

JAGGED ALLIANCE

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

«Я рад слышать, что вы решили взяться за это задание. Вне всяких сомнений, ваше собственное расследование показало, что я, Энрико Чивалдори, говорю правду. Убив моего отца, законного правителя страны, и заковав меня в наручники, моя жена навлекла невыносимые страдания на мой народ. Она бросает моих людей в тюрьму, она пытается их! Настало время избавиться от неё...»

Энрико Чивалдори

ВСТУПЛЕНИЕ

★★★

Добро пожаловать в Jagged Alliance — настольную игру, основанную на великой тактической компьютерной игре 90-х годов. Игра полна непростых решений и напряжённых противостояний на пути к победе, а также любви, которую мы вложили в её разработку и создание. Наслаждайтесь ею, играя в одиночку или с компанией, и не забудьте заглянуть на www.undergroundgames.rocks!

Мы годами работали над этой игрой, и благодаря всем тем, кто поддержал игру на Kickstarter, эта работа воплотилась в коробке, которую вы сейчас держите в руках. Спасибо всем, кто сделал это возможным!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

★★★

Сформируйте свою команду наёмников из обширного перечня доступных вариантов и ведите её в бой против злого диктатора в условиях изменчивой обстановки. Закалённые в боях профессионалы помогут вам сектор за сектором продвигаться вперёд, освобождая Арулько от приспешников диктатора, выполняя задания и находя новое оружие, снаряжение и союзников, которые пригодятся вам в вашей борьбе.

Встретьтесь лицом к лицу с приспешниками и лейтенантами Дейдраны (или другого диктатора), тренируйте ополченцев, чтобы удержать с трудом завоёванные территории, и действуйте как одна команда, чтобы найти наилучшую стратегию при выполнении заданий и столкновениях с карательными мерами разъярённого диктатора.

ХВАТИТ ЛИ ВАШИХ СИЛ, ЧТОБЫ ОСВОБОДИТЬ АРУЛКО, ИЛИ ВЫ ПОГИБНЕТЕ В ТЩЕТНЫХ ПОПЫТКАХ?

СОСТАВ ИГРЫ

★★★

- 1 книга правил
- 1 книга сценариев
- 17 двусторонних жетонов секторов
- 13 планшетов наёмников
- 2 планшета диктаторов
- 1 карта Арулько
- 1 конверт для сохранения игры
- 13 разноцветных кубиков
- 70 деревянных кубиков
- 22 фигурки, среди которых:
 - 6 красных рубашек
 - 3 снайпера
 - 3 защитника
 - 3 кошки-убийцы
 - 1 танк
 - 6 наёмников
- 10 разноцветных основ для фигурок
- 21 большая карта, среди которых:
 - 5 карт врагов
 - 16 карт заданий
- 255 маленьких карт, среди которых:
 - 89 карт А.И.М.
 - 104 карты добычи (3 колоды)
 - 18 карт событий (3 колоды)
 - 8 карт поведения Ларри
 - 29 карт расстановки (4 колоды)
 - 7 карт лейтенантов
- 120 картонных жетонов, среди которых:
 - 20 жетонов столкновений
 - 16 жетонов состояний
 - 2 жетона связанных заданий
 - 2 жетона дня/ночи
 - 12 жетонов целей
 - 24 жетона ресурсов
 - 2 жетона «Огонь!»
 - 16 жетонов снайперов и танка
 - 8 жетонов, заменяющих фигурки
 - 8 жетонов командных действий
 - 2 жетона-счётчика
 - 4 жетона опасности
 - 4 жетона контратак

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

СОСТАВ ИГРЫ



Жетоны столкновений



Жетон-счётчик



Жетоны состояний



Жетоны «Огонь!»



Жетоны связанных заданий



Жетоны опасности и контратак



Жетоны снайперов и танка



Жетоны командных действий



Жетоны целей



Жетоны ресурсов



Жетоны дня/ночи

В игре есть два жетона. Тот, на котором череп изображён на стороне ДНЯ, используется в базовой игре. А тот, на котором он изображён на стороне НОЧИ, используется в дополнении «ПОДЗЕМЕЛЬЕ».

БРОСКИ КУБИКОВ

★★★

В ходе игры вы будете проходить проверки, бросая кубики, чтобы выполнять действия, проводить атаки или защищаться. В игре есть кубики нескольких цветов, которые означают ваш уровень мастерства в применяемом навыке. Когда вы проходите проверку, вы бросаете все кубики, применяемые в проверке, одновременно.



Жёлтый кубик — это кубик базового уровня навыка, на котором сложнее всего выбросить успех.



Оранжевый кубик означает хороший уровень владения навыком. На кубике большее количество успехов, а также выше шанс получить успех при броске.



Красный кубик означает истинное мастерство. Броски этих кубиков принесут вам наибольшее число успехов.



Синий кубик используется, чтобы скрываться от атак противников и подкупать чиновников. У таких кубиков 50/50 шанс на успех.



Значок успеха — такие значки на кубиках означают успех. На грани кубика может быть от 0 до 4 таких значков в зависимости от типа кубика.

МАСТЕРСТВО



Мастерство можно получить от союзников или предметов. Оно даёт возможность бросить дополнительный кубик за каждый значок мастерства, который выпал на кубиках в текущем броске. Это правило распространяется и на последующие броски кубиков, полученные от мастерства.

Что делать, если не хватает кубиков?

Просто запишите ваше текущее число полученных успехов и бросайте те же кубики дальше, пока все броски не будут сделаны.

КАМПАНИЯ

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ



В Jagged Alliance вам предстоит пройти сюжетную кампанию, в которой вы будете вести группу наёмников и ополченцев, освобождающих народ Арулько из цепких лап злобного диктатора.

НАЧАЛО КАМПАНИИ



Начиная новую кампанию, впишите имена игроков в новую таблицу кампании (в конце правил), а далее следуйте инструкциям сценариев, когда они будут указывать поставить какие-либо отметки или что-то записать.

Погибших наёмников или союзников также нужно будет вносить в таблицу, чтобы вы не забыли, что больше не можете использовать их в этой кампании.

Прежде чем начать кампанию, убедитесь, что колода карт А.И.М. отсортирована по порядку и ни одна карта не утеряна и не замешана в другую колоду.

Уберите задания «Бордель подозрительной леди», «Эксплуатация детского труда» и «Разобраться с Хиксами» из колоды заданий. Эти задания становятся доступны при прохождении определённых сценариев.

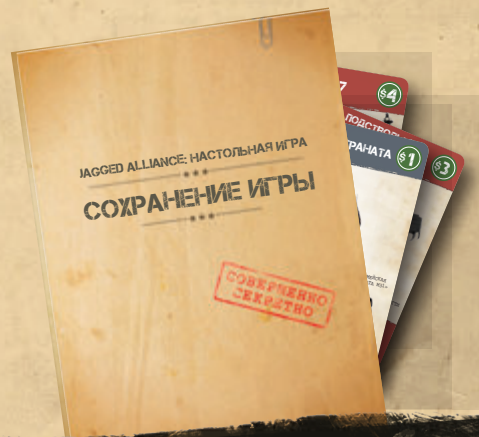
СОХРАНЕНИЕ ПРОГРЕССА



Между заданиями вы сохраняете всё своё снаряжение, союзников и разблокированные награды кампании. Учитывайте, что по мере прохождения кампании и ваши противники будут становиться сильнее.

Чтобы упростить сохранение прогресса между партиями, мы создали «Лист сохранения кампании», который вы можете найти в конце правил. Вы можете сделать его копию перед использованием, чтобы можно было сыграть несколько кампаний, или же скачать его с нашего сайта:

www.undergroundgames.rocks



3 ИЛИ 4 НАЁМНИКА

Если вы играете только с 3 наёмниками (вне зависимости от числа игроков), каждый наёмник получает **1 дополнительный кубик энергии**, помимо тех, что указаны на его планшете. Дополнительная энергия от снаряжения и союзников добавляется по обычным правилам.

Также добавьте **один общий жетон командного действия** в игровую область. Его может использовать любой наёмник в фазу действий. После использования он обновляется в начале каждого нового раунда.

ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ



Описание каждого сценария содержит цели, которые наёмники должны выполнить, чтобы победить в сценарии, а также условия поражения (универсальные для всех сценариев или же уникальные для конкретного сценария).

Если условия победы или поражения выполняются, игра немедленно завершается. Сбросьте все состояния (**кроме серьёзных ран**), а также восстановите энергию наёмников и прочность снаряжения.

Лейтенанты и невыполненные задания остаются в игре вне зависимости от того, победили вы или проиграли.

ПОРАЖЕНИЕ В СЦЕНАРИИ



Вы ВСЕГДА проигрываете в сценарии, ЕСЛИ:

- 1 Все наёмники одновременно находятся без сознания.
- 2 В запасе не осталось доступных наёмников для игрока, чей наёмник погиб.
- 3 Команда не смогла защититься от одной из контратак диктатора.

Иногда в сценарии могут быть и другие условия поражения, например, когда диктатор достигает определённого уровня опасности.

Проигранный сценарий можно пробовать пройти повторно, пока вы не преуспееете, но погибшие наёмники и союзники уходят из игры насовсем.

При этом ваша команда оставляет себе всё полученное снаряжение, деньги и ополченцев, чтобы в следующий раз было проще.

ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ



Поздравляем! Вы выполнили условия победы в сценарии.

Прежде чем завершить сценарий, вы можете собрать добычу с трупов и жетонов добычи в секторах, где находятся ваши наёмники.

Когда вы будете готовы, следуйте инструкциям в книге сценариев в разделе «ПОБЕДА». Обычно это означает получение новых карт, открытие новых локаций и добавление новых союзников и снаряжения в колоду карт А.И.М.

Теперь вы можете либо сохранить игру, либо продолжить играть.

МЕЖДУ ИГРАМИ



Победа в сценарии принесёт вам определённые карты из пронумерованной колоды карт А.И.М. Возьмите их из колоды, когда это будет указано в сценарии. Подробности вы найдёте в разделе А.И.М. общих правил.

Чтобы сохранить планшеты наёмников и снаряжение, просто поместите все компоненты в **конверт для сохранения игры до следующей партии**.

До начала сценария игроки могут свободно обмениваться картами и наёмниками с другими игроками. Если вы хотите управлять наёмником, который ещё не участвует в игре, просто перенесите на него всё своё текущее снаряжение и серьёзные раны.

Вы можете оставлять лишнее снаряжение и союзников в **хранилище** между сценариями, но не можете получить доступ к ним в течение сценария.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ



Чтобы начать кампанию или новый сценарий, выполните следующее:

- 1 Выберите доступный сценарий, основываясь на вашем прогрессе в кампании, и откройте его в **книге сценариев**.
- 2 Выложите **жетоны секторов**, как указано в описании сценария.
- 3 Выложите **карты расстановки**, награды и жетоны целей в секторы.
- 4 Выберите **наёмников**, основываясь на общем числе игроков.

Игроки	Наёмники
1 игрок	3
2 игрока	по 2 у каждого
3–4 игрока	по 1 у каждого
- 5 На планшет каждого наёмника выложите:
а) **кубики энергии** в соответствии с числом, указанным в ячейке энергии;
б) один жетон **командного действия**.
- 6 Распределите ваше текущее снаряжение между наёмниками в команде так, как захотите. (В первом сценарии вы получите стандартное снаряжение и оружие.) Любые предметы, которые вы не сможете взять с собой, останутся вне игры на этот сценарий.
- 7 Возьмите соответствующие выбранным наёмникам фигурки и поместите их в начальную позицию, как указано в описании сценария.
- 8 Выберите одного игрока, который будет отвечать за **действия диктатора**, и одного игрока, который будет следить за **командным запасом** и **доходом**.
- 9 Выберите **диктатора** и поместите его планшет рядом с жетонами секторов (мы рекомендуем в первой кампании играть против королевы Дейдраны).

- 10 Подготовьте диктатора. Поместите жетон-счётчик на 1-ю ячейку **шкалы опасности**, а **жетон контратаки** на каждую ячейку с восклицательным знаком.
- 11 Поместите **жетон дня/ночи** рядом с планшетом диктатора дневной стороной вверх.
- 12 Возьмите карту **события с описанием подготовки**, следуйте её инструкциям, а затем поместите на первую ячейку события на планшете диктатора.
- 13 Поместите **карты врагов** в поле зрения всех игроков. В ходе кампании вы будете получать указания, какие из этих карт брать и какой стороной вверх выкладывать.
- 14 Разделите карты событий и добычи по типам (как изображено справа) и перемешайте каждую из колод. Также перемешайте колоду заданий и поместите все колоды рядом с игровым полем.
- 15 Отсортируйте **жетоны столкновений**, как указано в описании сценария, переверните их лицевой стороной вниз и перемешайте.
- 16 Разделите оставшиеся кубики и жетоны по типам и положите поблизости от игрового поля.
- 17 Внимательно прочитайте описание сценария и следуйте инструкциям по подготовке, уникальным для этого сценария.



ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ



СЕКТОРЫ

СЕКТОРЫ И ЗОНЫ



Чтобы освободить Арулько от гнёта диктатора, игрокам предстоит освободить важные регионы страны, называемые секторами.

Каждый сектор разделён на несколько **меньших по размеру зон** (1). Они используются в бою для определения дальности действия оружия и предметов и осуществления перемещения.



На некоторых зонах в каждом секторе изображён один или несколько символов расстановки, обозначенных буквами **A-D**. Так обозначаются зоны, в которых находятся враги или могут происходить столкновения. Эти зоны также обозначены соответствующими буквами на картах расстановки при подготовке к бою в секторе.

В секторах с **ячейкой ополчения** (2) может находиться ополченец, который поможет вам защищаться от атак диктатора.

Номер сектора (3) нужен для упрощения подготовки сценария.

СТАТУС СЕКТОРА



В зависимости от игровой ситуации сектор всегда находится в одном из трёх статусов:

ЗАХВАЧЕН

Сектор находится под контролем врага, что обозначено **картой расстановки, лежащей лицевой стороной вниз** (4) в секторе. Как только наёмники входят в сектор, считается, что он оспаривается.

ОСПАРИВАЕТСЯ

Бой за сектор в разгаре, а карта расстановки перевернута лицевой стороной вверх. **Один или несколько наёмников сражаются** против оккупационных сил за контроль над сектором.

Наёмники не могут покинуть сектор, который оспаривается!

ОСВОБОЖДЁН

Сектор был **очищен** от сил врага и всех жетонов, лежащих лицевой стороной вниз.

Освобождённый сектор считается одной зоной! Все наёмники в секторе находятся в одной зоне вне зависимости от того, в какой из меньших зон они располагаются.
Перемещение из любой его точки в смежный сектор осуществляется за 1 шаг.

СЕКТОРЫ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

★★★

В бою перемещение происходит по зонам внутри сектора. Перемещение из одной зоны в смежную (имеющую общую границу с текущей) требует одно действие.

ДАЛЬНОСТЬ

★★★

Атаки и эффекты обладают определённой дальностью применения, в пределах которой должна находиться цель. Расстояние между атакующим и целью определяется по количеству зон в кратчайшем прямом маршруте между ними.



У Ивана есть АК-47 с дальностью 1. Он может выстрелить в красную рубашку в смежной зоне D, а снайпер в зоне А находится за пределами дальности оружия.

Эффект с дальностью 1 можно применить к цели в своей или смежной зоне, а эффект с дальностью 0 — только к цели в своей зоне.

Дальность не выходит за пределы сектора, поэтому вы никогда не можете атаковать или применить эффект к цели за пределами своего сектора.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

★★★



ДЖУНГЛИ (+1 КУБИК СКРЫТНОСТИ)

Наёмники, находящиеся в зоне джунглей, получают один дополнительный кубик скрытности при попытке скрыться от атак. Войска диктатора никогда не используют скрытность, а потому это правило применимо только к наёмникам.



ПОСЕЛЕНИЕ (+1 БРОНЯ)

Враги, находящиеся в зоне поселения получают дополнительную единицу брони. Наёмники получают дополнительный жёлтый кубик брони.

НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Красная граница непроходима, через неё нельзя перемещаться. Это свойство влияет только на перемещение, а потому атаковать через непроходимую границу можно. При определении дальности непроходимые границы игнорируются и кратчайший путь до цели выбирается по обычным правилам.



БОЛОТО (+1 ПОЛУЧАЕМЫЙ УРОН)

Атаки по целям в зоне болота наносят один дополнительный урон. Просто добавляйте 1 к урону от атаки до использования брони/скрытности.



НАЁМНИКИ

ПЛАШЕТ НАЁМНИКА



«Работать на тебя? Да я никогда о тебе даже не СЛЫШАЛ».

Патрик «Винт» Филлипс

У каждого наёмника есть свой планшет, с помощью которого игроки могут отслеживать снаряжение наёмника, его энергию и союзников. Наёмники различаются по числу кубиков навыков, возможных союзников, способностям и доступной энергии.

1) СПОСОБНОСТЬ

В этом блоке описывается уникальная способность наёмника. Это то, что делает их по-настоящему особенными! Некоторые способности могут быть применены во время хода наёмника, а другие же дают постоянное преимущество.

2) НАВЫКИ

Мастерство наёмника в навыках лидерства, ремонта и лечения. Кубики, изображённые рядом с каждым из навыков, это кубики, которые наёмник может бросить при проверке этого навыка.

3) ИНВЕНТАРЬ

«Хамуз как вьючный мул! Нести много... и не жаловаться!»

Хамуз

Каждый наёмник может нести в инвентаре до 3 карт снаряжения любого типа.

4) АКТИВНЫЕ ЯЧЕЙКИ СНАРЯЖЕНИЯ

Снаряжение, размещённое в этих ячейках, может применяться наёмником в его ход. Две ячейки предназначены под оружие и инструменты, а третья — под броню.

5) ЯЧЕЙКИ СОЮЗНИКОВ

Каждый наёмник может иметь ограниченное число союзников. Союзники в этих ячейках помогают наёмнику, давая ему способности, указанные на их картах.

6) ЭНЕРГИЯ

Ячейка энергии содержит доступные очки энергии, которые представляют возможность наёмника выполнять действия и его здоровье.

Энергию можно тратить на выполнение действий. Кроме того, она убирается, когда наёмник получает урон. Умелое использование энергии — это важная часть игры. В начале сценария поместите столько кубиков энергии в ячейку, сколько на ней указано.

Если вы играете только с 3 наёмниками, каждый наёмник получает 1 дополнительный кубик энергии!

7) УСТАЛОСТЬ

В ячейке усталости будут находиться кубики энергии, которые наёмник уже потратил, но может потом восстановить. Всякий раз, когда наёмник **получает усталость**, он перекладывают нужное число кубиков из ячейки энергии в ячейку усталости. Всякий раз **восстанавливая энергию**, он перекладывает кубики обратно из ячейки усталости в ячейку энергии.

Наёмник восстанавливает 2 энергии в начале своей активации (на это указывает число на стрелочке).

8) РАНЫ

В ячейке ран будут находиться кубики, которые наёмник потерял, получая урон от атак или других эффектов. Всякий раз, когда наёмник **получает раны** от атаки, он перемещает нужное число кубиков из ячейки энергии в ячейку ран.

Всякий раз, когда наёмник **вылечивает раны**, он перемещает нужное число кубиков из ячейки ран в ячейку энергии.

Если в ячейке усталости или ячейке ран нет ни одного кубика, восстановление энергии или лечение ран не имеет эффекта.

ДОБАВЛЕНИЕ/УДАЛЕНИЕ КУБИКОВ ЭНЕРГИИ

Наёмники часто будут получать или терять дополнительные кубики энергии в результате каких-либо игровых эффектов (помимо ран и усталости). Всякий раз, когда новый кубик добавляется, помещайте его в ячейку энергии. Всякий раз, когда кубик убирается, убирайте его из ячейки энергии, если возможно. Если у наёмника нет кубиков в ячейке энергии, кубик убирается из ячейки усталости, а если и там нет кубиков, то из ячейки ран. Наёмник никогда не оказывается без сознания, теряя кубики энергии в результате любых эффектов, кроме ран и усталости.

БЕЗ СОЗНАНИЯ

Когда в ячейке энергии больше нет кубиков, а наёмник должен получить рану или усталость, наёмник теряет сознание.

Ход этого наёмника немедленно завершается, его фигурка кладётся горизонтально, и он получает жетон **серьёзной раны**.

Наёмник без сознания не может быть активирован до тех пор, пока не восстановит хотя бы 1 энергию или не вылечит хотя бы 1 рану, получив помощь от других наёмников. Это означает, что наёмник **не восстанавливает энергию самостоятельно и не может выполнять никакие действия, включая командное, или применять способности**.

Наёмник без сознания игнорируется врагами, но может становиться целью действий других наёмников (включая «Командное перемещение»).



СЕРЬЁЗНЫЕ РАНЫ И СМЕРТЬ

★★★

Серьёзная рана сокращает максимальное и текущее количество энергии наёмника на один. Когда вы получаете серьёзную рану, немедленно уберите один из кубиков энергии наёмника (следуя правилам раздела «Добавление/удаление кубиков энергии» слева) и поместите его на жетон серьёзной раны.

Серьёзные раны сложно вылечить, они требуют наличия определённого снаряжения или нахождения в госпитале. Вылечив серьёзную рану, верните кубик энергии в ячейку энергии наёмника.

Если в любой момент игры наёмник должен получить вторую серьёзную рану, он умирает. Игрок должен сбросить половину (округляя вниз) карт этого наёмника по своему выбору. Союзники, которые сбрасываются таким образом, погибают! Остальные карты верните в соответствующие колоды — их можно будет вновь получить позднее. Каждая карта улучшения (прикреплённая или нет) считается отдельной картой.

Затем игрок выбирает планшет нового наёмника и переносит оставшиеся карты на него. Игрок также получает доступ к картам в хранилище и может использовать их для нового наёмника. В начале следующей фазы игроков новый наёмник выставляется в любой освобождённый сектор или в зону, где есть другие наёмники, и присоединяется к бою.

СНАРЯЖЕНИЕ

СНАРЯЖЕНИЕ



Наёмники начинают первый сценарий с базовым снаряжением, но по ходу игры они смогут найти или купить снаряжение получше.



Снаряжение может иметь атакующие и защитные свойства, которые помогут наёмнику выжить в бою. Обычно снаряжение даёт одно или несколько **действий** (1), которые можно выполнять во время хода этого наёмника, или же добавляет кубики защиты во время активации врагов.

У каждого снаряжения есть **тип** (2), означающий, в какую ячейку нужно поместить снаряжение, чтобы его использовать:

Броня должна находиться в ячейке брони, **оружие** и **инструменты** — в любой из ячеек оружия, а **расходные материалы** и **улучшения** следуют своим собственным правилам.

Дальность снаряжения определяет предельную дистанцию его применения. Число означает, как далеко может находиться цель (в какой по счёту зоне от наёмника).



Инструменты выкладываются в ячейки оружия, но при этом могут иметь как атакующие, так и защитные эффекты, позволять совершать уникальные действия или добавлять кубик брони.

Цена (3) предмета — это то, сколько денег наёмник должен потратить на покупку предмета.

Прочность (4) позволяет снаряжению работать «на износ», тем самым получая от него больше пользы. Свойство рядом с этим значком описывает эффект, который вы сможете добавить во время использования этого снаряжения, если расходуется прочность.

Некоторое снаряжение может быть **тяжёлым**, что означает, что оно **занимает 2 активные ячейки**. Вторая занимаемая им ячейка может быть ячейкой оружия или ячейкой брони. В эту ячейку нельзя поместить ничего, пока её занимает тяжёлое снаряжение. Тяжёлое снаряжение также **занимает 2 ячейки, когда хранится в инвентаре** наёмника.

Ячейки улучшений (5) определяют, сколько улучшений может быть у каждого предмета снаряжения. Всё начальное снаряжение не имеет таких ячеек и не может быть улучшено.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ



Карты улучшений влияют на свойства снаряжения, а не напрямую на наёмника. Если у карты снаряжения есть свободные ячейки улучшений, вы можете поместить под неё карту улучшения (так, чтобы эффект карты улучшения остался видимым).



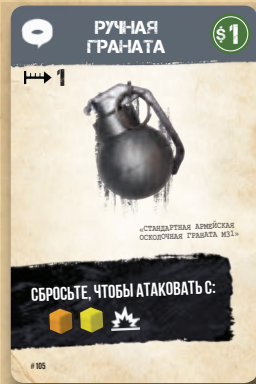
Улучшения оружия совершенствуют оружие, в то время как **улучшения брони** — броню. Улучшения считаются частью снаряжения, когда они прикреплены к нему, а потому не занимают дополнительных ячеек инвентаря в таком случае. Наёмник может установить или убрать улучшение только в начале своей активации, как описано далее.

СНАРЯЖЕНИЕ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

★★★

Расходные материалы **могут быть использованы напрямую из инвентаря** и приносят одноразовый эффект. Наёмник может использовать карту расходного материала **в любой момент своей фазы действий**, а затем он сбрасывает эту карту. Расходные материалы, у которых есть дальность, могут быть использованы на наёмников или врагов в пределах этой дальности внутри сектора нахождения.



СБРОС КАРТ

★★★

Сбрасывая карты, кладите их в стопку сброса соответствующей колоды.

На некоторых картах может быть явно указано, что они убираются из текущей кампании после розыгрыша. Возвращайте такие карты в коробку, **НЕ** повреждая их, в этой игре нет механики наследия.

ПРАВИЛА И КАРТЫ

Текст на картах всегда важнее правил. Карты или планшеты наёмников и диктаторов могут дать вам больше командных действий, дополнительные эффекты и иным способом противоречить правилам. Всегда следуйте тексту на картах, если возникают сомнения.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

★★★

Когда наёмник получает карту, она добавляется в его инвентарь или выкладывается сразу в одну из свободных активных ячеек снаряжения соответствующего типа.

Если у игрока больше карт, чем помещается в его инвентарь и ячейки снаряжения, ему придётся сбросить лишние карты. Однако у игрока есть возможность сбросить карты из инвентаря или ячеек снаряжения, чтобы освободить место под новые карты.

ОБМЕН КАРТАМИ

★★★

Наёмники, находящиеся **в одной зоне**, могут свободно обмениваться **предметами в инвентаре**, при условии что один из этих наёмников сейчас активен.

Предметы, находящиеся в активных ячейках снаряжения, и улучшения, которые уже прикреплены к предметам, нельзя обменять таким образом. Переложить предметы между ячейками снаряжения и инвентарём наёмник может только в начале своей активации.

ФАЗЫ ИГРЫ

ФАЗЫ ИГРЫ



В Jagged Alliance две враждующие стороны борются за контроль над регионом: наёмники, за которых вам предстоит играть, нанятые армией ополчения, и военные силы диктатора.

Каждая игровая партия состоит из серии раундов, которые проходят следующим образом:

ФАЗА ИГРОКОВ

Игроки могут сами выбирать, в каком порядке **активировать своих наёмников**. Они могут перемещаться по игровому полю, сражаться с врагами, освобождать секторы, выполнять задания или другие задачи, чтобы достичь своих целей.

За активацией каждого наёмника следует **активация врагов**, которая позволяет действовать всем врагам в одном секторе с наёмником, который только что ходил. Наёмник должен завершить свою активацию и активацию врагов в своём секторе, чтобы мог активироваться следующий наёмник.

Когда все игроки активировали своих наёмников, текущая фаза игроков завершается и наступает фаза диктатора.

ФАЗА ДИКТАТОРА

Диктатор совершает свой ход, увеличивая опасность, влияющую на сложность последующих раундов, провоцируя события и, возможно, контратакуя, чтобы восстановить свой контроль над регионом.

После розыгрыша всех действий диктатора и применения их эффектов фаза диктатора завершается. Затем наступает новая фаза игроков.



ФАЗА ИГРОКОВ

ФАЗА ИГРОКОВ



В фазу игроков они могут **активировать наёмников в любом порядке**. Во время своей активации наёмник:

- 1** Восстанавливает энергию, восстанавливает своё командное действие, может переложить снаряжение из инвентаря в ячейки снаряжения (и наоборот), может решить бежать из сектора.
- 2** Выполняет желаемые **ДЕЙСТВИЯ** из доступных в любом порядке. Активация заканчивается, когда наёмник выполнил все действия, которые хотел.
- 3** После этого происходит **активация врагов в секторе этого наёмника**. Враги в секторе могут активироваться несколько раз за раунд, если несколько наёмников активируются в одном и том же секторе.

После завершения активации врагов активируется следующий наёмник, пока все наёмники не будут активированы.

Наёмники могут использовать свои действия (включая командные действия) только в свою активацию. Вы не можете «приберечь» действия до активации другого игрока.

НАЧАЛО АКТИВАЦИИ



При активации наёмник выполняет следующие шаги в указанном порядке:

1. ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОМАНДНОГО ДЕЙСТВИЯ

Активированный наёмник восстанавливает все свои командные действия.

2. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Наёмник восстанавливает столько энергии, сколько указано на его планшете (с учётом модификаторов на картах и событиях). Если у наёмника нет усталости, этот шаг пропускается.

3. ЭФФЕКТЫ «ПРИ АКТИВАЦИИ»

Некоторые союзники или другие карты могут иметь эффекты «при активации». Такие эффекты можно применить на этом шаге, если игрок желает этого.

4. БЕГСТВО

Если наёмник находится в оспариваемом секторе или на карте задания и рядом есть хотя бы один смежный освобождённый сектор, наёмник может решить бежать.

Бегство переместит **всех наёмников** (даже тех, кто без сознания) из сектора активного наёмника в один смежный освобождённый сектор и немедленно **завершит ход активного наёмника**.

Это также вернёт сектор или задание к его изначальному состоянию, описанному на карте расстановки или задания.

5. ПЕРЕКЛАДЫВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Наёмник может переложить снаряжение в своих ячейках снаряжения или инвентаре. Это подразумевает замену карт в ячейках снаряжения, их удаление, а также добавление или удаление улучшений. Кроме того, во время этого шага наёмник может свободно обмениваться снаряжением из инвентаря с наёмниками **в той же зоне** (не в секторе).

После выполнения всех этих шагов начинается фаза **действий**.

ФАЗА ИГРОКОВ

ДЕЙСТВИЯ

★★★

Активный наёмник может выполнить несколько действий **в любом порядке и столько раз, сколько захочет**. Количество действий обычно определяется количеством доступной энергии и снаряжением наёмника.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Цена: 1 усталость или 1 рана за шаг

Наёмник перемещается из одной зоны в смежную зону или сектор. В свою активацию наёмник может сделать любое число шагов, при условии что ему хватает энергии, однако он не может покинуть оспариваемый сектор.

Получайте 1 усталость за каждый сделанный шаг. Если наёмник перемещается из зоны, где есть хотя бы один враг, он получает **1 рану вместо 1 усталости**.

При перемещении в зону, в которой находится жетон столкновения лицевой стороной вниз, наёмник должен раскрыть все жетоны в этой зоне. Раскрытие жетона не тратит энергию.

Перемещение в захваченный сектор провоцирует новый бой, как описано в последующих разделах.

АТАКА / ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Цена: зависит от снаряжения

Наёмник может применить действие с любой карты снаряжения в активных ячейках. Цена такого действия зависит от карты и должна быть оплачена до применения эффекта карты.

Каждое снаряжение или союзника можно задействовать только один раз за активацию наёмника (но некоторые карты позволяют проигнорировать это правило).

ОБЫСК

Цена: бесплатно

В свой ход наёмник, находящийся в одной зоне с побеждённым врагом или раскрытым жетоном столкновения с добычей, может провести обыск. Возьмите карту из колоды снаряжения с соответствующим символом, а затем уберите фигурку врага или жетон из зоны.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА ИЗ ИНВЕНТАРЯ

Цена: бесплатно

Используйте карту расходного материала из инвентаря. Эта карта сбрасывается, а её эффект применяется немедленно. Расходные материалы с дальностью могут быть применены к цели в пределах этой дальности. Вы можете использовать столько карт расходных материалов за ход, сколько захотите, но на некоторых картах может быть указана иная стоимость.

Некоторые расходные материалы можно использовать только во время определённых действий (это указано на самой карте).



КОМАНДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Цена: потратить командное действие

Наёмник может потратить командное действие, чтобы сделать следующее:

А) КОМАНДНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместитесь в смежную зону или сектор, не тратя энергию, и возьмите с собой любое число наёмников, находящихся с вами в одной зоне. (Учитывайте, что если вы переместитесь в захваченный сектор, его эффекты будут применены к вам и ко всем наёмникам, которые переместятся с вами.) Некоторые карты позволяют вам переместить команду более чем на 1 зону. Если вы так делаете, то можете подбирать и/или оставлять наёмников по пути по своему желанию.

ФАЗА ИГРОКОВ



Доктор Клиффорд тратит командное действие, чтобы совершить командное перемещение, и берёт с собой Ивана в зону D. Это сохраняет обоим наёмникам кубик энергии, который они бы потратили при обычном перемещении.

Б) ПРИМЕНИТЬ НАВЫК

Пройдите проверку навыка.

В зависимости от выбранного навыка наёмник берёт соответствующее число кубиков указанного типа и бросает их.

Каждый выпавший успех имеет определённый эффект в зависимости от выбранного навыка. При этом выпавшие успехи можно распределить между несколькими целями:



ЛИДЕРСТВО. Вы воодушевляете других наёмников в вашем секторе зажигательной речью (то есть орёте на них издали), благодаря чему они восстанавливают энергию. Распределите выпавшие на кубиках успехи между любыми наёмниками в вашем секторе. Каждый успех восстанавливает 1 энергию одному наёмнику. Этот навык нельзя использовать на себя!



РЕМОНТ. За каждый успех вы восстанавливаете 1 прочность снаряжения любого наёмника в вашей зоне. При этом не важно, находится ли ремонтируемое снаряжение в ячейках снаряжения или в инвентаре.



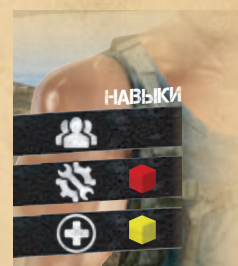
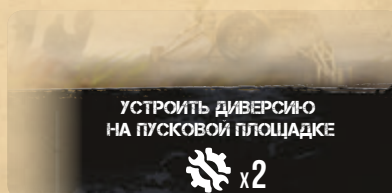
ЛЕЧЕНИЕ. Вы лечите раненых, то есть **вылечиваете 1 рану** любого наёмника в вашей зоне (включая себя) за каждый успех.

Помните, что освобождённые секторы считаются одной зоной!

Иногда при выполнении заданий или при перемещении в определённые секторы наёмникам нужно будет преуспеть в проверке навыка с определённой сложностью.

Чтобы попытаться пройти проверку, наёмнику придётся сначала потратить командное действие. Чтобы проверка считалась успешной, наёмнику нужно выбросить столько успехов, сколько указано (или более). Успехи, использованные для прохождения проверки, нельзя использовать для применения эффектов навыков (лечения, лидерства или ремонта), но лишние успехи можно потратить на навыки.

Если вы провалили проверку навыка, вы не можете сохранить выпавшие успехи для прохождения проверки потом, но можете использовать их для применения обычных эффектов навыков.



Анаболику нужно получить 2 успеха, чтобы устроить диверсию на пусковой площадке ЗУР. Он тратит командное действие и бросает красный кубик ремонта, получая 3 успеха. Он успешно выполняет эту часть задания и тратит оставшийся успех на ремонт своей потрёпанной брони.

Если бы Анаболик выбросил только один успех, он бы не смог использовать его для прохождения проверки на карте. Однако вместо этого он всё равно смог бы отремонтировать броню.

ФАЗА ИГРОКОВ

В) ТРЕНИРОВКА

Это действие позволяет вам тренировать ополченцев, которые будут защищать регион от контратак диктатора (они описаны далее в правилах).

Поместите одного ополченца из запаса команды в свободную ячейку ополчения в **вашем текущем освобождённом секторе**. Вы не можете разместить больше ополченцев, чем доступно ячеек в секторе.

Г) ДАЧА ВЗЯТКИ

Потратьте свои кровью и потом заработанные бабки на подкуп коррумпированных лиц вражеской армии. Потратьте деньги из общего командного запаса и возьмите соответствующее число **синих кубиков**. Бросьте кубики и понизьте уровень опасности диктатора на один за каждый успех. Вы должны решить до броска, сколько денег хотите потратить, и не можете использовать ополченцев, чтобы получить помощь в этом броске.

Определённые события могут увеличить цену взятки.

ЗАВЕРШЕНИЕ АКТИВАЦИИ

★★★

Когда все желаемые действия были выполнены, активация наёмника завершается **активацией врагов**.

Все враждебные фигурки в секторе активного наёмника действуют согласно своим правилам активации, до того как активируется следующий наёмник. Если в секторе активного наёмника нет врагов, этот шаг пропускается.

Правила активации врагов описаны далее в правилах.



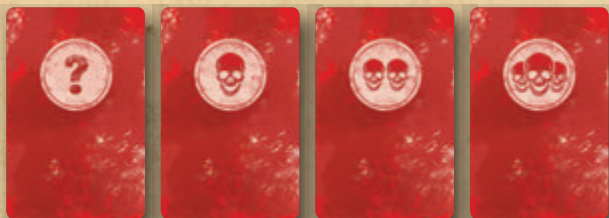


Айс Уильямс

КАРТЫ РАССТАНОВКИ



РУБАШКИ КАРТ РАССТАНОВКИ



ГРАНАТА!

A ?

B  

1

C

D ?

2 В МОМЕНТ ВХОДА В ЭТОТ СЕКТОР ПЕРЕД РАСКРЫТИЕМ ЛЮБОГО ?

3 КАЖДЫЙ НАЁМНИК НЕМЕДЛЕННО +

В приведённом выше примере карты наёмникам предстоит столкнуться с одним элитным и одним обычным представителями красных рубашек в зоне В. Кроме того, в зонах А и D наёмников ждут два столкновения. После победы над всеми врагами и раскрытия всех жетонов столкновений кто-то из наёмников, находящийся в сознании в этом секторе, мог бы получить награду за освобождение сектора, но на этой карте её нет.



СТОЛКНОВЕНИЯ

★★★

На карте расстановки могут быть значки столкновений. За каждый такой значок в указанной зоне на карте расстановки выложите случайный жетон столкновения в соответствующую зону в секторе лицевой стороной вниз.

Когда наёмник впервые оказывается в зоне с жетоном столкновения (или когда жетон выкладывается в зону, где уже есть наёмник), немедленно раскройте этот жетон. Затем этот жетон убирается из игры (он НЕ возвращается в запас). **Столкновения раскрываются только наёмниками и никогда врагами.**

Если вы должны выложить жетон столкновения, а в запасе не осталось доступных жетонов, возьмите все жетоны столкновений, которые убрали из игры, и верните их в запас, перевернув лицевой стороной вниз и перемешав. Затем возьмите жетон из запаса.

Если вам понадобится помощь с розыгрышем столкновений, в конце правил есть описание всех возможных столкновений.

Некоторые действия позволяют раскрывать столкновения в другой зоне. Это можно эффективно использовать, чтобы избегать отрицательных эффектов. В таких случаях переверните жетон и немедленно разыграйте столкновение. Если при этом для применения эффекта столкновения нет подходящих целей, просто сбросьте его.

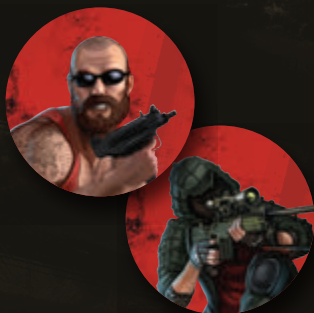
НАЧАЛО БОЯ

★★★

Когда наёмники перемещаются в захваченный сектор, они выбирают любую зону граничащую с той стороной сектора, откуда они переместились. Если несколько наёмников переместились в сектор, используя **командное перемещение**, каждый из них может по отдельности выбрать, в какую зону он перемещается.

Когда все наёмники определились с местонахождением, переверните карту расстановки и поместите фигурки врагов и жетоны столкновений в соответствии с ней. Оставьте карту расстановки поблизости в качестве памятки. Активный наёмник затем может продолжить свою фазу активации.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ



Что происходит, если у вас закончились фигурки, из-за того что ваша команда ведёт бой в нескольких секторах? Во-первых, возможно, вам стоит быть чуть осторожнее с тем, где вы начинаете бои, так как это, как правило, ставит вас в невыгодное положение.

Но если вам так хочется ввязываться в неприятности, то в игре есть дополнительные картонные жетоны врагов как раз для таких случаев — вы можете использовать их.

ОСВОБОЖДЕНИЕ СЕКТОРА



В Jagged Alliance всё крутится вокруг освобождения и удержания секторов. Нет единственно правильного способа освобождения секторов, так как разные типы местности и врагов делают одни секторы более подходящими для командной зачистки, а другие — для освобождения в одиночку. Но почти всегда освобождение сектора подразумевает бой. Ну, знаете, плохие парни не слишком хотят уходить просто так...

Ниже изложены несколько **базовых принципов боя**:

А Наёмник не может перемещаться из оспариваемого сектора.

Единственный способ его покинуть — бежать в начале своей активации (см. «Начало активации» на стр. 15).

Б Наёмники не могут атаковать или использовать снаряжение через границы секторов, если на картах явно не указано иное. Однако наёмники могут переместиться в оспариваемый сектор в свою активацию или во время командного перемещения.

В В конце активации каждого наёмника все враги в одном секторе с этим наёмником также активируются.

Для освобождения сектора все войска диктатора в нём должны быть побеждены, а все жетоны столкновений раскрыты. Когда эти условия выполняются и в секторе есть хотя бы один наёмник в сознании, сектор считается **освобождённым**.

Сразу после освобождения сектора ваша команда совершает следующее:

- Получает награды, указанные на карте расстановки этого сектора, и сбрасывает эту карту.
- Раскрывает жетоны наград в этом секторе и получает награды, указанные на них, а затем сбрасывает эти жетоны.
- Читает описание жетонов целей, находящихся в секторе (если они есть), в тексте сценария и применяет их эффект.



Если в любой момент во время боя последний наёмник в секторе погибает или бежит из него, бой завершается, а сектор возвращается в своё изначальное состояние. Уберите все фигурки и жетоны из него и поместите в сектор прежнюю карту расстановки лицевой стороной вверх. Чтобы освободить сектор, вам придётся заново столкнуться с врагами.

КАРТЫ ВРАГОВ



«Мы ещё не уничтожили другую группировку! Не позволяйте себя одурачить!»

Эдгар «Гвоздь» Сморг

Каждый тип бойцов, сражающихся за диктатора, имеет свою собственную карту. На ней отражены правила для этого врага: его действия при активации, состояния и награды за победу над ним.

На карте врага с одной стороны изображена его **базовая** вариация (сторона с одним шевроном в левом верхнем углу), а с другой — **опытный** враг того же типа (с двумя шевронами). По мере прохождения кампании вам будет сказано, когда перевернуть карту с базовой на опытную сторону. Вы ведь не думали, что будет легко, правда же?





1) ЗНАЧОК И ИМЯ

Значок, которым обозначается враг на картах расстановки и жетонах столкновений.

2) ИНИЦИАТИВА И ОПЫТ

Инициатива определяет порядок активации врагов в бою. Чем выше значение инициативы, тем раньше будет действовать враг в фазу активации. Шеврон отражает тип врага (базовый или опытный). Все враги начинают с одним шевроном, но становятся опытнее и опаснее по ходу кампании.

3) ХАРАКТЕРИСТИКИ

Здоровье отражает, сколько урона может получить враг, прежде чем будет убит. Когда враг получает урон, поместите красный кубик за каждую нанесённую единицу урона рядом с этим врагом. Как только враг получает количество урона, равное его здоровью или больше, враг побеждён. Положите его фигурку горизонтально, чтобы потом собрать с него добычу.

Броня противника уменьшает получаемый им урон от атак. Значение брони вычитается из наносимого урона от каждой атаки по отдельности.

Урон отражает, какое количество урона наносит враг, когда атакует. Иногда значение урона сопровождается значком состояния. Это значит, что враг также накладывает указанное состояние при атаке.

Дальность определяет максимальную дистанцию атаки врага. Это также влияет на перемещение врага, так как он будет пытаться переместиться на достаточную дистанцию для атаки наёмников.

Отсутствие значения дальности указывает на то, что у врага нет ограничений на дальность — для него все наёмники находятся на равном удалении. Это важно учитывать при выборе цели атаки.



Враги никогда сами не используют **скрытность**. Их значение скрытности означает, сколько успехов нужно получить наёмнику при броске, чтобы избежать атаки этого врага.

4) ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

У некоторых врагов есть особые правила, они содержатся в этом блоке.

5) АЛГОРИТМ АТАКИ

Алгоритм атаки определяет, как враг ведёт себя при активации, то есть кого и как он будет атаковать.

6) НАГРАДА

Награда, которую наёмники получают, обыскивая убитого врага этого типа.

ЭЛИТНЫЕ ВРАГИ

★★★

У большинства врагов есть также жёлтый ряд характеристик (7) для элитного варианта этого врага. Некоторые карты расстановки будут требовать от вас выставить элитного врага. Элитные враги крепче обычных, они обладают улучшенным снаряжением, увеличенными характеристиками, и зачастую при атаке они накладывают состояния. Элитные враги — это не то же самое, что «опытные». Существуют также элитные вариации опытных врагов.



Отмечайте элитных врагов, помещая жёлтую основу под их фигурки.

Награда за убийство элитного врага определяется **жёлтыми шевронами** в зоне награды на карте врага.



Jagged Alliance — это игра про тактические решения на поле боя. Эффективное использование энергии вашего наёмника и контролируемый риск оказывают решающее влияние на победу или поражение вашей команды.

АТАКИ НАЁМНИКОВ



В свою активацию наёмник может использовать любое своё снаряжение в активных ячейках для борьбы с силами диктатора.

Наёмник может использовать каждое оружие или инструмент только ОДИН РАЗ за активацию, если только в его способностях или на картах не указано иное.

Чтобы атаковать, наёмник использует одно из действий, изображённых на карте оружия или предмета, и выбирает подходящую цель в пределах дальности.

Затем наёмник получает усталость в соответствии со стоимостью атаки, изображённой на карте, и выполняет действие.

Наёмники не могут добровольно получить больше усталости, чем их текущее количество энергии. Если проведение атаки приведёт к тому, что наёмник окажется без сознания, наёмник не может провести эту атаку (он должен выбрать другую).

Запомните: враги никогда не бросают кубики, а игроки бросают всегда!
Урон, броня и скрытность фиксированы для врагов!

Атака происходит следующим образом:

- 1 Бросьте кубики нужного цвета и в нужном количестве в соответствии с тем, что указано на выбранной карте оружия в активной ячейке.
- 2 Подсчитайте число успехов. Каждый успех — это 1 урон цели.
- 3 Вычитите из наносимого урона значение брони врага. Если результат равен нулю или меньше, цель не получает урона.
- 4 Если результат равен 1 или более, поместите соответствующее число красных кубиков рядом с целевой фигуркой, чтобы обозначить нанесённый урон.
- 5 Если полученный врагом урон равен его значению здоровья или превышает его, враг побеждён. Уберите его кубики ран из сектора и положите фигурку горизонтально, чтобы показать, что теперь наёмники в одной зоне с ней могут её обыскать.



Сова атакует своим Ruger Mini. Она может либо стрелять навскидку и получить 1 усталость, бросив жёлтый кубик для атаки, или же потратить немного больше времени и прицелиться, тогда она получает 2 усталости и всё так же бросает 1 жёлтый кубик, но зато получает плюс 1 успех к броску.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

★★★

Снаряжение не только наносит урон (на самом деле, некоторое снаряжение может не наносить урон вовсе), но и позволяет применять различные тактические эффекты, описанные на карте текстом или с помощью значков.

Порядок значков на карте (слева направо) определяет, действует ли эффект до или после нанесения урона.



Отступление — цель атаки должна отступить в любую смежную зону (но не через границу сектора) по обычным правилам перемещения.

Отступление не тратит энергию цели.

Игроки сами решают, куда переместить отступающую цель.



Свободное перемещение — активный наёмник немедленно получает свободное перемещение. Это перемещение также позволяет уйти из зоны с врагами, не получая рану.



Атака по области — эффект этого действия применяется ко всем фигуркам в целевой зоне. Бросок на урон совершается только один раз, а затем результат по отдельности применяется к каждой фигурке (и к союзникам, и к врагам). Вы никогда не получаете урон от своей атаки по области.

Только броня защищает от атаки по области, поэтому наёмники не смогут избежать урона, воспользовавшись скрытностью!



Очередь — вместо одного раза действие последовательно повторяется указанное число раз. При этом наёмник может выбирать другую цель для каждого повторения. Каждое повторение считается отдельной атакой при проверке брони, но при этом использованные расходные материалы усиливают все атаки очереди.



Мастерство — любой кубик, на котором выпал значок мастерства, добавляет ещё один кубик такого же цвета, который бросается немедленно. Если на добавленном кубике также выпал значок мастерства, свойство срабатывает снова!

ПРОЧНОСТЬ

★★★



У некоторого снаряжения есть особые способности, которые можно применить только **потратив его прочность**.

Это символизирует износ ствола оружия при автоматической стрельбе, трату ограниченных ресурсов из вашего снаряжения или же разрядку батареи электронного устройства.

Прочность можно потратить, когда вы применяете эффект с карты соответствующего снаряжения. При этом вы должны **заранее (до броска) объявить**, что вы тратите прочность.

Тратя прочность, берите чёрный кубик и накрывайте им свободную ячейку прочности на используемом снаряжении. После этого считается, что эффект снаряжения усилен.

Потраченная прочность может быть восстановлена при помощи успешной проверки ремонта.

Если потрачена вся прочность снаряжения, вы всё также можете использовать снаряжение, но более не можете тратить прочность и применять эффект, связанный с этим.



Сова может потратить 1 прочность своего Ruger при атаке, чтобы наложить состояние ошеломления на цель.

СОСТОЯНИЯ

ПОПАДАНИЕ И УРОН

★★★

Атака, которая накладывает состояния или перемещает фигурки, не обязательно должна наносить урон. Атака **всегда попадает** по фигурке, и все эффекты атаки накладываются на неё вне зависимости от того, нанесла ли атака урон. Единственное исключение из этого правила — если наёмник успешно проходит проверку **скрытности**, полностью избегая атаки врага.



Ивана атакует кошка-убийца. Его прочная броня блокирует весь урон. Однако, поскольку атака попала по нему, он получает кровотечение. Если бы Иван успешно прошёл проверку скрытности вместо использования брони, атака бы по нему не попала, и в результате он бы не получил ни урон, ни состояние.

СОСТОЯНИЯ

★★★

Некоторые атаки и столкновения могут накладывать состояния на целевую фигурку. Каждое состояние может быть наложено на фигурку только один раз, поэтому у вас не может быть два кровотечения и вы не сможете взять под прицел одного и того же врага дважды.



ПОД ПРИЦЕЛОМ

Каждая атака по цели, которая находится под прицелом, наносит +1 урон. Состояние продолжает действовать на протяжении всего боя (до освобождения сектора или бегства из сектора) либо пока цель не окажется без сознания или не умрёт.

КРОВОТЕЧЕНИЕ



После своей активации цель немедленно получает одну рану, которую нельзя отменить броском или заблокировать бронёй. Кровотечение остаётся на цели, пока не будет убрано лечением, как при лечении раны (или же пока сектор не восстановится в случае врага).

ОШЕЛОМЛЕНИЕ



Ошеломлённые враги не могут перемещаться во время своей следующей активации и наносят только половину своего ничем не модифицированного урона, округляя вниз.

Наёмники вместо этого получают 1 дополнительную усталость при использовании снаряжения (не важно из инвентаря или из ячеек снаряжения) и за каждый шаг перемещения. Наёмники также получают 1 дополнительную рану, если перемещаются из зоны с врагом.

СЕРЬЁЗНАЯ РАНА



Наёмники получают серьёзную рану, когда они оказываются без сознания. Серьёзная рана уменьшает максимальное и текущее количество энергии наёмника на 1. Если наёмник получает вторую серьёзную рану, он умирает. Серьёзная рана — постоянное состояние, которое можно убрать только определёнными предметами.



АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ



Враги активируются в порядке их инициативы. Чем выше значение инициативы, тем раньше враг будет ходить. Если на поле есть несколько фигурок с равной инициативой, элитные враги ходят первыми, а затем ходит тот враг, который находится ближе всего к наёмнику.

Если при этом сохраняется ничья, игроки сами решают, кто из врагов будет ходить первым.

АКТИВАЦИЯ



Активированные враги выполняют свою атаку по алгоритму на своей карте слева направо. У некоторых врагов очень простые алгоритмы, а у других — более сложные. Внимательно изучите алгоритмы атаки врагов для извлечения пользы.



ВЫБОР ЦЕЛИ



Активированные враги всегда выбирают целью наёмника, который ближе всего к ним. Если несколько наёмников находятся на равном расстоянии, то они атакуют наёмника, который только что активировался, или наёмника, ближайшего к нему по часовой стрелке за столом. Наёмники без сознания игнорируются врагами.

Враги с «-» вместо значения дальности считают, что все наёмники в секторе находятся на одинаковой дальности, и выбирают активного наёмника в качестве цели.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



Враг перемещается на один шаг по направлению к цели за каждый знак , изображённый на его карте, выбирая кратчайший маршрут.

Если существует нескольких кратчайших маршрутов, враг выбирает зоны с наименьшим числом фигурок в них (и врагов, и наёмников). Если ничья сохраняется, игроки сами выбирают маршрут врага.

Враги, которые могут атаковать из своей текущей зоны, не перемещаются.



Красная рубашка активируется. Его алгоритм атаки (изображён слева) диктует ему сначала переместиться, а затем атаковать. Он перемещается на одну зону в сторону своей цели (его цель — Иван). Это позволяет ему оказаться в пределах дальности, поэтому он атакует ближайшего наёмника (это всё ещё Иван).

Если бы Иван или любой другой наёмник стоял в одной зоне с красной рубашкой, враг бы не стал перемещаться и атаковал бы немедленно.

АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

АТАКА

★★★

Враг атакует выбранного наёмника, если тот находится в пределах дальности атаки. Если дистанция до цели превышает дальность атаки, атака не происходит.

Когда враг атакует, он автоматически наносит фиксированное количество урона, а затем наёмники бросают кубик(-и), чтобы определить, какая часть этого урона предотвращается бронёй, или же проходят проверку скрытности, чтобы избежать урона совсем.

Чтобы определить итоговый урон, необходимо:

1. Определить **значение урона** врага: взять указанное на его карте значение и добавить любые бонусы от заданий или эффектов зон.
2. Взять все кубики **брони**, предоставляемые картами в ячейках снаряжения наёмника, ставшего целью, с учётом возможных эффектов зоны нахождения.

Важно: иногда у наёмника может быть возможность потратить прочность снаряжения в активных ячейках, чтобы получить дополнительные кубики. Наёмник должен решить, делает ли он это, до любых бросков кубиков.

3. Бросьте кубики и примените эффекты мастерства или доступные вам перебросы при необходимости.
4. Вычитите итоговое значение на кубиках из наносимого урона.
5. За каждую единицу урона, которая осталась после этого, наёмник получает одну рану.
6. Состояния и тактические эффекты применяются вне зависимости от полученного урона в том порядке, в котором они указаны в алгоритме атаки врага.

Вместо проверки брони наёмник может решить пройти проверку скрытности, чтобы избежать атаки. Это решение из категории «всё или ничего»: у вас есть шанс избежать атаки целиком (избежать всего урона и всех накладываемых состояний и эффектов),

но есть и вероятность провалить проверку и получить урон в полном объёме.

Чтобы использовать скрытность против атаки, необходимо:

1. Определить **сложность проверки скрытности** против врага. Она указана на карте врага и может модифицироваться эффектами заданий.
2. Возьмите все кубики скрытности, которые вам доступны от снаряжения и эффектов зоны. Вы также можете потратить прочность снаряжения, чтобы получить дополнительные полезные эффекты, если оно позволяет это.
3. Бросьте кубики и примените любые эффекты перебросов, если есть.
4. Если число успехов на кубиках равно сложности проверки или превышает её, проверка успешна, наёмник не получает урон и никакие состояния или эффекты атаки.
5. Если проверка провалена, наёмник получает весь урон, состояния и эффекты атаки.

Разное снаряжение даёт разное число кубиков брони или скрытности. Игрокам нужно с умом подходить к тому, какое снаряжение они надевают на своих наёмников, и к тому, когда лучше использовать броню, а когда – скрытность. Применять скрытность более рискованно, но зато у вас есть шанс сохранить все свои кубики энергии для нанесения ответного удара. Не забывайте, что некоторые зоны дают бонус к скрытности или защите!

Когда атака врага разыгрывается полностью, активируется следующий враг.

КОНЕЦ НАЧАЛЬНЫХ ПРАВИЛ

Теперь вы готовы сыграть в сценарий 1 и сделать первый шаг к освобождению Арулько!

В первом сценарии фаза диктатора пропускается.

На следующих страницах вы найдёте новые правила, которые появятся в более поздних сценариях.



«Вы должны быть старше 18 лет, в здравом уме и совершить не более двух преступлений в любой стране, чтобы получить доступ к этому сайту».

Предупреждение на сайте A.I.M.

Association of International Mercenaries Incorporated («Международная Ассоциация наёмников», A.I.M. Inc.) — это международный координирующий центр для наёмных солдат. Он обеспечит вас снаряжением, оружием и союзниками — не бесплатно, разумеется.

Колода карт A.I.M. состоит из пронумерованных карт, отсортированных по возрастанию номера.

В ходе кампании при победах в сценариях вы будете получать указания взять определённые карты и добавить их в отдельную **колоду рынка**. Всякий раз, когда вы будете открывать новые предметы и союзников в ходе кампании, они будут добавляться в эту колоду рынка, и вы сможете купить их оттуда.

Сброшенные в результате эффектов событий или смерти наёмника карты A.I.M. всегда возвращаются обратно в колоду рынка, если только не указано иное на самой карте.

Выберите игрока, который будет следить за вашими деньгами и ополченцами в **командном запасе**. Этот запас общий для всех игроков, и любой наёмник может использовать деньги и ополченцев из него в свою активацию.



ДЕНЬГИ



Деньги, бабки, зелень, баксы — называйте, как хотите, но именно они правят этим миром. Именно они позволяют вам купить практически что угодно. С помощью денег вы можете подкупить офицеров

диктатора, чтобы снизить его опасность во время сценария, или же купить новое мощное снаряжение и союзников перед началом нового сценария.

Получайте деньги, продавая предметы, собирая доход с шахт или же просто находя чемоданчики с наличкой и другие ценные вещи в ходе боя.

ПОКУПКА/ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

Игроки могут покупать любые разблокированные предметы и союзников из колоды рынка между сценариями. Они также могут продавать любые предметы за половину цены (округляя вниз).

ОПОЛЧЕНЦЫ



Освобождение городов обеспечит наёмников постоянным притоком ополченцев. У ополченцев есть два применения:

ПОМОЩЬ НАЁМНИКАМ

Прежде чем пройти проверку навыка, атаковать или пройти проверку брони, наёмник может решить сбросить ополченцев, чтобы получить **дополнительный оранжевый кубик** за каждого потраченного ополченца.

ЗАЩИТА СЕКТОРА

Ополченцы могут быть помещены в секторы с ячейками ополчения, чтобы помочь **при защите от контратак диктатора**. Ополченцы, помещённые в секторы, сбрасываются в конце сценария.

ДОХОД

★★★

«Если история чему-то и научила нас, так это тому, что войны и конфликты так же вечны, как солнце и дождь. Именно поэтому А.И.М. Инс. уже долгое время процветает благодаря человеческой природе».

Отчёт ДАННА и БРЭДРОУДА, сентябрь 1997 г.

По завершении некоторых сценариев вы можете получить ресурсы, которые помогут вам в вашем восстании. Обычно вы будете получать шахты и города, которые смогут обеспечить стабильный приток денег и ополченцев в ходе кампании.

В начале сценария все карты дохода, которыми владеет команда, приносят доход. Соответствующие ресурсы берутся из общего запаса и добавляются в командный запас к ресурсам, заработанным в прошлых сценариях.

ШАХТА В ДРАССЕНЕ

«Мы готовы продолжать добычу и передавать продукцию вам. Я соберу всех рабочих, которых смогу. Всё золото, которое мы добудем будет вашим».

В ИМПА ПЕРВАЯ ПОЛНОСТЬЮ СНАБЖЕНА

СОЮЗНИКИ

★★★



Союзники — уникальные персонажи, которые присоединяются к вам, либо будучи убеждёнными в благородстве ваших целей, либо просто из-за денег.

1) ЗНАЧОК СОЮЗНИКА И ИМЯ

У каждого наёмника может быть ограниченное число союзников. Пока союзник находится в ячейке у наёмника, его способности доступны наёмнику для использования.

2) СПОСОБНОСТИ

Каждый союзник полезен по-своему: некоторые улучшают навыки или добавляют энергию, а другие дают уникальные действия.

Эффекты союзников, которые улучшают **навыки**, действуют постоянно, пока они находятся в ячейке на планшете наёмника.

Если союзник даёт какое-то **действие**, это действие можно применить только один раз за активацию, как и действия любого снаряжения.

3) ЦЕНА

Не все союзники хотят присоединиться к вам лишь из-за веры в освобождение Арулько. Некоторые хотят, чтобы им заплатили указанную сумму, прежде чем они примкнут к вам. Приобрести их можно между сценариями из колоды рынка.

Получая союзников, немедленно выкладывайте их на планшет одного из наёмников в ячейку союзника. Если в команде ни у кого не осталось свободных ячеек, вы можете либо сбросить полученного союзника, либо заменить одного из текущих союзников (и сбросить его вместо взятого).

Союзников можно перераспределять между наёмниками только при подготовке нового сценария.

Иногда игра требует убить союзника. Если такое происходит, выберите одного союзника, уберите его из игры и запишите его имя на листе прогресса кампании, создав раздел «Погибшие союзники» (чтобы не взять случайно этого союзника снова). Для союзников тоже нет вторых шансов...

ДИКТАТОР

ПЛАНШЕТ ДИКТАТОРА



Диктатор — ваш главный противник. Устранить его или её — это главная цель кампании Jagged Alliance.

Каждый диктатор привносит свои собственные **правила или изменяет имеющиеся** (1). Вы станете бояться и ненавидеть их в ходе игры.

Уровень опасности (2) показывает, насколько сильно наёмникам удалось привлечь внимание диктатора своими действиями. Чем выше уровень опасности, тем более смертоносными будут становиться события и атаки диктатора. Ваша команда превратится из мелкого неудобства во врага номер один!

Игроки в свою фазу могут совершать всё возможное, чтобы досадить диктатору. Например, освобождать значимые секторы, выполнять задания или попросту никак не хотеть умирать. Всякий раз, когда во время игры вам сказано увеличить опасность, добавляйте **жетон опасности** (5) на планшет диктатора.

В начале фазы диктатора уровень опасности

увеличится на число жетонов опасности на планшете диктатора. Передвиньте **жетон-счётчик** (6) на соответствующее число ячеек вверх.

Уровень опасности всегда увеличивается только в начале фазы диктатора. Это означает, что у вас есть время подготовиться или дать взятку до того, как станет слишком поздно. Понижение уровня опасности при этом происходит немедленно.

Ячейки карт событий (3) используются для карт событий, которые выкладываются в каждую фазу диктатора. Эти события представляют происходящее в Арулько и могут помочь или помешать наёмникам. На планшете всего три ячейки событий для дня или ночи.

Жетон дня/ночи (4) означает время суток для текущей фазы. Днём некоторые события происходят не так, как ночью. Наиболее заметное различие: **уровень опасности всегда будет увеличиваться днём на 1 (вне зависимости от действий наёмников), но НЕ будет увеличиваться ночью**, так как репрессивный режим спит крепким сном.

ФАЗА ДИКТАТОРА

ФАЗА ДИКТАТОРА



Когда наступает ход диктатора, он выполняет следующие шаги по порядку:

- 1 Увеличивает уровень опасности, усложняя игру, и совершает контратаки.
- 2 Берёт и разыгрывает событие, потенциально меняя время суток.

УВЕЛИЧЕНИЕ ОПАСНОСТИ



Уровень опасности увеличивается на число жетонов опасности на планшете диктатора.

За каждый жетон опасности увеличьте уровень опасности на один, передвинув жетон-счётчик на следующую ячейку вверх. Затем примените любые эффекты, связанные с новым уровнем опасности, и сбросьте жетон опасности. Повторяйте эти действия, пока на планшете не останется жетонов опасности.



Как только счётчик уровня опасности достигает ячейки с жетоном контратаки, выполните **КОНТРАТАКУ** и сбросьте жетон.

Если счётчик достигает максимального уровня опасности, не повышайте его больше и сбросьте все оставшиеся жетоны опасности. Затем активируйте особую способность диктатора, указанную на его планшете.



РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ



После того как все жетоны опасности были сброшены, а уровень опасности повышен до нужного значения, возьмите одну карту события из колоды, соответствующей цвету текущего уровня опасности.

Прочитайте текст события вслух и следуйте указаниям в нём.

У некоторых событий есть немедленные эффекты, а другие изменяют правила на предстоящий раунд.

Поместите карту события на следующую свободную ячейку с правой стороны на планшете диктатора. Если там нет свободных ячеек, сбросьте все карты событий из них и замешайте в соответствующие колоды. Затем переверните жетон дня/ночи, и поместите взятое событие на пустую ячейку. Это отражает цикл дня и ночи в Арулько.



Уровень опасности Дейдраны увеличивается до 3, и это всё ещё жёлтая зона опасности. Вытягивается карта события «Подлатать раны». Следуя её указаниям, игроки должны снять все состояния со всех врагов на поле.

КОНТРАТАКИ

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ ДИКТАТОРА

★★★

После того как все эффекты события были применены, а карта события выложена на планшет диктатора, сбросьте все жетоны опасности с планшета, чтобы подготовиться к следующему ходу.

Вы также можете перевернуть те карты событий, которые более не оказывают влияния на игру, рубашкой вверх для удобства.

Если жетон дня/ночи лежит стороной со значком опасности вверх, положите жетон опасности на планшет диктатора.

Затем вновь наступает фаза игроков.



КОНТРАТАКИ

★★★

Рано или поздно диктатор проведёт контратаку в попытке вернуть власть над регионом, в котором действует ваша команда. Момент, когда это происходит, обозначен на шкале опасности диктатора жетонами контратак. Всякий раз, когда счётчик достигает этого жетона, происходит контратака, а жетон убирается.

Контратака разыгрывается немедленно, когда счётчик передвигается на её жетон. То есть это происходит ещё до того, как вытягивается карта события, и даже до того, как уровень опасности повысится дальше.

Атака всегда производится по всему игровому полю, а не по определённому сектору, так как противник пытается отбить весь регион, прогнав из него наёмников и ополченцев.

Чтобы защититься от контратаки, игроки должны тренировать и тратить ополченцев, помещая их в освобождённые секторы, или использовать карты, которые помогут им отстоять регион.

Всякий раз, когда происходит контратака, выполняйте следующие шаги:

- 1 Определите **силу атаки** в соответствии с текущим уровнем опасности на планшете диктатора. Число черепов на нём означает силу атаки.
- 2 Некоторые другие карты (задания или лейтенанты) также могут увеличивать силу атаки.
- 3 Определите число ополченцев, помещённых в секторы, и возьмите по **одному оранжевому кубику** за каждого ополченца.
- 4 Определите, есть ли у вас дополнительные кубики от предметов или союзников, и возьмите их.
- 5 Решите, хотите ли вы сбросить ополченцев из вашего командного запаса, и получите по одному оранжевому кубику за каждого сброшенного ополченца. (Важно: ополченцы, помещённые в секторы, НЕ сбрасываются после контратаки.)
- 6 Бросьте все имеющиеся у вас кубики и вычитите полученные на них успехи из силы контратаки.

Если результат равен нулю или отрицателен, контратака была успешно отражена, ничего не происходит. Не забудьте сбросить всех ополченцев, которых использовали для получения дополнительных кубиков из командного запаса.

Если итоговое значение больше нуля, силы диктатора возвращают регион под свой контроль. Вы немедленно проигрываете в сценарии.

Оставшиеся ополченцы и наёмники вынуждены бежать, чтобы выжить и продолжить бороться. Но ваша гордость неминуемо пострадает!

ЛЕЙТЕНАНТЫ

ЛЕЙТЕНАНТЫ

★★★

Лейтенанты помогают диктатору так же, как ваши союзники вам. Их главная задача — усложнить жизнь вашим наёмникам.



Лейтенанты вступают в игру по определённым эффектам, описанным на планшете диктатора, картах событий или же в тексте сценария. Держите карту лейтенанта рядом с планшетом диктатора, пока не обнаружите его местонахождение на поле.

Каждый лейтенант уникален, поэтому, если вы победите его, он уйдёт из игры до конца кампании.

У всех лейтенантов есть **особые способности** (1), которые могут либо срабатывать при его выставлении на поле, либо иметь постоянный эффект на протяжении времени, пока лейтенант в игре. Способности лейтенанта активируются в тот момент, когда он вступает в игру.

У каждого лейтенанта есть своя **защитная способность** (2), которая каким-то образом **модифицирует сектор** при его оспаривании. Они всегда повышают ставки, заменяя врагов или добавляя новых, а иногда и полностью меняют состав врагов и столкновений в секторе.

БОЙ С ЛЕЙТЕНАТОМ

Прежде чем сразиться с лейтенантом, вам придётся его найти. Лейтенанты прячутся в захваченных секторах, и, как правило, вы не знаете, в каком именно секторе он находится. Вы можете обнаружить местонахождение лейтенанта при помощи предметов, выполнения некоторых заданий или по определённым условиям, указанным в описании сценария.

Когда вы обнаружите местонахождение лейтенанта, положите его карту в сектор, в котором он находится. С этого момента всякий раз, когда игрок атакует этот сектор, срабатывает защитная способность лейтенанта.

Освобождение сектора также убирает и лейтенанта, находящегося в нём. Его карта удаляется из игры, а наёмники получают указанную награду за него из колоды А.И.М. (награду может забрать любой из наёмников в секторе, после того как она будет раскрыта).

Лейтенанты остаются в игре на протяжении всех сценариев, пока не будут побеждены. Если вы победили в сценарии, а лейтенант всё ещё в секторе на поле, он перекладывается обратно к планшету диктатора. Вам придётся снова найти его в одном из следующих сценариев.

Если игроки совершают бегство из сектора с лейтенантом, он также возвращается к планшету диктатора.

Пока лейтенант находится в секторе, действуют его особые способности! Лучше избавиться от него поскорее!

КОНЕЦ ОБЩИХ ПРАВИЛ

Теперь вы готовы сыграть в сценарий 2 и освободить свой первый город.

Во втором сценарии диктатор не будет контратаковать.

На следующих страницах вы найдёте остальные правила, которые будут использоваться в более поздних сценариях.

ЗАДАНИЯ

ЗАДАНИЯ



Задания — это планы диктатора, которые он воплощает где-то в Арулько и которые вы можете захотеть сорвать в дополнение к выполнению цели сценария.



Задание на картинке выше требует, чтобы вы сначала убили двух охранников (красных рубашек), а затем успешно прошли проверку навыка ремонта.

У заданий есть **постоянный эффект** (1), который оказывает влияние на игровой процесс, пока задание активно. У них также есть **условия завершения** (2), которые нужно выполнить в том порядке, в котором они изображены, чтобы успешно завершить задание и получить **награды** (3). Некоторые задания **охраняются** (4), но не все из них требуют от вас убить охранников для выполнения.

СВЯЗАННЫЕ ЗАДАНИЯ



Существует два типа заданий: те, которые находятся где-то в Арулько за пределами вашего региона, и те, которые расположены в вашем регионе и являются частью вашей текущей игры.

Оба типа заданий доступны из определённых секторов на поле, отмеченных жетонами связанных заданий, которые вы выкладываете при подготовке сценария.

На каждой карте задания есть значок, который отображает, к какому жетону связанного задания она относится.

Как только задания становятся доступны, в описании сценария будет указано, куда положить жетоны связанных заданий. Эти жетоны соединяют секторы с картами заданий с соответствующим значком. Для перемещения считайте, что каждое задание является смежным с сектором с соответствующим жетоном связанного задания.



ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ



Все изображённые условия завершения задания должны выполняться в указанном на карте порядке (слева направо).

Задания могут требовать от вас убить определённых врагов или пройти проверку навыка.

Помните, что вам нужно потратить командное действие, чтобы попробовать пройти проверку, а также что вам нужно за один раз выбросить то число успехов (или больше), которое указано в условии задания.

Однако вы не обязаны выполнять все условия задания за один раз в фазу игроков. Это значит, что разные условия задания могут выполнить разные наёмники.

Лиска выполняет первое условие задания в свой ход, а Тень выполняет оставшееся второе условие в свой ход, тем самым завершая задание.

Когда задание завершено, получите награду в соответствии с текстом на карте задания, а затем переместите всех наёмников с карты задания в связанный с ней сектор. Если за время выполнения задания сектор вновь оказался захваченным, считайте это командным перемещением в захваченный сектор.

ОХОТА ЗА ГОЛОВАМИ

Арулько известен тем, что с распростёртыми объятиями встречает людей с сомнительной репутацией. Именно поэтому страна просто кишит террористами в розыске, за которых назначена неплохая награда. Так что время от времени вам будут предлагать задания найти и устранить одного из них.

Охота за головами устроена так же, как и любое другое задание, с тем исключением, что у таких заданий нет постоянных эффектов. Задание показывает вашу цель и её характеристики. Бой начинается как только наёмники перемещаются на карту задания. Считайте саму карту задания одновременно и врагом (это означает, что вы всегда находитесь в одной зоне с врагом).

Охота за головами успешно завершается, когда вы побеждаете врага. Получите награду и уберите задание из текущей кампании. Если вы решаете бежать с задания, уберите с карты задания весь нанесённый урон.

НОВЫЕ ЗАДАНИЯ

★★★

Новое задание может стать доступным при подготовке сценария или по эффекту диктатора. При подготовке к сценарию следуйте указаниям, какие задания добавить в игру, а также какие жетоны и врагов поместить на них. Когда новое задание добавляется диктатором, возьмите верхнюю карту из колоды заданий и поместите её рядом с соответствующим жетоном связанного задания. Таким образом, один жетон связанного задания может давать доступ к нескольким заданиям одновременно. **Враги, которые охраняют задание, не выставляются на него, пока наёмник не переместится на карту этого задания.**

Наёмник может перейти на карту задания через жетон связанного задания по обычным правилам перемещения.

Как и в случае захваченных секторов, когда наёмник перемещается на карту задания, он не может покинуть её, пока **не завершит задание или не решит бежать** (сбросив тем самым весь прогресс задания).

ЗАДАНИЯ В ХОДЕ КАМПАНИИ

Когда вы проходите кампанию, незавершённые задания **переносятся между сценариями, сбрасываясь до изначального состояния**, но оставаясь в игре. Если в конце сценария у вас остались невыполненные задания, просто уберите их карты в колоду сохранения. При подготовке следующего сценария добавьте эти задания к тем, что указаны в самом сценарии.

Приспешники диктатора без устали исполняют все его указания. Наёмникам следует помешать им, выполняя задания, чтобы козни противника не стали препятствием на пути к успеху.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

★★★

Как правильно возвращать карты в колоды после продажи или сброса?

Просто кладите карты в колоды с соответствующей рубашкой. Это значит, что начальное снаряжение нужно будет положить в колоду рынка А.И.М, как и союзников.

Когда я могу купить/продать/поменять союзников?

Это можно сделать только между сценариями. Однако некоторые союзники стоят 0\$, так как присоединяются к вам во имя идеи. Таких союзников можно сбросить в ходе сценария и позже получить вновь бесплатно.

Получаю ли я деньги, возвращая союзников в колоду рынка?

Вы можете продать карту союзника, получив половину её стоимости с округлением вниз. (С точки зрения игры, вы досрочно расторгаете с ними контракт и возвращаете половину стоимости).

Могу ли я хранить снаряжение или союзников вне инвентаря и ячеек во время сценария, если не хочу брать их с собой в текущий сценарий, но хочу сохранить на потом?

Да, вы можете поместить их в хранилище. Однако снаряжение и союзники в хранилище не доступны в ходе сценария.

Что происходит, если у меня закончились наёмники?

Уровень смертности явно намекает вам, что что-то очень сильно пошло не так, никто больше не хочет работать на вас. Начните кампанию сначала и подумайте о том, чтобы сменить стратегию.

Что происходит, если игра требует убрать или сбросить карту или жетон, но у игроков нет таких карт/жетонов?

Ничего. Если у вас нет предмета, союзника, ополченца или денег, вы не можете их сбросить. Ты сорвался с крючка, приятель.

Кого враг с дальностью атаки 1 выберет целью, если мой активный наёмник стоит в смежной зоне, но в одной зоне с врагом есть другой наёмник?

Враги всегда выбирают целью наёмника, который ближе всего к ним, поэтому он атакует того, кто в одной зоне с ним. Однако есть исключения в виде снайперов и танка: они игнорируют дальность, а потому будут выбирать целью активного наёмника при возможности.



ЖЕТОНЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

★★★

Существуют разные типы жетонов столкновений. Ниже вы можете ознакомиться с пояснениями по каждому типу жетонов и описанием того, что происходит, когда вы раскрываете такой жетон.



Оставьте этот жетон столкновения в зоне. Наёмник может обыскать его, как труп, взяв карту из колоды соответствующего типа. После этого жетон сбрасывается.



Все наёмники в зоне столкновения получают 2 усталости, а затем жетон сбрасывается.



Поместите фигурку указанного врага в зону, а затем сбросьте жетон.



Немедленно обменяйте жетон на указанное количество денег или ополченцев и добавьте их в командный запас.



Все наёмники и враги в зоне столкновения получают указанное состояние, затем сбросьте жетон.



Сбросьте жетон и нанесите 3 урона всем, кто находится в одной зоне с миной. Урона от мины нельзя избежать проверкой скрытности, но его можно уменьшить успешной проверкой брони (для наёмников) или значением брони (для врагов).



Немедленно добавьте жетон опасности на планшет диктатора, а затем сбросьте этот жетон столкновения.



Ничего не происходит. Отсутствие новостей — хорошая новость.

ПОЯСНЕНИЯ ПО ВРАГАМ

★★★

У некоторых врагов есть особые способности или накладываемые состояния, описанные ниже:

Снайперы и танк игнорируют дальность

При определении цели атаки врага все наёмники в секторе считаются находящимися на одинаковом расстоянии от врага. Это означает, что снайпер или танк всегда выбирает целью активного наёмника. Если это невозможно (например, наёмник уже без сознания или мёртв), снайперы и танк атакуют наёмника того игрока, который сидит следующим по часовой стрелке за столом.

Способность опытных красных рубашек «Поисковый отряд»

Значение скрытности этого врага высчитывается по числу всех красных рубашек в секторе (включая элитных).

Способность опытного снайпера «Маскировка»

Когда вы должны выставить опытного снайпера, неставляйте его фигурку. Вместо этого возьмите жетоны снайпера и выложите по одному жетону в каждую зону A-D в секторе. Эти жетоны считаются жетонами столкновений. Снайпера нельзя атаковать, пока наёмник не раскроет соответствующий жетон прицела. Замаскированные снайперы всё равно активируются в каждую активацию врага! Используйте жетоны разных цветов, если в секторе несколько замаскированных снайперов.

Способность защитника «Атаковать всех»

Защитник атакует всех наёмников в зоне. Это не считается атакой по области, поэтому наёмники могут использовать скрытность, чтобы избежать атаки.

Алгоритм атаки кошки-убийцы

У кошки-убийцы есть два алгоритма атаки, что означает, что она либо атакует дважды, либо перемещается на расстояние до двух зон и затем атакует.

Способность танка «Броня»

Танк хорошо защищён, и далеко не все атаки смогут повредить его. Атакуя танк,

потратьте энергию и используйте прочность, а затем бросьте кубики как обычно. До нанесения урона раскройте жетон танка и вычитайте указанное число брони. Если при этом вы успешно нанесли урон, то до всех последующих атак переверните все жетоны танка и перемешайте их. Если вы не нанесли урон, все уже раскрытые жетоны остаются лежать лицевой стороной вверх и не влияют на последующие атаки.

При атаке танка с использованием эффекта «Атака по области», считайте это второй отдельной атакой с таким же уроном.

Один из жетонов танка предотвращает убийство им союзника в его следующую активацию. Раскрытие этого жетона сразу же блокирует способность танка, ему не обязательно оставаться раскрытым на момент активации танка.

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

ИГРА С 5 УЧАСТНИКАМИ

★ ★ ★

При игре с 5 участниками игра может оказаться легче, чем было задумано. Этот вариант игры не так много тестировался, но если вы хотите попробовать, вот дополнительные правила:

Начиная со сценария 3 и далее, диктатор входит в сценарий с +3 к уровню опасности (если диктатор уже добавляет опасность, то эти +3 добавляются сверх этого). Кроме того, добавляйте жетон опасности на планшет диктатора каждый ход (независимо от того, день сейчас или ночь).

Не используйте зелёную карту события с описанием подготовки (таким образом, первое событие будет разыграно в конце вашего первого хода).

У каждого наёмника становится на одну энергию меньше.

Учитывайте, что в игре с 5 игроками начальное снаряжение будет распределено между всеми игроками, а значит, не у всех наёмников будет броня, но все наёмники ДОЛЖНЫ получить оружие, иначе они не смогут атаковать!

ПОЯСНЕНИЯ

★ ★ ★

Правило повышения опасности на странице 30: «Уровень опасности всегда увеличивается днём на 1». Будет ли он увеличиваться автоматически или же нужно добавлять жетон опасности на планшет диктатора?

Опасность никогда не увеличивается автоматически (кроме как по эффектам некоторых событий), вы всегда добавляете жетон опасности на планшет диктатора, а затем используете его в фазу диктатора по обычным правилам.

Что делать, если закончатся жетоны опасности?

Это значит, что вы слишком торопите события. В этом случае просто используйте любые другие жетоны, когда нужно будет добавить новый жетон опасности.

Получаю ли я какую-то награду, если зелёная зона награды на карте расстановки не содержит никаких значков?

Нет. Если в разделе награды нет никаких символов, вы не получаете ничего за освобождение сектора.

Карта расстановки «Граната!»

Эффект этой карты срабатывает немедленно (перед раскрытием любых жетонов «?» в зонах, в которых вы оказались, войдя в сектор), а не всякий раз, когда вы раскрываете новый жетон «?».

Сложность карты расстановки

Увеличивая (или уменьшая) сложность карты расстановки, учитывайте, что карты с вопросительным знаком считаются самыми лёгкими, а карты с 3 черепами – самыми сложными. При увеличении сложности карты с 3 черепами ничего не происходит.

Повторное прохождение сценариев

Если вы пробуете пройти сценарий во второй (и последующие) разы, подготовка сценария не меняется. Даже если вы уже получили жетон ресурса или выполнили задание, которое ушло из игры, вы выкладываете их снова. Вы даже получаете доход повторно. Игра задумана так, чтобы вы не проваливали сценарии, но побеждали с большим трудом.

Могут ли лейтенанты выкладываться в захваченные секторы с «?» на карте расстановки?

Да, вы можете выкладывать лейтенантов, обнаруженных с помощью сбора информации или карты разведанных в любые захваченные секторы, даже в секторы с «?». С точки зрения игры это означает, что вы хорошо потрудились и сумели заставить их в уязвимой позиции или же в пути, а потому решили устроить засаду! Когда же лейтенанты выкладываются при подготовке сценария, они, напротив, находятся в выгодном для себя положении на закреплённой за ними позиции – вам не пришлось прикладывать усилий для поиска.

ПОЯСНЕНИЯ

★★★

Можно ли использовать «Направленный взрывной заряд», чтобы выполнить цель «убить всех врагов» на задании?

Нет. Цель задания в этом случае требует «внешнего» действия и не может быть выполнена «Направленным взрывным зарядом».

Ошеломление уменьшает в половину модифицированный урон врага?

Как указано на странице 25 в правилах, определяя урон ошеломлённых врагов, которые наносят урон сверх стандартного благодаря эффектам заданий или свойствам местности, в половину уменьшается стандартный урон врага (и уже после добавляется дополнительный урон).

Могу ли я использовать эффект прочности дальномёра на других предметах?

Когда вы используете эффект «прочности» на карте, можете усилить ТОЛЬКО эффект этой же карты (т.е. вы не можете дальномёром получить 3 дальности, чтобы дать другому оружию дальность 3).

Лукас Сантино (диктатор)

Лукас начинает сценарий с оранжевым событием в игре. Это означает, что ПЕРЕД первым ходом игроков вы должны взять и разыграть оранжевое событие.

Могу ли я использовать пистолет с транквилизатором, чтобы игнорировать броню ТАНКА?

Нет. На особую способность танка (его жетоны) не действуют эффекты, пробивающие или игнорирующие броню.

Камуфляж

Камуфляж даёт вам мастерство для проверок скрытности/брони в зонах города/джунглей (но не дополнительные успехи, которые отмечаются значком звёздочки).

Жетоны снайпера

Каждая способность, которая может быть нацелена на жетоны столкновений, также может быть нацелена на жетоны снайпера или жетоны столкновений рептилионов.

Продажа предметов

Продавая предметы, вы можете продавать несколько предметов разом за половину их суммарной стоимости (например, продать два предмета стоимостью 1\$ за 1\$). Если вы будете продавать их по отдельности, то получите 0\$ за каждый (так как половина от 1\$ с округлением вниз это 0\$).

Как работает мастерство?

Значок мастерства даёт вам ещё один кубик того же цвета, который вы должны бросить немедленно. Этот кубик в свою очередь может вновь дать вам мастерство, и вы бросите ещё один кубик (это может вызвать «цепную реакцию»).

Эта возможность доступна, только если у вас есть мастерство для изначальной проверки. По умолчанию вы не можете никак использовать значки мастерства. Союзник «Волк», например, даёт вам мастерство для проверок ремонта, а особая способность Рыси позволяет использовать мастерство при атаке, получив одну усталость.

Как работают контратаки?

Вы используете число черепов, нарисованных рядом со значком контратаки (т.е. 1, 2 или 3), как значение, которого нужно достичь. Затем вы используете своих ополченцев в секторах, чтобы определить своё число оранжевых кубиков, а также можете дополнительно сбросить ополченцев из командного запаса, чтобы получить ещё оранжевые кубики, бросаете кубики и должны получить как минимум столько успехов, сколько черепов указано на уровне опасности. И использованные ополченцы из командного запаса после этого сбрасываются (ополченцы в секторах остаются на месте).

Совет от экспертов: если вы почувствуете, что играть стало слишком просто из-за того, что у вас накопилось слишком много ополченцев, просто используйте жёлтые кубики вместо оранжевых при контратаках.

Сколько прочности я могу/должен потратить?

Вы можете потратить 1 прочность, чтобы активировать соответствующую способность вашего оружия или брони. Вы не можете потратить больше 1 прочности, чтобы применить способность несколько раз.

ДИАЛОГИ ДЕЙДРАНЫ И ЭЛЛИОТА

★ ★ ★

Эти диалоги присутствуют в компьютерной игре Jagged Alliance 2, но в книге сценариев кампании Арулько для них не хватило места. По мере освобождения городов при прохождении кампании вы можете зачитывать соответствующие диалоги королевы Дейдраны со своим подчинённым, чтобы с головой окунуться в ностальгию.

СКАЙРАЙДЕР

★ ★ ★

(диалог после присоединения Скайрайдера)

Дейдрана: «А это ты, Эллиот. Похоже, ты что-то мне забыл рассказать?»

Эллиот: «Ваше высочество?»

Дейдрана: «Да. Когда прибыл новый вертолёт? И сколько денег мне это стоило?»

Эллиот: «Гмм... Ваше высочество, это не наш вертолёт».

Дейдрана: «Что?»

Эллиот: «Гмм... На самом деле, я как раз собирался вам доложить. Повстанцы, похоже, заручились поддержкой некоего мистера Джеймса Буллока, его еще называют Скайрайдером. Не зря, кстати, называют».

Дейдрана (даёт пощёчину Эллиоту): «Эллиот! Идиот! Почему ты мне сразу не сказал! Да ты знаешь, что это значит? Что они где угодно могут появиться! Я хочу, чтобы этот вертолёт больше не летал, вообще! И если мистер Буллок выживет... пристрелить его».

КАМБРИЯ

★ ★ ★

(диалог после захвата Камбрии)

Дейдрана: «Я вся, вся в делах, Эллиот, не мешай».

Эллиот: «Гмм... Я бы не хотел вас просто так беспокоить, но дело не терпит отлагательств, ваше высочество».

Дейдрана: «Ну в чём дело, в конце концов!»

Эллиот: «Мятежники уже...»

Дейдрана: «Эллиот! Тупица.... Ррр... Ну что, что они ещё натворили? Когда-нибудь это закончится? Ну, Эллиот, с ними покончено?»

Эллиот: «Не совсем, моя королева. Они, осмелюсь сказать, уже занимают Камбрию».

Дейдрана (даёт пощёчину Эллиоту): «Эллиот! Тупая башка! Камбрия — важный город! Мои солдаты его сдали, да? Ну, тогда пошли им вот такое сообщение. Они должны прикончить этих наёмников, иначе я убью их детей. Их судьба — в их собственных руках. И пошли подкрепление! А сейчас, сгинь с глаз долой! И больше вот так не врываись!»

ЧИТЗЕНА

★ ★ ★

(диалог после захвата Читзены)

Дейдрана: «Что такое, Эллиот?»

Эллиот: «Гмм... похоже, ваше высочество, дело плохо».

Дейдрана: «Насколько плохо, Эллиот? Только пощади мои и без того хрупкие нервы!»

Эллиот: «Ваше высочество, эти иностранцы, эти наёмники заняли Читзену. Наши проявляют максимум выдержки и мужества».

Дейдрана: «Мне... наплевать... на выдержку и мужество! Мне нужно удержать власть в своих руках и заграбастать как можно больше денег. У меня не получится заполучить денег, если я останусь без шахт. Ясно?» (Даёт пощёчину Эллиоту.)

Дейдрана: «Эллиот! Ну какой идиот! А что касается этих наёмников... Очевидно, они опытнее, чем я ожидала. Собери всех советников, Эллиот! Я собираюсь приготовить этим жалким мятежникам и наёмникам сюрприз, который они не забудут до самой своей смерти! Эллиот, ты начинаешь у меня ассоциироваться с неприятностями».

ПРИЛОЖЕНИЕ

АЛЬМА

★ ★ ★

(диалог после захвата Альмы)

Дейдрана: «Надеюсь, дело важное, иначе не сносить тебе головы».

Эллиот: «У меня достаточно веские причины, чтобы вас побеспокоить, моя королева. Похоже, эти наёмники, хоть и малочисленны, однако хорошо подготовлены и вооружены. Они заняли Альму».

Дейдрана (даёт пощёчину Эллиоту): «Альма? АЛЬМА! АЛЬМА! Эллиот! Ты идиот! Там же наш тренировочный комплекс! Чего они там! Спят что ли! А шахты! Наши шахты! Эллиот, что будем делать? Этого просто нельзя допустить! Их надо остановить! Мои бронжилеты лучшие в стране! Оружие тоже лучшее! Инструктора тоже лучше не бывает! Солдатам больше всех платят! И вот тебе на! Мы отдали город, шахту и целый тренировочный комплекс! И кому! Кучке вооружённых наёмников!»

Эллиот: «Да, ваше величество».

Дейдрана: «Я не могу поверить своим ушам! На этот раз потери влетят нам в копеечку! Надо, чтобы до солдат донесли! Всех этих наёмников надо стереть в порошок! Ты хотя бы подозреваешь, насколько дорогостоящая вещь — шахта?»

Эллиот: «Да, ваше высочество. Представляю».

Дейдрана: «Да тебе всей зарплаты за всю жизнь не хватит, чтобы её купить! Кстати, забудь о ней, зарплаты тебе больше не видать как своих ушей! А теперь убирайся и не мешай мне думать».

Эллиот: «Как вам будет угодно, ваше высочество».

БАЛАЙМ

★ ★ ★

(диалог после захвата Балайма)

Дейдрана: «Эллиот, похоже ты со своими советниками не всё мне докладываешь».

Эллиот: «Не докладываю всё? Но как же это, ваше величество?»

Дейдрана: «Балайм, Эллиот! Эти проклятые наёмники захватили Балайм!»

Эллиот: «Со всем моим к вам уважением, моя королева, а вы уверены? Откуда такие сведения?»

Дейдрана (даёт пощёчину Эллиоту): «Откуда? Идиот! Ты во дворце никого не встречал? Весь Балайм живёт у меня во дворце! Младенцы писаются на мой трон».

Эллиот: «О, вы, должно быть, безмерно счастливы, ваша милость! Я же знаю, как вы всегда радуетесь, когда вас навещают ваши друзья из Балайма».

Дейдрана (даёт пощёчину Эллиоту): «Эллиот, идиот! Они не навещают, они живут здесь. Слушай меня внимательно, Эллиот-балбес. Ты мне надоел. Пошли мою гвардию в Балайм, чтобы его отвоевать».

Эллиот: «Разумеется, ваше величество, считайте, что я их уже направил. Вот только они сначала помогут вашим друзьям с вещами».

Дейдрана: «Живее, Эллиот! Живее!»

Эллиот: «Воля ваша, моя королева».

МЕДУНА

★ ★ ★

(диалог по поводу наступления на Медуну)

Дейдрана: «А... это ты, Эллиот».

Эллиот: «Гмм... Приветствую вас, ваше высочество. У меня срочное донесение».

Дейдрана: «Не сегодня, *Эллиот. Я не смогу пережить ещё один блок плохих новостей. Мне нужно принимать государственные решения».

Эллиот: «Гмм... Со всем моим к вам уважением, ваше высочество, вам надо это знать. Наёмников видели на окраинах Медуны, и...»

Дейдрана: «На окраинах Медуны! Боже мой! Они уже стучатся в мою дверь. Может, позвать их за стол? Зови гостей. С шампанским отметим их победу! Как мне строить новые планы, когда все построенные планы провалились? Может, стоило нанять этих солдат удачи, а не платить своим меднолобым болванам!»

Эллиот: «Желаете, чтобы я сделал им предложение о найме, моя королева?»

Дейдрана: «Ааааай! Эллиот! Тууупиииицаааа!» (Стреляет ему в голову, Эллиот падает на пол, вбегает Джо.)

Дейдрана: «Гмм. Так. Джо?»

Джо: «Королева?»

Дейдрана: «Расскажи моим солдатам, где находится враг, позаботься о том, чтобы всех наёмников уничтожили. Мне нужны их останки после боя. Ах да, и вот здесь приберись».

Эллиот (лежит на полу, пускает пузыри): «Не надо беспокоиться, ваше высочество... Я сам... всё... за собой уберу. Мелочь какая... Кхе-кхе».

Дейдрана: «Что?! Боги, боги! Эллиот! Ну ты идиот! Ты настолько глуп, что даже не можешь умереть как надо?! Всё у тебя не так!»

Эллиот: «Гмм... Очевидно, кхе, нет, ваше высочество. В следующий раз буду больше стараться».

ТАБЛИЦЫ КАМПАНИИ



Отмечайте прогресс вашей кампании в одной из этих таблиц всякий раз, когда книга сценариев указывает вам это сделать.

Освобождая город, поставьте галочку в самую верхнюю свободную ячейку и добавьте соответствующие карты А.И.М. в колоду рынка. Эти карты вы сможете купить между сценариями.

Когда вы ставите галочку в столбце «Опытные враги», все враги этого типа становятся опытными до конца кампании. Переворачивайте карту врага опытной стороной вверх при подготовке к сценарию.

Не забывайте вписывать все **карты, которые удалили** из игры, в раздел заметок. Например, убитых союзников или лейтенантов. Вы также можете вести учёт ваших денег и ополченцев между сценариями.

КАМПАНИЯ # 1



ИГРОКИ:

ОСВОБОЖДЁННЫЕ ГОРОДА

- ☐  051 - 055
- ☐  056 - 068
- ☐  069 - 072
- ☐  073 - 080
- ☐  081 - 084
- ☐  085 - 089



ОПЫТНЫЕ ВРАГИ

- ☐ КРАСНЫЕ РУБАШКИ
- ☐ СНАЙПЕРЫ
- ☐ КОШКИ-УБИЙЦЫ
- ☐ ЗАЩИТНИКИ

УБРАННЫЕ КАРТЫ/ЗАМЕТКИ:

КАМПАНИЯ # 2



ИГРОКИ:

ОСВОБОЖДЁННЫЕ ГОРОДА

- ☐  051 - 055
- ☐  056 - 068
- ☐  069 - 072
- ☐  073 - 080
- ☐  081 - 084
- ☐  085 - 089



ОПЫТНЫЕ ВРАГИ

- ☐ КРАСНЫЕ РУБАШКИ
- ☐ СНАЙПЕРЫ
- ☐ КОШКИ-УБИЙЦЫ
- ☐ ЗАЩИТНИКИ

УБРАННЫЕ КАРТЫ/ЗАМЕТКИ:

КАМПАНИЯ # 1

★★★

ИГРОКИ:

ОСВОБОЖДЁННЫЕ ГОРОДА

- ☐  051 - 055
- ☐  056 - 068
- ☐  069 - 072
- ☐  073 - 080
- ☐  081 - 084
- ☐  085 - 089



ОПЫТНЫЕ ВРАГИ

- ☐ КРАСНЫЕ
РУБАШКИ
- ☐ СНАЙПЕРЫ
- ☐ КОШКИ-УБИЙЦЫ
- ☐ ЗАЩИТНИКИ

УБРАННЫЕ КАРТЫ/ЗАМЕТКИ:

КАМПАНИЯ # 2

★★★

ИГРОКИ:

ОСВОБОЖДЁННЫЕ ГОРОДА

- ☐  051 - 055
- ☐  056 - 068
- ☐  069 - 072
- ☐  073 - 080
- ☐  081 - 084
- ☐  085 - 089



ОПЫТНЫЕ ВРАГИ

- ☐ КРАСНЫЕ
РУБАШКИ
- ☐ СНАЙПЕРЫ
- ☐ КОШКИ-УБИЙЦЫ
- ☐ ЗАЩИТНИКИ

УБРАННЫЕ КАРТЫ/ЗАМЕТКИ:

ПАМЯТКА



ФАЗА ИГРОКОВ



- 1 **ПРИ АКТИВАЦИИ** (стр. 15)
 - **ВОССТАНОВИТЕ** командное действие
 - **ВОССТАНОВИТЕ** энергию
 - Эффекты «при активации»
 - Решите, хотите ли **БЕЖАТЬ**
 - Переложите снаряжение
- 2 **ДЕЙСТВИЯ** (стр. 16)
 - **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** (1 энергия за один шаг)
 - **АТАКА** (в зависимости от оружия)
 - **ОБЫСК** (бесплатно)
 - Использование предмета из инвентаря (бесплатно)
 - Трата **КОМАНДНОГО ДЕЙСТВИЯ**
 - Тренировка
 - Командное перемещение
 - Навыки
 - Дача взятки
- 3 **АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ** (стр. 26)

Активируйте каждого врага в секторе активного наёмника.

ФАЗА ДИКТАТОРА



- 1 **УВЕЛИЧЕНИЕ ОПАСНОСТИ** (стр. 31)

Увеличьте уровень опасности за каждый жетон опасности на планшете диктатора.
- 2 **ВОЗМОЖНАЯ КОНТРАТАКА** (стр. 32)

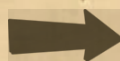
Защищайтесь с помощью ополченцев, помещённых в освобождённые секторы, и сбрасывайте дополнительных ополченцев из командного запаса для получения дополнительных кубиков.
- 3 **КАРТА СОБЫТИЯ** (стр. 31)

Возьмите и разыграйте карту события в соответствии с текущим уровнем опасности.
- 4 **ДНЕВНАЯ ОПАСНОСТЬ** (стр. 32)

Если жетон дня/ночи лежит стороной со значком опасности вверх, положите жетон опасности на планшет диктатора.



Отступление — переместите цель атаки в любую смежную зону (но не через границу сектора).



Свободное перемещение — активный наёмник немедленно перемещается, не получая усталость.



Атака по области — эффект этого действия применяется ко всем фигуркам в целевой зоне, кроме той, которая совершает это действие.



Очередь — действие последовательно повторяется указанное число раз.



Мастерство — перебросьте каждый кубик со значком мастерства и добавьте полученные успехи к общему значению.

(стр. 24)



Под прицелом — все атаки по целям под прицелом наносят +1 урон. Убирается в конце боя.



Ошеломление — наёмники в этом состоянии тратят 1 дополнительную энергию за каждое действие. Враги не могут перемещаться и наносят только половину урона, округляя вниз.



Кровотечение — фигурки с кровотечением получают одну рану в конце своей активации. Остаётся до тех пор, пока не будет вылечено проверкой лечения.



Серьёзная рана — потеряйте 1 энергию. Когда наёмник получает вторую серьёзную рану, он погибает.

(стр. 25)



Деньги

Используются для подкупа с целью снижения опасности или для покупки снаряжения между сценариями.



Ополченцы

Сбросьте ополченца, чтобы добавить оранжевый кубик к проверке атаки или брони. Тренируйте ополченцев, чтобы поместить их в секторы для защиты от контратак.

(стр. 28)