеха для одной проверки навыков выживания.

1

БЫСТРОЕ СПАСЕНИЕ

Играйте в фазе конца хода. Возьмите транспортное средство из сброса и поместите его на аукцион.

5

ОПЕРАТИВНАЯ ГРУППА 373
ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

Играйте во время подфазы найма. Выберите один из вариантов:

- Переместиться к группе и атаковать её в PvP-бою.
- Переместиться и выполнить миссию. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы потеряете только 1 очко престижа.
- Перейти в город противника. Этот игрок должен сбросить 2 карты персонажей из своего городского ростера.

Бросьте 5d10 для проверки навыков. Их способность «Первый удар» наносит 2d6 урона.

12

3

8

12

Ω

30

КРЕДО НАДСМОТРЩИКА

Играйте во время фазы эффектов. Вы теряете 2 собственных ресурса, чтобы получить персонажа Аннабель (без снаряжения) от другого игрока, из колоды персонажей или сброса. Поместите её в свой городской ростер.

3

451 ГРАДУС ПО ФАРЕНГЕЙТУ

Играйте в **фазу конца хода**.
Уберите все трофеи книги из
игры до конца игры.

3

ДЕТИ ЛЖЕПРОРОКА

Играйте во **время фазы**
эффектов и заплатите банку 15
монет спасения. Вы выбираете
по одному ресурсу у каждого из
остальных игроков, чтобы
сделать их **нейтральными**.
Применяются все штрафы.

3

ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА

Сыграйте в **любое время**,
чтобы немедленно исцелить
3d6 физического урона
любой группе.

4

СПУЩЕННЫЕ ШИНЫ

Играйте против соперника во
время фазы «**Подвиги
команды**». Он получает
фишку штрафа на 2 недели.

3

ЖМИ НА ГАЗ

Играйте в фазе «**Подвиги команды**» на
любую команду. Они могут переместиться
на 4 дополнительных гексагона.

ИЛИ

Играйте в фазе «**Подвиги команды**» после
провала карты встречи или миссии.
Целевая команда игнорирует часть карты
«Провал».

3

СВОБОДНЫЕ И СПРАВЕДЛИВЫЕ ВЫБОРЫ

Играйте во время **фазы эффектов**.
Прикрепите эту карту к своему
городскому игровому коврику.
Каждый ход во время **фазы городских
дел** бросайте 1d6. При выпадении «1-2»
возьмите карту персонажа и поместите
ее в свой городской ростер.

12

ПРОМАХ

Играйте в **любое время** на
отряд или персонажа
противника. Они теряют 3
успеха в текущей проверке
навыков.

4

АКТИВИЗИРОВАТЬ

Играйте в **любой момент** во время
проверки навыков, чтобы перебросить
все кубики для этой проверки. Этот
переброс можно сделать для
одиночной, индивидуальной или
групповой проверки навыков.

10

ХОРОШИЙ ВЫСТРЕЛ

Сыграйте во время фазы
групповых подвигов на любого
персонажа с оружием дальнего боя.
Этот персонаж получает 2 успеха в
бою до конца этого хода.

3

АКТ ТЕРРОРА

Играйте во время **фазы конца хода**.
Потеряйте 2 очка престижа и выберите 1
вариант:

- Уничтожьте нестартовую городскую
технологии противника.
- Уничтожьте 2 фишки городской защиты.
- Убейте все карты персонажей в списке
ростера города.

5

БАНДИТЫ

Играйте во время карты, где игроки
делают **ставки** или играют в
азартные игры. После того, как все
ставки сделаны, вы получаете их все.
Если это карта «Встреча» или
«Миссия», тот, кто вытянул эту карту,
получает часть карты «Провал».

6

ПЕРЕКЛАДЫВАНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Играйте, когда **карта Действия сыграна** на ваш
отряд или город (исключая NPCM). Вместо вас
карта влияет на третьего игрока по вашему
выбору.

ИЛИ

Играйте во время фазы NPCM, чтобы заставить
NPCM пропустить свое действие в этой фазе.

3

Государственный переворот

Играйте во время **фазы городских
дел**. Прикрепите эту карту к
игровому планшету города
противника. Добавьте 3 к его броску
на городские события, максимум 10.
Сбросьте эту карту, когда его отряд
вернется в город.

7

ДЕМОКРАТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Играйте во время **фазы эффектов**.
Прикрепите эту карту к своему
игровому коврику.
Каждый ход во время **фазы
городских дел** прибавляйте 1 ед.
здоровья города.

15

НАГЛЫВ ЭКСТРЕМИСТСКИХ КУЛЬТОВ

Играйте в **фазе эффектов**. Прикрепите эту карту к вражескому
городскому коврику. В **каждой фазе городского бизнеса** вы
бросаете кубик 1d6

- 1) Культурные страхи: они теряют все монеты спасения,
произведенные их ресурсами в этом ходу.
- 2) Политического заявления: они теряют 1 очко престижа.
- 3) Ограбления склада: сбросьте все карты трофеев в своем
аукционном доме.
- 4) Массового самоубийства: они теряют 2 единицы здоровья
города.
- 5) Публичная казнь: они теряют 1 ед. здоровья города.
- 6) Уничтожено: Сбросьте эту карту и получите
2 ед. престижа.

6

ПРОЗРАЧНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Играйте во время **фазы эффектов**.
Прикрепите эту карту к своему
игровому коврику.
В каждую фазу **городских дел**
вычитайте 1 из броска на городские
события.

13

ЗАРАЖЕНИЕ ПРЕСТУПНОСТЬЮ

Играя в **фазу эффектов**, прикрепите эту карту к городскому игровому планшету противника. Один раз в фазу городских дел любой игрок может заплатить Банку 5 монет спасения, чтобы этот игрок потерял 2 единицы здоровья города. Если никто не платит Банку, эта карта кладётся в руку пострадавшего игрока.

5

**ТЕМНЫЙ ПРИЛИВ
ВETERАНЫ-РЕЙДЕРЫ**

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
 - Переместиться в город противника. Украсть карты трофея на аукционе противника или украсть до 20 монет спасения.
 - Переместиться в город противника. Этот город тернет здоровье. Переместиться и получить ресурс для своей фракции.
 - Переместиться в точку интереса и сотрудничать с группой. Добавьте их успехи к успехам этой группы.
Бросьте 6d10, чтобы выполнить Проверку Навыков.
 *Если они провалят задание, потеряйте 1 Престиж.

8 3

9 12 30

ПЕРЕКРЕСТОК

Играйте перед тем, как **взять карту миссии**, чтобы вместо этого взять 3. Выберите 1 для попытки и сбросьте остальные.

3

ПРОКЛЯТИЕ МИСТИКА

Сыграйте эту карту во время **фазы эффектов** на противника, который прикрепит её к своему городскому игровому планшету. Этот игрок добавляет 1 ко всем своим броскам на городские события. При выпадении «10» эта карта сбрасывается.

4

РЫВОК К СВОБОДЕ

Сыграйте в фазу «**Подвиги команды**» за любую команду после того, как они провалили карту встречи или миссии. Они сбегает, не подвергаясь негативным эффектам.

5

Ошеломленный и смущенный

Сыграйте на противника, совершающего деяние «Перемещение» во время фазы «**Подвиги группы**». Он не перемещает свою группу. Вместо этого вы перемещаете её на расстояние до 10 гексов в любом направлении и берёте для неё карту встречи. Штрафы за передвижение и встречу по-прежнему действуют.

6

СМЕРТЕЛЬНАЯ КРОВНАЯ ВРАЖДА

Сыграйте до фазы «**Подвиги группы**» противника, если его отряд находится в пределах 6 гексов от другого отряда. Вы выбираете цель для атаки, немедленно перемещая его отряд в геокс противника, чтобы вступить с ним в бой как минимум на один раунд PvP. Эту карту нельзя предотвратить другой картой действия или «отступлением».

7

**МЕРТВЫЕ ГОЛОВЫ
ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ**

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:
 — Переместиться к отряду и атаковать его в PvP-бою.
 — Переместиться и выполнить задание. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы потеряете только 1 очко престижа.
 — Переместиться в город противника. Сбросьте все карты персонажей из списка персонажей в городе противника.

Бросьте 6d10 для проверки навыков. Их способность «Первый удар» наносит 4d6 урона.

20 5 15 15 40

РЕШИТЕЛЬНОЕ НАПАДЕНИЕ

Играйте во время фазы «**Подвиги группы**». Предоставьте персонажу способность «Первый удар» перед первой фазой PvP-боя (только для атакующего).

ИЛИ

Отменить способность противника «Первый удар» перед боем PvP (только для защитника)

5

УНИЧТОЖИТЬ РЕЛИКВИЮ

Сыграйте карту в **фазу конца хода** на противника. Выберите и сбросьте одну из его карт «Реликвии».

11

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ ПРОТОКОЛ

Играйте во время фазы «**Групповые подвиги**». Выберите любого персонажа, чтобы получить 2 успеха в одной проверке навыка дипломатии.

1

ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Сыграйте против противника во время **фазы городских дел**. Он потеряет 1 очко престижа или 2 очка здоровья города, на ваш выбор.

6

УКЛОНИТЬСЯ

Играйте, когда на ваш отряд сыграна карта «**Красная точка**», чтобы игнорировать её эффекты. Это нельзя использовать на NPCM.

ИЛИ

Разыграйте эту карту, чтобы избежать карты «Провал встречи» или «Миссия», и проигнорируйте часть карты «Провал».

6

Охотничья группа пожирателей

Сыграйте на противника во время его фазы групповых подвигов. Вместо того, чтобы попытаться использовать выбранный групповой подвиг, он подвергается нападению. Дайте ему эту карту для проверки навыков. Побег здесь невозможен.

6 4

Успех: Ничего ценного. Ваша партия убивает безумных каннибалов.

Неудача: Получите 5d6 урона. Вы сбегаете, но их яростная атака наносит серьёзный урон.

2

ПРОСВЕЩЕНИЕ

Играйте во время фазы «**Подвиги команды**». Вместо того, чтобы брать карту встречи, найдите в колоде, соответствующей вашему местоположению, карту мира по вашему выбору и разыграйте её. Затем получите 1 очко престижа перед перетасовкой колоды.

7

ПОБЕГ И ОТСРОЧКА

Сыграйте в **фазу конца хода**, чтобы переместить свой отряд в ближайший нейтральный стартовый город и выполнить Исцеляющее деяние бесплатно, без траты недель. Затем возьмите 3 карты «Трофеи» или 3 карты «Действия». Вы можете приобрести любую из них или все сразу на 1 карту дешевле.

5

ПРОСРОЧЕННЫЙ КУПОН

Играйте во время **фазы аукциона**. После обсуждения окончательной цены карты «Трофеи» на аукционе другого игрока вычитите 5 из согласованной цены (минимум 1). Игрок должен принять окончательную цену.

1

ОЧЕНЬ ОСТРЫЕ КАЛЬТРОПСЫ

Играйте во время фазы «**Подвиги группы**». Дайте любой группе возможность свободного побега из боя. Переместите их на 1 гекс в любом направлении. Если это необходимо для выхода из боя PvP, каждый персонаж противника получает 1 ед. урона, не учитывая броню.

7

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ

Играйте в **любой момент** во время проверки боевых навыков, чтобы получить 3 дополнительных успеха.

5

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Сыграйте в **фазу конца хода**, чтобы выбрать и удалить персонажа противника из отряда. Поместите его в сброс без снаряжения.

ИЛИ

Сыграйте в **фазу конца хода**, чтобы посмотреть список игроков города противника. Выберите персонажа, которого хотите украсть. Поместите этого персонажа в свой городской родстер.

3

АВАРИЯ

Играйте в **фазу конца хода**. Выберите нестартовую городскую технологию (ТТ) противника, которую нужно сбросить. При этом ТТ уровня 2 (золотая) понижается до уровня 1 (серебряная). Применяются все штрафы.

5

БЮРОКРАТИЯ

Играйте во время **фазы эффектов**. Прикрепите эту карту к своему игровому коврику. Каждый ход во время фазы городских дел бросайте 1d6. При выпадении «1-2» вытяните действие.

12

РЫВОК

Играйте в **любое время**, чтобы автоматически преуспеть в бою с техникой или карте засады
ИЛИ
играйте в **любое время**, чтобы игнорировать уничтожение техники

4

ЗАГОВОР

Играйте против противника во время фазы **городского бизнеса**. Вы теряете 1 очко престижа и выбираете один из его активов, указанных ниже, чтобы разделить его между всеми остальными игроками, начиная с себя.

- Спасательные монеты.

- Городской родстер (лицевой стороной вниз).
- Карты действий (лицевой стороной вниз).

- Карты аукционного дома.

3

БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО

Играйте во время фазы **подвигов группы**. Целевая группа или персонаж получает 2 успеха для одной проверки боевых навыков.

1

ШАНТАЖ

Играйте во время **фазы подвигов** вашей группы. Вы теряете 1 очко престижа и вынуждаете другую группу помочь вам с картой встречи или миссии. Они совершают проверки навыков и добавляют свои успехи к вашим, но не получают наград или штрафов. На эту карту действия не может влиять никакая другая карта.

5

СЛОМАННЫЙ МОСТ

Сыграйте против противника во время фазы «Подвиги группы». Он получает жетон штрафа в 2 недели и бросает 1d6. «1-2» — каждый из персонажей группы получает 2 физических урона, игнорируя броню.

5

ГОРЯЩАЯ РЕЗИНА

Играйте во время фазы «Подвиги команды». После выполнения деяния по передвижению немедленно выполните второе деяние по передвижению бесплатно, без траты недель.

ИЛИ

Сыграйте на NPCM, чтобы удвоить их движение в этом ходу

3

СЕКРЕТНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Играйте во время фазы подвигов вашей группы. Посмотрите карты действий на руке одного из противников и выберите одну, которую вы хотите оставить. Затем ваша группа может переместиться на расстояние до 10 гексов и попытаться захватить ресурс или выполнить карту миссии бесплатно, без траты недель. После этого вы можете использовать все оставшиеся свободные гексы.

8

КОНТАГИОЗНЫЙ ВИРУС

Сыграйте карту на противника в **фазе конца хода**. Его группа получает 2d6 урона от «Заражённых ран» и бросает 1d6.
1-3) Карта «Инфекционный вирус» сбрасывается.

4-6) Эта карта передаётся игроку справа. Он получает урон и бросает 1d6. Эта карта не влияет на Инициатора.

7

БОЕВОЙ РАЖ

Играйте в **любой момент** во время проверки боевых навыков, чтобы получить 4 дополнительных успеха.

7

МИНА - ЛОВУШКА

Сыграйте в фазу «Подвиги группы» после того, как противник завершил карту встречи или миссии или забрал один из ваших ресурсов. Нанесите 2 очка урона каждому из его персонажей, игнорируя броню.

4

ПОЛОМКА

Сыграйте эту карту в **фазу конца хода** на противника. Выберите и сбросьте одну из его карт нереликтового трофея.

4

УГОН АВТОМОБИЛЯ

Играйте в фазу конца хода. Украдите транспортное средство противника, которое «таинственным образом» появится на вашем аукционе со всеми складываемыми предметами и постоянным оборудованием транспортного средства.

12

Призванное ополчение

Прикрепите карту к своей игре во время фазы **городских дел**. Используйте эту карту в **любое время** для одного из следующих действий; затем сбросьте её.

- При захвате одного из ваших ресурсов нанесите дополнительный урон в размере 1d6.

- Игнорируйте потерю до 5 единиц здоровья города.

- Предотвратите любые разрушения, кражи, похищения или саботаж, которые могут повлиять на ваш город.

2

ДУХ КООПЕРАТИВА

Играйте во время фазы подвигов отряда противника. Эту карту нельзя использовать без его согласия. Переместите свой отряд к нему, чтобы помочь ему в проверках навыков карты встречи или миссии, суммируя свои успехи с его успехами. Разделите все награды или последствия поровну, перейдя к ним. Ни одна из групп не может атаковать, красть друг у друга до конца этого хода.

6

ЛУЧШЕЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Играйте во время фазы «Подвиги группы» на наёмниках противника (NPCMS). Заплатите двойную стоимость найма, чтобы немедленно получить контроль над ними в их текущем местоположении. Они выполняют для вас одно из заданий, указанных на их карте.

6

ХИМИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ

Играйте **в любое время** на группу. Каждый персонаж исцеляет 3 единицы любого вида урона, включая любую комбинацию физического, радиационного, инфицированного или психологического урона.

4

ГРАЖДАНСКИЕ БЕСПОРЯДКИ

Играйте во время фазы **городских дел**. Прикрепите эту карту к городскому игровому планшету противника. В каждой фазе эффектов он теряет 1 очко престижа, пока его отряд не вернётся в начальную локацию города.

8

ХИТРАЯ ЛОВУШКА

Играйте в фазе «Групповые подвиги» после того, как группа или НПКМ противника захватили один из ваших ресурсов. Этот ресурс остаётся у вас, а эта группа получает 5d6 урона. НПКМ проваливает свою задачу и сбрасывается.

5

ЛЮБОВНЫЙ РОМАН

Играйте во время фазы **городских дел**. Выберите одного из персонажей противника, которого хотите конфисковать, без снаряжения. Этот персонаж появится в вашем городском ростере.

3

СТИХИЙНОЕ БЕДСТВИЕ

Эта карта превосходит все остальные. Её нельзя предотвратить никакими способами.

Сыграйте в **любой момент**, чтобы отменить карту Действия или уничтожить карту Трофея, карту Персонажа, нестартовую городскую технологию NPCM или ресурс.

ИЛИ

Играйте, пока отряд пытается выполнить карту встречи или миссии. Они добиваются успеха или терпят неудачу — на ваш выбор.

11

ВЫБРОС АДРЕНАЛИНА

Играйте сразу **после любой проваленной проверки навыков**. Полностью игнорируйте исходный бросок и его эффекты и перебросьте его.

4

ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Играйте **в любое время**. Сбросьте карту действия, прикреплённую к игровому коврику города ИЛИ Конфискуйте карту Действия, прикреплённую к городскому игровому коврику противника, и положите ее себе в руку.

3

Ящик с боеприпасами

Сыграйте в фазу «Подвиги группы», чтобы снизить проверку боевых навыков карты встречи или миссии на 2. ИЛИ

Сыграйте в **PVP** против любой группы или NPCM. Цель снижает свою проверку боевых навыков на 3 успеха в этом раунде.

6

ШАР ПРЕДСКАЗАНИЙ

Играйте во время фазы **конца хода** на партию противника. Вы бросаете ди 1d6:

- 1) Выберите одно оружие из их оружия, чтобы отдать его партии с наименьшим престижем. В случае ничьи выбор за вами.
- 2) Сбросьте 1 карту реликтового или 2 нереликтового трофея
- 3) Бросьте кубик для случайного местоположения 2d10. Переместите партию в этот гекс.
- 4) Они получают 2 карты трофея.
- 5) Они получают 1 Престиж.
- 6) Они получают 3 единицы Здоровья Города.

2

УБИТЬ

Играйте в фазе **конца хода**. Выберите и убейте любого персонажа в игре. Его снаряжение распределяется между членами его группы и сбрасывается только в том случае, если превышает допустимую грузоподъёмность.

8

АТАКА НА РАССВЕТЕ

Играйте во время фазы «Подвиги команды» перед проверкой боевых навыков. Ваша группа или NPCM получает 3 успеха в этой проверке навыков.

ИЛИ

Играйте во время **PVP**, чтобы дать вашей группе 2 боевых успеха в каждом раунде на протяжении этого PVP

5

АУКЦИОННЫЙ ДОМ

Сыграйте против противника во время его фазы **городских дел**. Украдите все карты «Трофеи» на его аукционе и получите монеты спасения, равные половине их стоимости (округлённые в большую сторону), прежде чем сбросить их.

4

АВТОРИТАРНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Сыграйте против противника в фазу **конца хода**. Он потеряет 3 очка престижа или 6 очков здоровья города, на ваш выбор.

11

УКЛОНЕНИЕ

Играйте, когда на ваш отряд персонажа или город сыграна карта «Красная точка», чтобы игнорировать её эффекты. Это действие нельзя применить к NPCM.

5

ПЛОХИЕ КАРТЫ

Сыграйте во время действия «Движение» другой стороны. Заставьте их использовать весь свой запас хода в случайном направлении. Бросьте 1d6.

- 1) Северо-восток
- 2) Восток
- 3) Юго-восток
- 4) Юго-запад
- 5) Запад
- 6) Северо-запад

6

ПЛОХИЕ РЕЧИ

Сыграйте в фазе «Подвиги группы» против группы противника. Сложность всех проверок навыка дипломатии увеличивается на 4 в этом ходу.

3

ПЛОХОЕ ВУДУ

Играйте **в любое время** на группу другого игрока. Каждый из его персонажей получает 1 очко физического урона, игнорируя броню. Затем они должны пройти психологическую проверку.

ИЛИ

Играйте в любое время на группу NPCM. NPCM получает 5 очков физического урона.

6

ФИЗИЧЕСКАЯ МУТАЦИЯ

Сыграйте в **фазу конца хода** на персонажа группы противника. Он получает 3 единицы радиационного урона и 1 единицу психологического урона. Остальные персонажи в его группе должны пройти психологическую проверку.

Этот персонаж подвергся воздействию экстремального гамма-излучения.

3

ПОЛИТИЧЕСКИЙ СКАНДАЛ

Играйте в **любое время**, чтобы заставить другую фракцию потерять 2 очка престижа.

6

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ГОРОДСКОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Играйте во время **фазы городских дел**. Прикрепите эту карту к своему игровому коврику. Затем сбросьте её в **любой момент** для одного из следующих действий:
- При захвате одного из ваших ресурсов нанесите дополнительный урон 2d6.
- Игнорируйте разово потерю до 10 единиц здоровья города.
- Предотвратите любые разрушения, кражи и похищения, саботаж, затрагивающий ваш город.

2

БЫСТРОЕ МЫШЛЕНИЕ

Играйте в **любое время**, чтобы предотвратить смерть персонажа. Здоровье персонажа остаётся полным.

ИЛИ

Играйте в **любое время**, чтобы отменить кражу, уничтожение или любой другой эффект, который вынудит вас сделать платеж или проиграть ставку.

6

СЛУЧАЙНАЯ ГОРОДСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Играйте во время **фазы городских дел**. Бросьте 1d10, чтобы выбрать случайную городскую технологию. Затем заберите её чип или улучшите существующую городскую технологию с уровня 1 (серебро) до уровня 2 (золото).

- 1) Гарнизон 2) Вода и припасы 3) Учебный центр
- 4) Механическая мастерская 5) Производство энергии
- 6) Медицинский центр 7) Центр связи 8) Закон и порядок
- 9) Торговая площадка 10) Ваш выбор

25

Ривер Витч Док

Играйте в **любое время**, чтобы сбросить карту «Проклятие». В качестве альтернативы, вы можете заплатить 5 монет спасения, чтобы немедленно назначить эту карту противнику, как указано в инструкции к карте. Расценивайте назначение этой карты «Проклятие» как карту действия «Красная точка», разыгранную против него.

8

РАЗВЕДЧИК

Играйте во время фазы «Подвиги вечеринки». Прежде чем взять карту встречи, посмотрите следующие 3 карты из одной колоды встреч и замените их в любом порядке.

3

НАБОР ПЕРСОНАЛА

Играйте в **любое время**, кроме встречи, Миссия или PVP. Возьмите 2 карты персонажей. Их можно немедленно поменять местами с членами вашей текущей партии или поместить в roster вашего города.

3

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Играйте в **любое время**. Увеличьте сложность проверки боевых навыков на 1.

ИЛИ

Добавьте 1 успех к проверке боевых навыков, проведенной группой или NPCM. Этот эффект действует в течение всего времени PVP, столкновения или миссии.

7

ЛЕЧЕНИЕ

Играйте в **любое время**. Исцелите любую группу на 4d6 физического урона.

3

ВОЗМЕЗДИЕ

Играйте в **любой момент** против противника. Он теряет 4 единицы здоровья города.

5

МЕСТЬ

Сыграйте в **фазе конца хода** против противника, из-за которого вы потеряли одного из членов своей группы в этом ходу. Он немедленно теряет экипированную технику, 2 единицы престижа и 5 единиц здоровья города. После этого каждый персонаж его группы получает 1 единицу урона, не учитывая броню.

11

НАДЕЖДА И СОЛИДАРНОСТЬ

Играйте во время фазы **городского бизнеса**. Выберите одного игрока, которого хотите исключить. Все остальные игроки получают каждое из перечисленных ниже преимуществ.

- Получите 1 Престиж.
- Получите 2 Здоровья города.
- Возьмите 1 карту Персонажа.
- Возьмите 1 карту Трофеев.
- Возьмите 1 карту действия.
- Получите 10 монет спасения.

1

ИНФОРМАНТ

Играйте во время **фазы конца хода**. Возьмите 5 карт действий. Выберите 3 из них и отдайте 2 другому игроку по вашему выбору.

3

ЛИХАЧ

Играйте во время фазы «Подвиги группы». Выберите любую группу, чтобы переместить её на 6 дополнительных гексов.

3

МЕДИЦИНСКАЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ

Играйте во время фазы «Подвиги команды». Любой персонаж или группа получает 2 успеха для одной проверки медицинских навыков.

1

ТАИНСТВЕННАЯ СЫВОРОТКА

Играйте в **любое время** за партию или фракцию. Игнорируйте/отменяйте эффекты мутации, вируса или другого опасного заболевания.

ИЛИ

Немедленно исцелить все инфицированные раны, повреждения от радиации и психологические повреждения у группы.

6

ПРОПАГАНДИСТСКИЙ КОРПУС

Играйте во время **фазы эффектов**. Прикрепите эту карту к своему игровому коврику. Получайте 1 дополнительное здоровье города каждый раз, когда она указана в качестве награды на всех картах встреч и миссий.

8

ПЕСНЯ УДАЧИ

Играйте **в любой момент** во время проверки навыков. **Персонаж по вашему** выбору получает 2 успеха для этой проверки навыков.

3

ПРОРЫВ

Сбросить карту встречи или миссии в любой момент до броска кубиков. Вы не можете взять вместо неё другую карту.
ИЛИ
Играйте в любое время, чтобы избежать кражи карт трофеев или уничтожения транспортного средства.

3

МЕХАНИК

Играйте во время фазы «**Подвиги команды**». Любой персонаж или группа получает 2 успеха для одной проверки Механических навыков.

3

БЕСПОЩАДНАЯ РЕЗНЯ

Играйте на противника во время **фазы эффектов**. Он теряет 2 очка престижа.

Вы раскрываете ужасные преступления своего противника. Их чудовищные преступления должны

5

ФУТБОЛЬНАЯ БОМБА МЕРФИ

Играйте в фазе «**Подвиги команды**» после провала проверки боевого мастерства. Сбегите, не страдая от последствий карты.

ИЛИ
Играйте во время фазы «**Подвиги группы**» перед раундом RVP-сражении, чтобы нанести противоположной группе или NPCM 2d6 единиц урона.

В любом случае отодвиньте свою группу на 1 гекс.

6

ОШИБОЧНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ

Играйте во время фазы «**Подвиги группы**» после раунда RVP-боя. Урон, полученный группой в этом раунде, аннулируется. Вместо этого другая группа теряет 2 очка престижа за убийство невинных путешественников. После этого, переместите каждую сторону на 2 гекса в противоположном направлении по вашему выбору.

8

МЕСТЬ МОНТЕСУМЫ

Играйте во время **фазы городских дел** против противника. Он теряет 1d6 здоровья города, а каждый из его персонажей получает 1 урон от заражённых ран, который игнорирует броню.

8

АДСКИЙ МОТЕЛЬ

Играйте в **фазу конца хода** на другую группу. Бросьте 1d6:
1) Отличный ночной сон. Их отряд избавляется от всех повреждений.

2) Их транспорт украден! Сбросьте его вместе с содержимым.

3) Они заблудились. Переместите карту отряда в ближайший город и разыграйте карту встреч город/рад

4) Их обокрали. Сбросьте все их монеты спасения

5) Заражение саблезубыми сверчками. Они теряют 1 очко престижа.

6) Один из членов их группы пропадает. Они выбрасывают случайного персонажа с экипировкой

5

СБОР

Играйте в **фазе конца хода**. Возьмите 3 карты персонажей. Они могут заменить текущих членов отряда. Все оставшиеся персонажи помещаются в ваш городской родстер.

4

ТАИНСТВЕННЫЙ ВОДНЫЙ КРИЗИС

Сыграйте эту карту во время **фазы городских дел** против любого противника. Он потеряет 1d6 здоровья города.

Ваши шпионы отравили их основной источник водоснабжения.

9

ТАИНСТВЕННЫЕ ПОДЖОГИ

Сыграйте эту карту во время **фазы городских дел** против любого противника. Он потеряет 1d10 здоровья города.

Серийный поджигатель нападает на их склад снабжения.

9

ТАИНСТВЕННЫЙ БЛАГОДЕТЕЛЬ

Играйте в **фазе конца хода**. Выберите другого игрока, чтобы он взял 3 карты «Добыча». Их можно сразу же экипировать или выставить на аукцион.

1

ЧЕЛОВЕК НОВОГО МИРА

Используйте во время **фазы эффектов** на одном из персонажей вашей группы. Это постоянное улучшение.

Произошла странная мутация!

6

ДЫМОВЫЕ ШАШКИ НИНДЗЯ

Играйте **в любое время**, чтобы успешно завершить все проверки боевых навыков на карте встречи или миссии. Затем получите 1 очко престижа

4

СТАРОЕ МЕСТО ПРЕБЫВАНИЯ

Играйте во время **фазы подвигов** вашей группы. Возьмите 2 бесплатные карты «Трофеи». Затем вы можете переместить свою группу на расстояние до 3 гексов.

Один из членов вашей партии вырос здесь.

4

ЗАКОНЧИЛИСЬ ПАТРОНЫ

Сыграйте в фазу «**Подвиги группы**» перед проверкой боевого мастерства, чтобы заставить группу использовать только холодное оружие до конца боя. Цель также получает штраф -2 ко всем броскам.

9

ЗАКОНЧИЛСЯ БЕНЗИН

Играйте во время фазы «**Подвиги команды**» против противника с моторизованным транспортом. Он получает фишку штрафа на 2 недели.

ИЛИ
Играйте, пока противник пытается совершить полёт. Он автоматически проваливается и получает 3d6 урона

4

П.А.С.Р.

(Постапокалиптическое стрессовое расстройство)

Играйте **в любой момент** на отряд противника. Каждый из его персонажей получает 1 очко психологического урона.

Ужас...ужас...

5

ИНФИЦИРОВАННЫЕ РАНЫ

Играйте на любую группу после проверки боевых навыков. Каждый персонаж получает 1 заражённую рану.

5

ЗАРАЖЕНИЕ

Сыграйте против противника во время **фазы конца хода**. Всепоглощающий страх охватывает вашу группу. Тревожный Щелкающий звук — это ваше единственное предупреждение о кишащей орде плотоядных тараканов.



Успех: Этот персонаж чудом спасается.
Неудача: 1d6 урона и необходимо снова бросить кубик.

NA

ВСПЫШКА ГРИППА

Играйте против противника во время **фазы конца хода**. Их город теряет 1d6 здоровья города и бросает 1d6.

1-3) Вспышка заканчивается и сбрасывается.
4-6) Передайте эту карту игроку справа. Он теряет 1d6 здоровья города и бросает 1d6.
Эта карта не влияет на сыгравшего её инициатора.

4

ГЕНИАЛЬНАЯ ЛОВУШКА

Сыграйте в фазу **«Подвиги команды»** после того, как противник завершил карту встречи или миссии. Нанесите 2 урона каждому из его персонажей, игнорируя броню.

6

ОПЕРАТИВНИКИ РАЗВЕДКИ

Играйте во время **фазы эффектов**. Прикрепите эту карту к вашему городскому коврику. Каждый ход, во время **фазы городских эффектов**, объявите фракцию — цель и бросьте 1d6:

- 1) Они теряют 1 очко престижа.
- 2) Выберите одну карту из аукционного дома или списка наемников в городском ростере и сбросьте её.
- 3) Они теряют, а вы получаете 2 единицы здоровья города.
- 4) Вы дублируете их городскую технологию.
- 5) Забираете один из их ресурсов. Все правила применяются.
- 6) Вы теряете 2 единицы престижа и сбрасываете эту карту.

Ваша шпионская сеть раскрыта!

5

ДОПРОС

Играйте в **любое время** и выберите один вариант:

- Получите 2 карты «Добыча» после успешной встречи или карты «Миссия».
- Украдите карту «Добыча», которую только что вытянул другой игрок, и поместите её на свой аукцион.
- Заберите любую карту «Действие» из стопки сброса

5

ОБЛУЧЕННЫЙ

Сыграйте эту карту во время фазы **«Подвиги группы»** на противника. Немедленно переместите его группу в ближайший гекс с радиацией. Каждый из его персонажей получает 1 дополнительный пункт урона от радиации. Затем он должен взять карту встречи из колоды «Город/Рад». После этого он получает жетон штрафа на 2 недели.

4

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:

- Атакуйте выбранного персонажа в одиночном РВР-бою. Защитник использует только оружие ближнего боя. Если цель убита, сбросьте её снаряжение.
- Она присоединяется к вашей группе как персонаж, заполняя пустую корону персонажа. Её можно использовать только для проверок боевых навыков, и её нельзя экипировать картами трофеев или действий. Если она исключена из вашей группы, сбросьте её.

Её способность **«Первый удар»** наносит 1d6 урона.



ПРОСТО УРОД

Играйте в **фазу конца хода**. Прикрепите эту карту к Персонажу. Если это снижает Дипломатию персонажа до 0 или ниже, персонаж не совершает проверки навыка Дипломатии.

7

ПОХИЩЕНИЕ И ВЫКУП

Играйте во время **фазы городских дел**. Выберите и конфискуйте персонажа другого игрока без снаряжения. Если игрок не заплатит вам 10 монет спасения или карты трофеев на ту же сумму, персонаж будет немедленно убит. Если игрок заплатит, персонаж будет возвращен, но у него останется только 1 ед. здоровья.

3

ОБЕЗЬЯНА - КЛЕПТОМАН

Сглаз
Играйте во время **фазы городских дел**. Выберите противника и прикрепите эту карту к его городскому игровому планшету. Пока эта карта не будет удалена, бросайте 1d6 за каждую полученную им карту трофеев. При выпадении «1-2» поместите эту карту на ваш аукцион.

3

ГОСПОЖА УДАЧА

Играйте в **любое время**, чтобы изменить результат одного броска кубика «10» на «1» при любой проверке навыков ИЛИ играйте в **любое время**, чтобы спасти персонажа от смерти. У него осталось 1 ед. здоровья.

3

МЕСТНАЯ ГИЛЬДИЯ ВОРОВ

Играйте во время **фазы городских дел**. Украдите до 3 карт «Добыча» на ваш выбор у другой группы. Поместите их на свой аукцион. После этого выбранная группа получает 3d6 урона.

15

ЛОГИСТИКА

Сыграйте во время **фазы эффектов**, чтобы конфисковать лист первого игрока. Вы можете взять на себя роль первого игрока на этот ход или передать её другому игроку по своему выбору.

8

УДАЧА ИРЛАНДЦЕВ

Играйте во время **фазы групповых подвигов**. Персонаж по вашему выбору получает 1 успех к проверке навыков.

3

ТАЛИСМАН НА УДАЧУ

Во время **фазы эффектов** прикрепите эту карту к своему городскому игровому коврику. Один раз за ход вы можете добавить или вычесть 1 к любому результату броска кубика.

Сбросьте карту, если результат броска городских событий — «10».

10

ЛАПКА КРОЛИКА НА УДАЧУ

Во время **фазы эффектов** прикрепите эту карту к своему городскому игровому коврику. Один раз за ход один из ваших персонажей получает 1 успех к проверке навыков.

Сбросьте карту, если результат броска на городские события — «10».

12

ВЕЗУЧИЙ СУКИН СЫН

Играйте во время фазы **«Подвиги команды»**. Выбранный вами персонаж получает 2 успеха к проверке навыков.

3



ДЕДУШКИН СИРОП ОТ КАШЛЯ

Играйте в любой момент в составе группы. Каждый персонаж исцеляет 3 единицы любого урона. Это включает в себя любую комбинацию физического, радиационного, инфицированного или психологического урона.

4

АНГЕЛ-ХРАНИТЕЛЬ

Играйте **в любое время**, чтобы успешно пройти проверку небоевых навыков **ИЛИ**

Играйте **в любое время**, чтобы предотвратить смерть или потерю персонажа.

4

УЖАСНЫЕ ЗВЕРСТВА

Сыграйте на противника во время **фазы эффектов**. Он потеряет 2 очка престижа или 4 очка здоровья города, на ваш выбор.

Их насильственные намерения были раскрыты.

9



ЗАХВАТ ЗАЛОЖНИКОВ

Играйте во время фазы **городских дел**. Потеряйте 1 очко престижа и выберите противника. Изымите все карты персонажей из его города. Выскажите свои требования. Если игрок откажется выполнить ваши требования, верните персонажей. В противном случае сбросьте всех персонажей.

6

Я РЕЗИНА, ТЫ КЛЕЙ

Играйте, когда оппонент разыгрывает на вас карту действия «Красная точка». Эта карта действует на Инициатора. Карты NPCM игнорируют это действие.

3

СЕРЫЕ ВОЛКИ

Охотники за головами

Играйте во время **подфазы найма**. Выберите один вариант:

- Перемещайтесь к группе и атакуйте ее в PVP-бою.
- Перейдите к миссии и попробуйте выполнить её. В случае успеха вы получите награду. В случае провала вы только теряете 1 очко престижа.
- Переместитесь к Ресурсам и получите их для своей фракции.

Бросьте 6d10 для проверки навыков. Их способность «Первый удар» наносит 2d6 урона и убивает всех союзников.

10 3 8 12 25

КОДЕКС ХАММУРАПИ

Играйте в любое время после того, как на вас сыграна карта «Красная точка». Инициатор также страдает от эффектов этой карты. Кодекс Хаммурапи остаётся в игре, защищая вас до следующей **фазы эффектов**, когда он сбрасывается.

5

ОГРАБЛЕНИЕ

Играйте **в любое время**, чтобы украсть все монеты спасения противника.

3

1-80 КАРАВАНЕРЫ

БРОДЯЧИЕ ТОРГОВЦЫ

Играйте во время **подфазы найма**. Во время **фазы NPCM** переместитесь к следующему (по номеру) начальному городу игрока.

Любой игрок может активировать эту карту один раз за ход:

- Если торговцы находятся в локации начального города игрока.
- Группа в этой локации может выполнить действие «Встреча», чтобы активировать эту карту вместо того, чтобы взять карту встречи.

Возьмите 4 карты трофеев или действий. Вы можете приобрести каждый на 2 меньше своей стоимости (минимум 1).

7 1 12 13 50

ИДЕАЛЬНЫЙ УВОРОТ

Играйте, когда карта Действия разыгрывается на любом отряде (кроме НИП). Эффекты игнорируются, и вы кладёте эту карту себе в руку. **ИЛИ**

Избавьтесь от карты проваленного столкновения или миссии, игнорируя её часть о провале.

8

Остановка

Сыграйте на противника до фазы «Подвиги отряда». Он получает жетон штрафа в 2 недели и бросает 1d6. Его транспортное средство уничтожается при результате «1-2». Пешие или конные отряды неуязвимы.

6

МУЧИТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Сыграйте **в конце хода**, чтобы заставить отряд противника взять карту встречи из колоды по вашему выбору. Затем назначьте ему жетон штрафа на 1 неделю.

2

ПОМОГИТЕ ДРУГУ В НУЖДЕ

Сыграйте во время фазы «Подвиги команды» против другой команды после того, как она провалила карту встречи или миссии. Повторите проверку навыков, указанную на карте, добавив свои успехи к их успехам. После этого вы получите 1 карту престижа, 1 карту здоровья города, 2 карты трофеев и можете остаться на старом месте или переместить свою команду в место прохождения встречи или миссии. Другой игрок получает награды или последствия.

3



Я ВЕРНУСЬ

Играйте после **провала карты встречи или миссии**. Несмотря на то, что вы страдаете от последствий этой карты, вы можете попробовать выполнить её ещё раз, без траты дополнительных недель.

4

ВТОРЖЕНИЕ

Играйте против противника во время **фазы эффектов**, выберите одно:

- Выберите один из их ресурсов, чтобы вернуть ему нейтральный статус.
- Заставьте их немедленно сбросить 2 жетона защиты города.
- Уберите все карты действий, прикрепленные к их игровому планшету города

9