

JAGGED ALLIANCE

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

НОВЫЕ ЗАДАНИЯ, НОВЫЕ ВРАГИ, НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ



ВСТУПЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ



Для игры с дополнением вам потребуется базовая коробка Jagged Alliance.

Это дополнение взяло за основу **фантастический режим из оригинальной Jagged Alliance 2**. Оно добавляется к основной кампании и позволяет вам проходить сценарии в подземных секторах, получать более крутые пушки, а также добавляет в игру рептиионов. Вы можете решить играть со всем, что добавляет дополнение, или же добавить только его отдельные части.



Жетоны лестниц



Жетоны состояний

Карты расстановки рептиионов

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



- Правила
- 3 двусторонних жетона секторов
- 1 планшет диктатора
- 3 фигурки рептиионов
- 5 фигурок личинок
- 2 карты врагов
- 5 карт заданий профессора Найта
- 25 маленьких карт, среди которых:
 - 4 карты А.И.М.
 - 14 карт добычи (3 колоды)
 - 5 карт расстановки рептиионов
 - 2 карты лейтенантов
- 24 картонных жетона, среди которых:
 - 2 жетона столкновений
 - 10 жетонов столкновений рептиионов
 - 8 жетонов состояний
 - 4 жетона лестниц



Жетоны столкновений



Жетоны столкновений рептиионов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Добавьте новые **карты добычи и лейтенантов** в соответствующие колоды.
- 2 Добавьте **карты А.И.М.** в конец колоды А.И.М. (их номера продолжают нумерацию основной колоды).
- 3 Добавьте **жетоны столкновений** к жетонам из базовой игры ПОСЛЕ успешного завершения сценария «Скайрайдер».
- 4 Добавляется дополнительный сценарий в кампанию базовой игры, который вы можете найти случайным образом. Этот сценарий описан в конце этого буклета правил.
- 5 Перемешайте новые **карты заданий**, но оставьте их в отдельной колоде. Они используются, только если вы играете с профессором Найтом в качестве диктатора.



ПОДЗЕМЕТИЕ

ПРАВИЛА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

★ ★ ★

Это дополнение добавляет новый тип секторов — **подземелье**.



Подземные секторы можно отличить по значку подполья рядом с номером сектора (1).

В подземных секторах действуют особые правила:

1

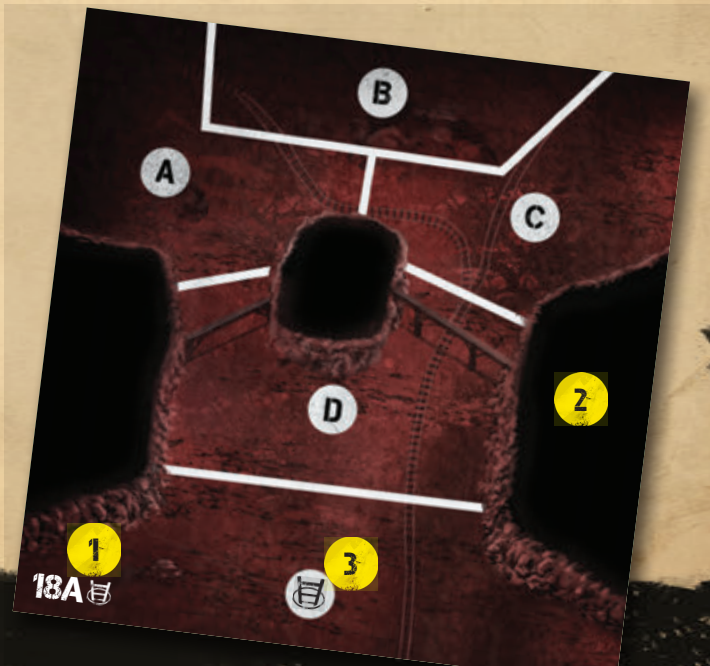
Максимальная дальность всегда равна 1, что означает, что вы можете атаковать цели только в своей или смежной зоне, при условии что оружие позволяет вам это сделать. Это правило не действует на врагов, которые игнорируют дальность (например, снайперы и танк), так как они коварны в этом плане.

2

В чёрные зоны (2) нельзя переместиться. Там просто ничего нет.

3

В некоторых зонах есть значок **лестницы** (3). Там вы можете входить в подземный сектор и выходить из него, а также размещаете жетон лестницы, если не указано иное. Когда вы входите в захваченный сектор, используя лестницу, ваш наёмник оказывается в той же зоне, где находится жетон лестницы. Перемещение между подземными секторами происходит по обычным правилам.



РЕПТИОНЫ

Рептионы — это биологическое оружие, результат генетической модификации неизвестных насекомых. Разводимые учёными где-то в Арулько, эти создания живут глубоко под землёй, в туннелях и пещерах далеко за пределами шахт. Обычно они пребывают в покое, питаясь за счёт стабильных поставок человеческих трупов, которые появляются в основном благодаря войне и репрессиям на поверхности. Однако эти существа быстры и нападают группами, как правило, ночью. Они не остановятся, пока вы не уничтожите их королеву в гнезде.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

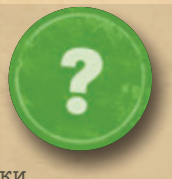
Обычная подготовка к игре не меняется. Держите подземные секторы и фигурки/жетоны рептионов поблизости.

После завершения сценария «Скайрайдер» перемешайте жетоны столкновений с доступом в подземелье и остальные жетоны столкновений.



СТОЛКНОВЕНИЯ РЕПТИОНОВ

Жетоны столкновений рептионов нужно держать отдельно от обычных жетонов столкновений. Только карты расстановки рептионов могут привести к появлению столкновений рептионов. Столкновения рептионов не отличаются от обычных столкновений в остальных аспектах, и вам нужно опустошить весь их запас, прежде чем вы перемешаете их снова.



РЕПТИОНЫ

КАРТЫ РАССТАНОВКИ РЕПТИОНОВ

С точки зрения правил считается, что на картах расстановки рептионов нет черепов, их нельзя заменить никакими эффектами карт или событий, а также на них не действуют способности диктатора или эффекты снаряжения. Вам придётся убить этих существ, чтобы избавиться от них. Бегство из сектора с рептионами возможно по тем же правилам, что и из обычных секторов. Сектор при этом восстанавливается в изначальное состояние.

ДОСТУП В ПОДЗЕМЬЕ

Вы сможете найти **жетоны доступа в подземелье** среди других жетонов столкновений. Как только вы раскрываете такой жетон, перемешайте неиспользованные жетоны подземных секторов и случайным образом выберите один. Выложите его рядом с другими секторами любой стороной вверх и положите на него **карту расстановки рептионов**. Затем возьмите два жетона лестницы одного цвета и одним замените раскрытый жетон доступа в подземелье, а другой положите на жетон подземного сектора в зону со значком лестницы.

Эти секторы опциональны, **вы не обязаны освобождать их**, даже если сценарий требует освободить все секторы. Всякий раз, когда вы **освобождаете подземный сектор** от рептионов, берите карту из колоды . Её может забрать себе любой из наёмников, участвовавших в освобождении.

ЛЕСТНИЦЫ

Эти жетоны всегда парные. Секторы, в которых находятся жетоны одного цвета, считаются смежными. Размещайте эти жетоны так, как указано в сценарии. Наёмники могут перемещаться между этими секторами как между смежными по обычным правилам.

КОРРОЗИЯ

СОСТОЯНИЕ КОРРОЗИИ



Дополнение «Подземелье» добавляет в игру новое состояние: **коррозия**.

Состояние коррозии обычно накладывается в результате контакта с рептинами. Когда вы получаете это состояние, поместите жетон коррозии на **оружие или броню в вашей ячейке снаряжения** (но не на инструменты или улучшения) с наименьшим числом жетонов коррозии на них. Если ни на каком оружии и броне нет жетонов коррозии (или на всех них равное число), вы сами выбираете, на какой предмет их поместить. Если у вас нет подходящего снаряжения, состояние коррозии игнорируется.

Снаряжение в состоянии коррозии получает **-1 к успехам на кубиках при любых проверках** этого снаряжения (проверки брони, атаки, скрытности). На каждом предмете может быть несколько жетонов коррозии.

Убрать жетон коррозии можно с помощью ремонта, как при восстановлении **1 прочности** (жетоны с врагов убираются при восстановлении сектора).



Когда враги получают состояние коррозии, игроки решают, накладывается ли коррозия на броню или же на оружие врага. Враги с подвергнувшейся коррозии броней получают **-1 к броне**, а с подвергнувшимся коррозии оружием — **-1 к урону**. У врага может быть несколько состояний коррозии, чередующихся между броней и оружием после получения одного из них.



СЦЕНАРИЙ В

ОРТА



Вам поступают сообщения о том, что в заповеднике кошек-убийц подозрительно часто видят загруженные чем-то фуры, въезжающие и выезжающие из заповедника посреди ночи. К тому же заповедник подозрительно хорошо охраняется для исследовательского объекта. Стоит всё хорошенько проверить.

«Имейте в виду, там, внизу, наша королева что-то затевает. Это можно назвать исследованием, но оно не имеет ничего общего с кошками-убийцами! У неё там что-то вроде фабрики секретного оружия. Я пропущу вас внутрь».

Доктор Вальтер Баззон

ЦЕЛЬ

Пробейтесь через подземные секторы и **захватите исследовательский центр (20А)**.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите 3 жетона биноклей случайным образом лицевой стороной вниз в обозначенные секторы.

В этом сценарии только один жетон связанного задания! Задания с жёлтыми значками по-прежнему активны, но их нельзя выполнять во время этого сценария.

ПРАВИЛА

Заповедник: всякий раз, когда вы должны выставить красную рубашку на поле,ставляйте вместо этого кошку-убийцу.

Доступ в подземелье: всякий раз, когда вы освобождаете сектор с жетоном бинокля, переворачивайте этот жетон. Когда вы открываете жетон с «Х», замените его жёлтым жетоном **доступа в подземелье:** вы нашли вход в исследовательский центр Орта.

СЦЕНАРИЙ 'В



ПОБЕДА

Вы обнаружили склад экспериментального оружия!
Получите карты А.И.М. 090 и 093.

	06A	05A	20A
16B	08B	15B	18A

ВАРИАНТ ИГРЫ

ЗАХВАЧЕННЫЕ ШАХТЫ

★★★

Чтобы усложнить игру, вы можете добавить подземные секторы к городам с шахтами и сделать их освобождение обязательным для прохождения сценария (в дополнение к любым другим целям сценария).

Это несколько удлинит прохождение сценариев, тем самым давая диктатору больше времени, чтобы предпринять ответные шаги.

Чтобы играть с этими правилами, добавьте один случайный **подземный сектор** к указанным сценариям. Поместите в него карту расстановки и **жетон цели** (этот сектор нужно будет освободить, чтобы успешно завершить сценарий). Также добавьте **жетон доступа в подземелье** в указанный сектор основного сценария. Из этого сектора вы сможете попасть в шахту.

Сценарий 3: Освобождение Драссена

Доступ в подземелье в секторе 13А

Карта расстановки: 1 череп

Сценарий 5: Камбрия

Доступ в подземелье в секторе 13В

Карта расстановки: 1 череп

Сценарий 6: Сан-Мона

Доступ в подземелье в секторе 13А

Карта расстановки: 1 череп

Сценарий 9: Альма

Доступ в подземелье в секторе 11А

Карта расстановки: 2 черепа

Сценарий 10: Тикса

Доступ в подземелье

в секторе 07В

Карта расстановки:
рептионы



РЕПТИОНЫ

ЖЕТОНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

★★★



Обнаружение: раскрывая этот жетон столкновения, немедленно **раскройте все жетоны столкновений в смежных зонах**. Порядок, в котором будут раскрываться жетоны, выбирает сам игрок. Раскрытые столкновения немедленно разыгрываются, но жетоны с добычей, ополченцами или деньгами можно собрать, только когда кто-то из наёмников войдёт в зону. Затем сбросьте жетон обнаружения.



Доступ в подземелье: вы нашли вход в подземное гнездо рептионов. Следуйте указаниям правил дополнения в разделе «Рептионы».

НАД ДОПОЛНЕНИЕМ РАБОТАЛИ

★★★

Игровой дизайн:

Марко Елен и Ян Вагнер

Иллюстрации:

Йенс Фидлер

Вёрстка:

Марко Елен, Йенс Фидлер, Ян Вагнер

Тестирование игры:

Нико Елен, Симон Шриенц, Юрген Коллер, Кристиан Гутьяр, Томас Бергер, Ингрид Гутьяр, Дитер Эк, Кристиан Фаркас, Кристиан Ломер

Особая благодарность:

Колину Вагенманну, Orkenspalter TV, Феликсу Грундманну, Клеменсу Кройцеру и всем сотрудникам THQ Nordic, Корвину Людерсу, Мартейну ван де Слюису, Тису Хаарену, God-Keizer

© Jagged Alliance является зарегистрированной торговой маркой THQ Nordic AB, Швеция.
Все права защищены. Никакие компоненты этого продукта не могут быть воспроизведены
без разрешения. Логотип The Underground Games является собственностью Underground Games.