



## НАЧАЛО ИГРЫ

Выберите сценарий и создайте карту, как показано на картинке, используя рамку, соответствующие тайлы этажей и дверей.

Игроки выбирают фракции, берут экраны-подсказки, карты персонажей, указанных в сценарии, и помещают их перед своим экраном здоровой стороной вверх.

Разместите фигурки персонажей на карте согласно инструкции сценария. Сложите все тайлы приказов в мешочек, а маркеры Очков приказов в стопку рядом с полем.

Выполните все остальные инструкции для подготовки сценария.

## ПОРЯДОК ХОДА

### 1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

**Наберите тайлы приказов**

Каждый игрок скрытно от другого набирает 5 тайлов приказов из мешочка и кладет их лицом вверх за свой экран.

Если у вас остались тайлы с предыдущего хода, то наберите столько тайлов, чтобы в сумме у вас стало 5.

Начните ход с игрока, владеющего жетоном инициативы, и далее передавая ход по часовой стрелке. Если мешочек с приказами опустел, то верните все тайлы из стопки сброса в мешочек и продолжайте набирать тайлы.

Только в первый ход игрок может при желании набрать новые 5 тайлов из мешочка, а 5 ранее набранных тайлов сбросить обратно в мешочек.

**Получите очки приказов (ОП)**

Каждый игрок берет жетоны ОП из банка и кладет из за свой экран. Количество определяется:

Базовые ОП: согласно инструкциям сценария.

Бонусные ОП: если указаны на карте, за каждую карту персонажа под вашим контролем (см иконку Бонусных ОП).

**Определение инициативы**

Сценарий определяет, кто владеет инициативой, и начинает первый раунд в фазу Активации. Этот игрок берет жетон инициативы и кладет его перед своим экраном.

### 2. ФАЗА АКТИВАЦИИ

Фаза Активации состоит из серии раундов. Раунд - это одно действие, выбранное из списка ниже и выполненное одним из игроков. Действие, как правило, требуют затрат ОП.

Игрок, осуществляющий действие, считается активным игроком.

**Активировать Персонажа (? ОП)**

Вы можете активировать персонажа под вашим контролем. Источите карту персонажа (поверните ее на 90 градусов) при первой активации в текущем ходу. Затем выполните все или что-то одно из перечисленного ниже:

**1. Присоединить тайл приказа**

Выберите один из ваших тайлов приказа и поместите его под картой одного из своих персонажей. За один раунд можно присоединить к персонажу только один новый тайл приказа, но при этом на персонаже может быть сколько угодно тайлов приказа в любой момент времени.

Тайлы остаются у персонажа до тех пор, пока не будут сброшены в Финальную фазу.

Если вы не стали помещать тайл приказа на персонажа, когда впервые его активировали, то он остается в статусе ожидания приказов. Позже на него может быть положен тайл (при повторной активации).

### 2. Выполнение приказа

Возьмите маркеры ОП из-за своего экрана и положите их рядом с выбранной секцией приказа (на тайле приказа). Затем выполните этот приказ.

За один раунд активации вы можете выполнить несколько приказов с одного или нескольких разных тайлов приказов. Приказы могут быть одного или разных типов, но все они должны отгравироваться по очереди. В этом случае кладите маркеры ОП на секции как только выполните указанный на ней приказ, чтобы ваш оппонент мог считать, правильно ли вы тратите маркеры.

Вы можете помещать под карту персонажа тайлы приказа и не использовать их, сохраняя указанные на них приказы для последующих раундов фазы активации.

**Ограничение на очки приказов**

Маркеры ОП могут быть потрачены только на свободные секции жетонов приказов (т.е. те, на которые их ранее не клали). Количество маркеров ОП на секции не может превышать числа, указанного в этой секции. Максимальное число маркеров ОП, потраченных на персонажа в течение хода, не может превышать его показатель максимального числа маркеров ОП в ход.

Вы можете положить меньше маркеров ОП в секцию жетона приказа, чем число на секции, но впоследствии вы уже не можете их доложить - доступные места для маркеров ОП в секции пропадают.

**Ограничение на исполнение приказов**

Секция приказа, на которой лежит более 1 маркера ОП, должна быть исполнена как один приказ, и не может быть разделена на несколько приказов (с меньшим числом маркеров ОП на каждом).

Приказы с различных секций должны выполняться как отдельные приказы (даже если они одного типа) и не могут быть слиты в единый приказ.

Исключение из этих ограничений - **приказа Движения**.

**Повторная активация Персонажа (? ОП)**

Если все персонажи под контролем игрока были активированы (все карты персонажей повернуты), вы можете еще раз активировать любого персонажа. Карта персонажа остается повернутой, вы можете поместить на него тайл приказа и/или потратить на персонажа маркеры ОП.

**Вытащить один тайл приказа (1 ОП)**

Верните в банк 1 из ваших маркеров ОП. Затем вытащите один тайл приказа из мешочка и поместите его за вашим экраном.

Если в мешочке больше не осталось тайлов, то верните все тайлы из стопки сброса обратно в мешочек и только затем тяните тайл.

В ходе фазы активации не существует ограничений на количество тайлов приказа за вашим экраном, однако в конце хода вы не можете сохранить более 5 тайлов.

**Выбрать один тайл приказа из сброса (2 ОП)**

Верните в банк 2 ваших маркера ОП. Затем просмотрите тайлы в стопке сброса, и поместите один из них за свой экран, не показывая другому игроку.

Это действие не может быть выполнено, если стопка сброса пуста.

**Спасовать**

Ничего не делаете в этот раунд. Если в предыдущем раунде вы выбрали спасовать, то в текущем раунде вы можете выбрать и другие действия.

Если все игроки последовательно спасовали по 1 разу, то фаза активации завершается и игроки переходят к финальной фазе.

**Конец раунда**

Когда активный игрок выполнил одно из перечисленных выше действий, наступает конец его раунда активации. Закройте все раздвижные двери, которые открывались в течение его раунда активации.

Его оппонент становится активным игроком. Теперь его очередь выполнять одно из перечисленных выше действий.

## 3. ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

Проверьте, не выполнены ли условия победы, описанные в правилах сценария.

Разверните обратно (на 90° против часовой стрелки) всех персонажей и карты экипировки.

Передвиньте все тайлы приказов, лежащие под картами персонажей в стопку сброса (лицом вниз).

Верните все маркеры ОП в банк, в том числе все неиспользованные в фазу активации (лежащие за экранами игроков).

Все игроки сбрасывают излишки тайлов приказов (свыше 5). Также они могут сбросить любое количество из тех приказов, которые не являются излишками. После чего, они объявляют вслух число оставшихся тайлов и показывают их (лицом вниз).

## ДВИЖЕНИЕ

За каждый маркер ОП, положенный на приказ Движения, персонаж получает столько очков движения (ОД), сколько указано на его карте.

Персонаж может не использовать все полученные ОД, но остатки пропадают в конце исполнения приказа.

В отличие от других приказов, вы можете выкладывать маркеры ОП на секции тайла с приказом движения, на которые уже ранее были выложены маркеры ОП, поэтому секция, содержащая более одного приказа движения, может быть разбита на несколько отдельных приказов. Отдельные секции с приказом движения также можно объединять в один приказ.

**Ограничения при движении.**

Передвижение между соседними квадратами стоит 1 ОД. Квадраты считаются соседними, если они имеют общую границу и не разделены стеной или закрытой дверью. Ходить по диагонали нельзя.

Персонажи могут проходить через дружелюбного или мертвого персонажа, но не могут пройти через квадрат с вражеским персонажем, стеной или закрытой дверью. Они не могут ходить в квадраты, очерченные желтой пунктирной линией до тех пор, пока элемент этажа (переграда) не будет уничтожен. Также в конце хода на одном квадрате не могут стоять 2 фигурки персонажей.

Фигурку персонажа можно повернуть лицом в любую сторону во время его движения, не затрачивая на это ОД. При этом фигурка может смотреть только на одну из сторон квадрата (и не может смотреть диагонально, на угол). Сторона, куда повернуто лицо, на фигурке совпадает с направлением ножа (нарисован на основании фигурки).

В конце движения определите, куда будет смотреть фигурка. В таком положении она будет оставаться до своего следующего движения.

**Двери**

Ширина малой двери - 1 сторона квадрата, большой - 2 стороны.

Дверь никогда не может находиться в двойной стене. Оба типа дверей (раздвижная и деревянная) могут быть открыты, а деревянные двери могут быть еще и закрыты за 1 ОД. Переверните жетон на деревянной двери, чтобы обозначить, что она открыта. И отодвиньте жетон в сторону, чтобы обозначить, что раздвижная дверь открыта. Персонажи не могут закрывать раздвижные двери - в конце раунда активации они закрываются автоматически. Деревянные двери будут оставаться открытыми, пока их не закроет кто-нибудь из персонажей.

Двери с иконкой магнитной карты могут быть открыты, если у персонажа есть магнитная карта, или если дверь уничтожена. Любой персонаж может закрыть деревянную дверь с иконкой магнитной карточки, даже если у него нет этой карточки. Игрок может передавать магнитную карточку между персонажами, не затрачивая ОД, если один из них проходит через другого. Также персонаж может поднять карточку, проходя через квадрат с мертвым персонажем.

**Уход с карты**

За исключением случаев, когда это запрещено сценарием, персонажи в любой момент могут выйти с карты, достигнув любого квадрата, за пределами границ карты в ходе своего движения. Такой персонаж находится в безопасности, но не может вернуться в игру. Любая экипировка или маркеры экипировки, которые он нес с собой, также удаляются из игры.

## РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Положите 1 или больше маркеров ОП на секцию приказа Рукопашного боя, лежащего под картой персонажа, чтобы атаковать одного вражеского персонажа на соседнем (только не по диагонали!) квадрате или чтобы разрушить один элемент этажа на своем квадрате. Вы не можете атаковать более одного врага при помощи **одного** приказа Рукопашного боя. Вместе с тем в один и тот же раунд активации можно атаковать двух разных соседних врагов, положив маркеры ОП на две разные секции приказов Рукопашного боя.

**1. Определение силы в бою.**

Сила в бою определяется у каждой фигурки отдельно и зависит от того, перед каким сектором (внутренняя дуга на основании фигурки) стоит враг. Расшифровка значения этих дуг дается на карте персонажа. Но в целом: Темно-синий: наивысшая сила в бою.

Светло-синий: обычная сила. Серый: пониженная сила.

Оружие ближнего боя увеличивает силу персонажа в бою. Посмотрите на соответствующие иконки (с цветными дугами) на карте оружия, чтобы определить дополнительные кубики или автоматические попадания, которые дает это оружие, и добавьте этот бонус к силе персонажа в бою.

Персонаж может носить более чем одно оружие, но может использовать только одно из них при исполнении одного приказа Рукопашного боя.

**2. Итоги рукопашного боя.**

Каждый игрок бросает количество кубиков, равное его силе в бою.

Сильный удар: если на приказ Рукопашного боя потрачено более одного ОП (при условии, что лимит ОП в секции приказа больше 1), то за каждый дополнительный маркер ОП, атакующий игрок бросает +1 кубик в бою.

**Критические попадания**

За каждый кубик, на котором выпало критическое попадание, враг автоматически получает 1 ранение. Положите жетон ранения из банка на карту раненого персонажа.

Защитник может нанести повреждение атакующему только этими критическими попаданиями (но не обычными попаданиями).

Критические попадания всегда применяются первыми и могут приводить к тому, что карта персонажа будет перевернута на раненую сторону (снизая крепость доспехов персонажа перед применением обычных попаданий).

**Обычные попадания**

Защитник суммирует свои обычные попадания, выпавшие на кубиках, с автоматическими попаданиями и добавляет их к крепости своих доспехов, чтобы посчитать итоговое значение своей Защиты.

Атакующий игрок суммирует все обычные попадания, выпавшие на кубиках с автоматическими попаданиями и сравнивает полученный результат с Защитой врага.

Если итоговое значение превосходит Защиту то Защитник получает 1 ранение за каждую единицу превышения. Если же Защиты выше получившейся Атаки (или равна), то ничего не происходит.

**Раненные и мертвые персонажи.**

Когда здоровая сторона карты персонажа получает указанное число ранений (равное очкам жизни на карте), уберите все ранения с карты и переверните ее на "раненую" сторону. Все нанесенные при атаке ранения сверх тех, которые уже были положены на здоровую сторону, добавляются на "раненую".

Когда "раненая" сторона карты получает указанное на ней число ранений, то персонаж умирает.

Персонаж может умереть и за одну атаку, если получит количество ранений, превышающее сумму очков жизни на обеих сторонах карты. В случае смерти уберите фигурку с поля и положите соответствующий персонажу маркер на место гибели (лицом вверх). Положите фигурку на карту персонажа, чтобы не забыть о смерти персонажа и невозможности более активировать его карту. Если персонаж нес магнитную карту, то его убийца может забрать ее себе бесплатно.

## Уничтожение элементов этажа, дверей и стен

Любое сооружение на этаже с иконкой уровня Защиты может быть уничтожено. Также могут быть уничтожены двери (кроме открытые) и секции стен.

Для этого активный игрок должен выполнить приказ Рукопашного боя, выбрав в качестве цели элемент этажа, дверь или стену. Если элемент занимает более, чем один квадрат на поле, то уничтожение его части, разрушает всю конструкцию. Бой проходит также, как и против вражеского персонажа, за следующими изменениями.

Цель не бросает кубики и не имеет силы в бою, крепости доспехов или очков жизни. Двери и элементы этажа имеют уровень Защиты, указанный в иконке на самом элементе. Одинарные или двойные стены имеют уровень Защиты 10. Атакующий бросает свои боевые кубики и, как обычно, складывает все свои попадания, но при этом **критические попадания** считаются как 3 обычных. Автоматические попадания добавляются по стандартным правилам

Если число попаданий равно или превышает уровень Защиты, то цель уничтожена. В ином случае ничего не происходит. Положите маркер уничтоженного элемента этажа на любой квадрат с уничтоженной целью. Эта цель теперь на всех квадратах, где она располагалась, считается уничтоженной, и ее свойства и специальные способности отменяются. Все эти квадраты теперь считаются обычным этажом. Уничтоженные двери удаляются из игры. Если дверь была в одинарной стене, то замените ее маркером сломанной двери. Сломанные одинарные или двойные секции стены меняются на короткий маркер сломанной стены. При необходимости можно заменить два лежащих рядом коротких маркера сломанной стены на один длинный.

## ЗОНА ВИДИМОСТИ

У вас есть Зона Видимости (ЗВ) между вашей фигуркой и целевым квадратом, если:

Целевой квадрат находится в Поле зрения фигурки (ПЗ). Красная и оранжевая дуга во внешнем круге на подставке фигурки это ее поле зрения. Белая дуга - вне поля зрения.

ЗВ между фигуркой и целевым квадратом не должна блокироваться препятствием. Для оценки этого проведите прямую линию между центром квадрата фигурки и центром целевого квадрата (или сделайте это с помощью прилагаемого ЗВ-тайла). ЗВ блокируется, если она пересекает закрытую дверь, стену или квадрат, на котором стоит другая фигурка. Мертвые персонажи не блокируют ЗВ.

Некоторые элементы этажа с иконкой блокировки ЗВ также блокируют ЗВ (при этом ЗВ между фигуркой и квадратом с такой иконкой сохраняется).

Если диагональная ЗВ проходит в точности между двумя квадратами, то ЗВ блокирована, только если преграды есть на обоих квадратах.

## СТРЕЛЬБА

Стрелять может только персонаж с огнестрельным оружием. Только одно огнестрельное оружие может быть использовано за один приказ Стрельбы.

Чтобы выполнить приказ Стрельбы активированным или прерывающим персонажем (далее стрелок), потратьте 1-4 ОП на секцию Стрельбы жетона приказа, присоединенного к персонажу, и выберите целевую фигурку врага, или дверь, стену, элемент этажа.

### 1. Проверьте ЗВ

Проверьте, чтобы стрелок имел цель в ЗВ. Если это не так, то приказ Стрельбы не выполняется (ОП остаются потраченными).

### 2. Определите расстояние до цели

Посчитайте квадраты до цели (не используя диагонали), включая квадрат цели, но не стрелка. Можно стрелять в цель, стоящую рядом.

Вы можете выстрелить в дверь или стену, если они находятся рядом со стрелком. В этом случае расстояние равно 0, а прицеливание успешно автоматическим.

## 3. Бросок на прицеливание

Сложите вместе показатель **меткости** стрелка и **меткости** оружия, которое он использует (если есть), а также добавьте другие бонусы к стрельбе.

**Улучшенное прицеливание:** Каждый маркер ОП, кроме первого, положенного на приказ, может дать +1 желтый кубик. Объявляйте какие из дополнительных ОП пойдут на прицеливание до броска. На один приказ Стрельбы не может быть потрачено более 4 ОП.

Бросьте кубик (вы можете бросить меньше кубиков, если хотите), добавьте к получившемуся бонус автоматических очков дистанции. В итоге если вы выбросили хотя бы одну иконку "идеального выстрела", то прицеливание успешно. Если количество очков на кубиках равно или больше расстояния до цели, то тоже успешно, в ином случае - промах. ОП, потраченные на приказ Стрельбы, не возвращаются.

### Боеприпасы

Если стрелок выкидывает на кубике как минимум одну иконку "кончились патроны", то он должен перезарядить оружие перед следующим выстрелом.

Только огнестрельное оружие с иконкой "кончились патроны" должно перезаряжаться. Поверните карту оружия на 90°.

После перезарядки поверните обратно.

"Кончились патроны": только оружие с такой иконкой на карте может перезаряжаться, и только во время активации несущего его персонажа, не во время Прерывания.

Потратьте 1 ОП и положите его на карту персонажа с оружием, затем разверните обратно карту оружия. Это ОП входит в число максимумов ОП для персонажа за ход. Для перезарядки не используется тайл приказа - вы можете выполнять перезарядку в дополнении к другим приказам в этом раунде активации.

"Состояние оружия": Кладите маркер ранения на карту оружия каждый раз, когда оно выстрелило. Когда число маркеров сравняется с числом на иконке состояния, уберите карту оружия из игры (или, если в сценарии используется приказ Поиска, то положите карту вниз колоды поиска лицом вверх).

Когда оружие передается от одного персонажа к другому, его состояние остается неизменным.

## 4. Бросок на повреждения

Если прицеливание прошло успешно, проверьте внешний круг на подставке стрелка: находится ли цель перед красной или оранжевой дугой (если между ними, то стрелок сам выбирает, какую применять). Посмотрите соответствующую красную или оранжевую иконку на карте оружия и кидайте кубики.

Поддай ему!: каждый дополнительный маркер ОП на приказе Стрельбы, кроме первого, может добавить +1 желтый кубик повреждений. Объявите количество маркеров, потраченное на дополнительные повреждения до броска. Маркеры ОП, использованные на прицеливание, не могут снова использоваться для повреждений. На приказе Стрельбы не может быть больше 4 маркеров ОП.

### Критические попадания

За каждый кубик с иконкой критического попадания, автоматическим нанесите одно ранение цели. Положите маркер ранения на карту цели.

Критические ранения всегда применяются первыми и могут привести к тому, что карта персонажа будет перевернута на раненую сторону (и это снизит крепость доспехов персонажа до обчета обычных попаданий).

### Обычные попадания

Стрелок подсчитывает все обычные попадания, которые у него выпали на боевых кубиках и складывает их с автоматическими попаданиями, а затем сравнивает полученное значение с крепостью доспехов цели.

Если итоговое количество попаданий превышает крепость доспехов цели, то цель получает одно ранение за каждую единицу превышения. Если попаданий столько же или меньше, чем крепость доспехов, то ничего не происходит.

### Стрельба по элементам этажа, дверям и стенам

Стрелок может нанести разрушить элементы этажа, двери и стены таким же образом, как и в рукопашном бою.

## ДУЭЛЬ

Игроки начинают дуэль, чтобы перехватить инициативу или прервать действия другого игрока.

Игроки в ходе дуэли в тайне друг от друга берут из-за экрана маркеры ОП себе в руку. И затем одновременно разжимают кулаки, чтобы показать свою ставку. Игрок, начавший дуэль, должен поставить минимум 1 ОП. Кто поставил больше, то выиграл дуэль. При ничьей ничего не происходит. Все ОП, поставленные игроками отправляются в банк.

### Дуэль за инициативу

В конце фазы Инициативы, игрок, у которого нет маркера инициативы, может начать дуэль. Другой игрок не может отказаться.

Победитель получает маркер инициативы (до следующей фазы инициативы, когда сценарий снова определит, кто получит этот маркер). При ничьей, владелец маркера сохраняет его.

### Дуэль за прерывание

В ходе фазы инициативы, не-активный игрок может начать дуэль, если его персонаж (прерывающий персонаж) находится в следующих условиях:

a. Вражеский персонаж активируется в его ЗВ; дуэль объявляется как только соперник объявляет, кого он активирует (а может даже после того, как другой игрок положил маркеры ОП на жетон приказа).

b. Активированный вражеский персонаж впервые за раунд попадает в ЗВ персонажа игрока. Игрок не может позже начать дуэль, если активированный вражеский персонаж продолжил движение или выполнение приказов в ЗВ того же персонажа игрока.

c. Активированный вражеский персонаж впервые за раунд заходит на соседний с персонажем тайл и попадает в его ЗВ. Далее в раунде игрок не может объявить дуэль, если вражеский персонаж продолжает движение в других соседних квадратах.

Карта прерывающего персонажа не истощается в результате прерывания, также не важно, был ли этот персонаж ранее активирован.

Не-активный игрок может начинать дуэль несколько раз в одном раунде одним и тем же или разными персонажами, при условии, что эти дуэли происходят в разное время раунда (не провоцируются одним и тем же событием). Результат предыдущей дуэли не может отменить начало дуэли.

Вы не можете начать дуэль, если прерывающий персонаж уже достиг предела потраченных на него ОП за ход. Вы не можете объявить дуэль, когда активированный персонаж прошел через квадрат, занятый другим персонажем, но затем вы можете сделать это, если выйдя из квадрата он остался в вашей ЗВ.

Одно событие может спровоцировать только одно прерывание одним персонажем за раз. Не-активный игрок при наличии вариантов должен выбрать, какой персонаж из возможных начнет дуэль.

### Итоги дуэли на прерывание.

**Если активный игрок выигрывает дуэль или случается ничья**, то активный игрок просто продолжает свой ход. **Если неактивный игрок выигрывает дуэль**, то активный игрок делает паузу и неактивный игрок может:

**Положить новый тайл приказа под прерывающего персонажа.** Т.к. только один тайл приказа может быть присвоен персонажу в раунд, то даже если он выиграл две дуэли за прерывание в раунд, он сможет присвоить только один тайл.

**Выполнить до 2 красных или золотых (прерывающих) приказов** на любом тайле приказа прерывающего персонажа.

Игрок может не выполнять ни одного приказа, например, в случае, если его дуэль была ошибкой или блефом.

## Цвета приказов

Черные приказы могут быть использованы только для активации персонажей, а красные и золотые для активации персонажей или как следствие прерывания.

### Пауза

Когда не-активный игрок начинает дуэль, до ее начала активный игрок может выбрать, в какую сторону повернуть фигуру активированного персонажа. Если активный игрок проигрывает дуэль, то активированный персонаж сохраняет свое положение пока длится пауза. В это время он не может ничего делать, кроме как обороняться, если его атакуют. Помните, сколько у него осталось ОП и неиспользованные ОП. Он начнет выполнять свои приказы с той же точки, в которой был прерван.

Если активированный персонаж был ранен в эту паузу, то использованные его новые значения для движения и лимит ОП за ход. Частично исполненные приказы могут быть завершены с учетом прежних значений, но новые - уже по новым.

## ЭКИПИРОВКА

Персонаж, который несет карты экипировки (огнестрельное оружие, взрывчатка, оружие ближнего боя и спецпредметы), кладет эти карты рядом с картой своего персонажа, если предмет - это не карта, а маркер, то маркер кладется на карту персонажа; он подчиняется всем правилам для предметов.

Персонаж может нести любое количество предметов, пока их общий вес не превышает его максимальную грузоподъемность. Персонаж с грузоподъемностью 0 может нести только предметы с весом 0 или маркеры (которые ничего не весят).

### Передайте или выбросьте предмет

Если персонаж превышает свою грузоподъемность, то он должен немедленно скинуть необходимое количество карт экипировки. Бросить предмет(ы) необходимо немедленно, это не стоит ничего, может выполняться посреди приказа, но только в том случае, если лимит грузоподъемности превышен. Брошенные предметы удаляются из игры (кроме сценариев, где есть приказ Поиска).

В ходе приказа движения игрок может меняться предметами с персонажами без затрат ОП или ОП, если он проходит клетку с дружественным персонажем.

### Смерть персонажа и экипировка

Если персонаж умирает, сложите карты его предметов в стопку рядом с картой персонажа. Мертвые персонажи не имеют лимита грузоподъемности и не могут получать предметы экипировки.

Если персонаж убит в рукопашном бою, то убийца может бесплатно взять сколько угодно его предметов.

При выполнении приказа движения персонаж, проходящий мимо мертвого персонажа, может бесплатно взять любое число его предметов экипировки.

## ВЗРЫВЧАТКА

Оружие и предметы с иконкой Взрыва при активации взрываются. Для их использования выполните все шаги, как при обычной стрельбе, отличие только в том, что нанесенный урон применяется ко всей площади, указанной на карте предмета, с центром в целевом квадрате.

Начиная с целевого квадрата и двигаясь от него, проведите броски на повреждения для каждой цели отдельно (свои или вражеские персонажи, двери, секция одинарной стены, секция двойной стены или разрушаемый элемент этажа) на всех квадратах в зоне поражения. Дополнительные ОП, положенные на приказ и не потраченные во время прицеливания дают +1 кубик (за маркер) **во всем броскам** на поражение. Если на одном квадрате более 2-х целей, то бросайте кубики за каждую по отдельности. Открытые двери не уничтожаются. Если цель занимает более одного квадрата, кубики на ее повреждение бросаются только 1 раз - выберите 1 квадрат и после броска кубиков нанесите повреждение только в нем. Если один квадрат в зоне поражения отделен от других квадратов дверью, стеной или двойной стеной, то в нем не может произойти взрыв, пока дверь или стена не уничтожены.

## ИКОНОГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ОБОЗНАЧЕНИЙ (ИСО)

ИСО-линия (спецспособность) или карта экипировки или элемент этажа срабатывают при помощи приказа Взаимодействие, на который выкладывается требуемое число жетонов ОП (следовательно, предел жетонов на секции приказа должен позволять это). Если ОП для активации не требуется, тогда и приказ Взаимодействия не нужен - эффект срабатывает автоматически.

Спецспособности персонажей не требуют приказа для активации.

**Время (красное):** Фаза, в которой срабатывает способность. **Условие (сиреневое):** Условия, которые должны возникнуть, чтобы способность могла использоваться.

**Шанс (синий):** Сколько желтых или черных кубиков активирующий или прерывающий должен кинуть для активации способности. Если на иконка отсылает к карте персонажа, то количество кубиков или автоуспехов зависит от соответствующих иконок на карте персонажа.

**Порог (зеленый):** Пороговый уровень успешной активации.

**Эффект (желтый):** Если время правильное, условия соблюдены, броски на активацию успешны, то этот эффект произойдет.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Приказ Взаимодействия используется, чтобы активировать ИСО-линию элемента этажа или карту экипировки (во владении персонажа), которые требуют использования жетонов ОП.



Чтобы взаимодействовать с элементом этажа, персонаж должен стоять перед ним в квадрате с "лицевой" иконкой (см. рисунок), красный сектор на иконке указывает, куда должен быть повернут персонаж.

Если в комнате есть ИСО-линия, но нет лицевой иконки, то персонаж может запустить способность комнаты, находясь в ней в любом положении.

**Выполнение приказа взаимодействия**

Поместите требуемое количество ОП на секцию приказа взаимодействия и выполните другие условия активации. Бросьте кубики (если указаны в ИСО-линии). Каждый дополнительный жетон ОП на секции этого приказа дает +1 кубик.



0 1 2 3 0 0 0 2 3 3 3

Если итоговое количество очков на кубиках равно или превышает указанный Порог, то эффект запускается. Если нет - то ничего не происходит, потраченные ОП не возвращаются.

**Ограничения взаимодействия**

Предмет может быть активирован столько раз в ход или раунд, сколько пожелает владелец (причем одним или разными персонажами). Элемент этажа может быть активирован только раз за ход каждым персонажем, не важно при этом, была ли активация успешной или нет.

**Включение:** Когда эффект Включения запущен, положите маркер "ON" на вторую ИСО-линию (начинающуюся с иконки "ON"), как напоминание, что вторая ИСО линия данного предмета экипировки или элемента этажа активна (включена).

**Выключение:** Когда запущен эффект Выключения, переверните маркер "ON" на сторону "OFF"; вторая ИСО-линия становится неактивной (выключенной).

Если на карте экипировки или элементе этажа лежит маркер "ON", то он может быть переключен на "OFF". Элемент этажа может быть Включен (ON) одним персонажем и выключен (OFF) другим в один и тот же ход или раунд. Если на предмете или элементе этажа доступна более, чем одна, ИСО-линия, то активный игрок сам решает, какую он хочет активировать. Только одна ИСО-линия может быть активирована за один раз.

Если элемент этажа уничтожается, то игроки теряют возможность активировать его эффекты.

При наложении иконки таймера, эффект будет отсрочен. Когда такой эффект успешно активирован, положите на его ИСО-линию количество жетонов ранения, указанное на таймере. В конце каждой Финальной фазы уберите по одному жетону. Когда будет убран последний жетон - эффект сработает.



**Электричество:** Эта иконка означает, что способность относится к функционированию электросети. Электричество может быть отключено для конкретных комнат или для всего здания в целом при помощи тайла этажа Генератор или предмета Схема электропроводки (Wiring Plans).

Когда электричество отключается в комнате с иконкой "электричество", то ее ИСО-линия становится неактивной до конца хода, после этого электроснабжение восстанавливается.

Если на элементе лежат жетоны ранения для обратного отсчета времени, а электричество в комнате отключается то в финальной фазе этого хода жетон не убирается.

Когда в комнате отключается электричество, то двери в нее с иконками магнитных карточек можно открывать и без карточки, а раздвижные двери больше не закрываются автоматически в конце хода. Они закрываются автоматически только в финальную фазу, когда электричество восстанавливается. Если электричество отключается во всем здании, то все двери с магнитными карточками и раздвижные двери работают по описанным выше правилам.

## ОЧКИ МИССИИ / ОЧКИ МОРАЛИ

Команды могут зарабатывать очки миссии (ОМ), которые затем тратятся как очки морали, чтобы улучшать возможности команды.

Когда в сценарии используются ОМ, каждый игрок кладет свой маркер ОМ на стартовый номер ОМ трэка (на рамке). Сценарий вознаграждает игроков ОМ за выполнение специальных заданий, или при использовании особых предметов экипировки, шпионаже, взаимодействии с определенными элементами этажа или активацией некоторых спецспособностей.

## ПОИСК

Любой персонаж может использовать приказ Поиска, чтобы провести поиск на любом тайле этажа с иконкой комнаты. Нельзя искать на тайлах вне здания (внешних), лестницах, буровых и входах в канализацию.

Если в сценарии используется приказ Поиска, то после того, как все взяли свои карты экипировки, один игрок складывает остальные карты экипировки вместе и тасует их (второй игрок может сдвинуть карты в конце тасования, если его не устраивает верхняя карта). Затем кладет получившуюся колоду Поиска на стол. Верхняя карта этой колоды всегда выкладывается лицом вверх.

В сценариях с приказом поиска все сброшенные карты экипировки помещаются вниз колоды Поиска в порядке, в каком они были сброшены, и стороной вверх того предмета, который был сброшен.

В любой момент времени игрок может посмотреть на тыльную сторону карты любого предмета, который несет любой персонаж (дружественный или вражеский).

**Выполнение приказа поиска**

Потратите 1-4 ОП на секцию приказа Поиска на тайле приказа, присоединенного к активированному или прерывающему персонажу, проверьте поисковые способности персонажа. Каждый дополнительный ОП, после первого, на секции приказа дает +1 черный кубик. Киньте черные кубики, сложите все Очки Поиска (SP) плюс все автоматические SP и используйте сумму SP вместе с выпавшими иконками, чтобы провести поиск в колоде. Возьмите колоду поиска в руку так, чтобы видеть только верхнюю карту.



Используйте 1SP, чтобы сбросить верхнюю карту вниз колоды Поиска (той же стороной вверх). Если желаете, в любой момент можете использовать выпавшие иконки (Перевернуть, Перетасовать или Очки Шпионажа).

Если на верхней карте есть иконка как минимум одной комнаты, совпадающая с той комнатой, где ведет поиск персонаж, то персонаж может взять эту карту при условии, что оставшиеся у него SP равны или превышают **Фактор поиска** карты.

Как только карта берется из колоды, поиск завершается, оставшиеся SP и иконки теряются.

Игроки могут брать карты экипировки любого цвета. Не забудьте только проверить грузоподъемность персонажа. Сброшенные карты помещаются под низ колоды Поиска той же стороной вверх.



**Перевернуть колоду Поиска**

Переверните колоду



**Перетасовать колоду Поиска**

Так же как и при создании колоды.



**Очки Шпионажа**, приобретаемые в ходе выполнения приказа Поиска, могут быть потрачены на ОМ, только если сценарий происходит на территории противника.

## ОЧКИ ШПИОНАЖА

Очки шпионажа могут быть получены с помощью: Поиска, Пыток, некоторых спецспособностей (персонажей или элементов этажа), а также особых предметов. Очки Шпионажа должны быть использованы сразу при получении.

**Каждое очко Шпионажа позволяет выполнить одно из следующего:**

Получить одно очко миссии (ОМ)

Скрытно от другого игрока посмотреть и поменять местами 3 верхние карты колоды Поиска: посмотреть в закрытую от противника можно обе стороны каждой карты. При этом оба игрока увидят оставшуюся сверху колоду четвертую карту в очереди. Затем 3 взятые карты нужно вернуть наверх колоды в любом порядке и любой стороной вверх. За 2 Очка Шпионажа можно посмотреть таким образом 6 карт и т.д.

Посмотреть карту миссии другого игрока, выбранную случайно (он не должен знать, какую карту у него посмотрели) За 2 очка можно посмотреть 2 карты миссии у одного игрока и т.д., но это возможно только в случайно генерируемых сценариях.

## СПЕЦСПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Спецспособность персонажа - это ИСО линия на его карте. На раненной стороне карты спецспособность может быть другая или вообще пропадать.

Персонаж должен быть активирован, чтобы использовать свою спецспособность.

Персонажу не нужен приказ взаимодействия, чтобы использовать свою способность. Все ОП, которые необходимо потратить на способность, кладутся непосредственно на карту персонажа, а не на тайл Приказа. Эти ОП входят в лимит ОП для персонажа за ход.

Персонаж может использовать свою спецспособность сколько угодно раз за ход и даже раунд до тех пор, пока он выполняет указанные на ИСО линии условия. Также он должен проходить проверку (на превышение порогового уровня) каждый раз, когда хочет активировать способность. Вы не можете получать дополнительные желтые кубики при проверке, как это можно делать при выполнении приказа Взаимодействие, т.к. не можете положить большее, чем нулю количество ОП на карту.

Если у карты персонажа более одной ИСО линии, то игрок выбирает, какую он хочет использовать.

Прерывающий персонаж может использовать свою спецспособность. Каждое использование засчитывается за один приказ из тех двух, что он может выполнить при прерывании. Если он задействует свои спецспособности 2 раза, то он не сможет использовать красные и золотые сектора на тайлах приказов.

## РАДИО ПЕРЕХВАТ

Радио перехват может быть активирован, включением карты Портативный радиоперехватчик или комнаты Стационарный радиоперехватчик. Обе они имеют одинаковую ИСО-линию.

В фазу активации персонаж может потратить 1 ОП на приказ Взаимодействия и пройти проверку с помощью Технических навыков (указаны на карте). Можно потратить больше 1 ОП, "лишние" ОП дают +1 желтый кубик при прохождении проверки.

Если по итогам проверки вы набрали 3 или более очка, то перехватчик включается. Положите маркер "ON" на карту экипировки или элемент затяжки. Он останется включенным до тех пор, пока его не выключат или он не будет уничтожен. Игрок, включивший перехватчик частот, начинает контролировать радиочастоты другого игрока. Положите 6 маркеров радиоконтроля цвета своей фракции перед своим экраном.

## Фаза инициативы: Установка глушителя частот

В фазу инициативы каждый игрок, включивший перехватчик, должен разместить 6 маркеров радиоконтроля, присоединив каждый маркер лицом вниз к одному из персонажей соперника (не мертвому и не плененному). Если вражеских персонажей меньше 6, то остальные маркеры откладываются на сторону лицом вниз.

Игрок, разместивший маркеры, называется перехватывающим игроком, а его оппонент - объектом перехвата.

**Фаза инициативы: Смена радио каналов**

Каждый игрок - объект перехвата - может поменять один радио канал. Для этого он меняет местами (лицом вниз и не смотря на внутреннюю сторону) 2 маркера одного цвета, присоединенных к двум своим персонажам ИЛИ между персонажем под его контролем и одним из лежащих в стороне маркеров. Маркеры не вскрываются!

**Фаза активации: Радио перехват**

Когда активированный или прерывающий персонаж с маркером радиоконтроля тратит на свои действия больше ОП, чем показатель "Бонуса ОП" на его карте, то он должен вскрыть маркер. Далее происходит 1 из 3:

- 1) Радиочастоты не перехвачены: Ничего не случается и персонаж может действовать как обычно
- 2) Врп прослушивает частоту: Перехватывающий игрок получает 1 очко Шпионажа. Персонаж продолжает действовать как обычно.
- 3) Радиочастота перехвачена: теперь Персонаж - объект перехвата - не может потратить за ход ОП больше, чем указано в иконке Бонус ОП на его карте. Игрок (владелец персонажа) убирает все ОП маркеры, превышающее это число (видимо, начиная с тех, которые он только что положил).

Положите эти маркеры ОП обратно за свой экран. И только затем, если на отданном только что приказе остались маркеры ОП, выполняет приказ. Если во время активации к персонажу был прикреплен тайл приказов, но после удаления "лишних" маркеров на нем ничего не осталось, игрок (владелец персонажа) имеет право забрать этот тайл себе. Персонаж с Бонусом ОП, равным нулю, должен вскрыть маркер радиоконтроля, присоединенный к нему, немедленно после любой своей активации, даже если он просто присоединил к персонажу тайл приказа, но не выполнял действий. Эффект вскрытого маркера применяется немедленно.

Если игрок вскрыл маркер радиоконтроля цвета своего оппонента, раньше, чем должен был согласно правилам, его соперник получает 2 ОП, а эффект маркера вступит в силу, когда персонаж объекта контроля превысит количество ОП, указанное в иконке "Бонус ОП".

**Выключение и повторная активация радиоперехватчика**

Чтобы выключить Портативный радиоперехватчик, сначала нужно получить его из рук владеющего им персонажа (обычно просто убив этого персонажа), затем использовать ИСО линию этого предмета для его выключения.

Игрок может выключить Портативный радиоперехватчик, а затем включить его опять, но уже для нужд своей команды, используя для этого того же или другого своего персонажа, повторив проверку на активацию ИСО линии.

Чтобы выключить Стационарный радиоперехватчик в комнате связи, персонаж, повернутый к нему лицом, должен активировать ИСО линию.

Стационарный радиоперехватчик не может быть снова активирован в этот же ход тем же персонажем, что и выключал его, т.к. по правилам активации способностей элементов этажа, нельзя активировать один и тот же элемент дважды одним персонажем за ход. Когда радиопередатчик выключен, уберите 6 соответствующих маркеров радиоконтроля из игры.

**Отключение электричества**

Когда в комнате связи, где расположен Стационарный радиоперехватчик, отключают энергию (или во всем здании), то он немедленно прекращает действие. Перехватывающий игрок немедленно забирает 6 своих маркеров радиоконтроля за свой экран. В начале фазы Инициативы следующего хода он снова сможет их задействовать, т.к. электричество восстановится.

Отключение электричества не выключает радиоперехватчик, а останавливает его эффект до следующей фазы Инициативы. Портативный радиоперехватчик не прекращает действовать при отключении электричества. Но если персонаж роняет Портативный радиоперехватчик в момент, когда он включен, то он немедленно прекращает действовать.

## БОЛЬШИЕ МИНИАТЮРЫ

Большие фигурки занимают 4 клетки поля. Они не могут двигаться боком. Продвижение вперед на 1 квадрат стоит им 1 ОД, а назад - 2 ОД. Движение возможно, если фигурка может войти в каждый из двух квадратов.

Фигурка с иконкой стоимости поворота на карте персонажа должна тратить указанное число ОД при поворотах на 90° или 180° в любом направлении. Такая фигурка не может бесплатно выбрать, куда ей смотреть, в конце движения или при прерывании.

Большие фигурки не могут использовать ступеньки (лестницы вверх и вниз, а также выходы из канализации). Они могут стоять на этих квадратах и ходить по ним, но не могут с их помощью подниматься и спускаться на уровень вверх или вниз, а также выходить с карты.

Большая фигурка находится в Зоне Видимости другого персонажа, если в его ЗВ находится хотя бы 1 из 4 квадратов, на которых стоит фигурка. Чтобы проверить, находится ли квадрат в поле зрения большой фигурки, нужно провести прямую линию от центра одного из квадратов с красным или оранжевым сектором фигурки до цели, применяя стандартные правила определения ЗВ.

Если большая фигурка стоит перед проходом с дверью, дверь не может быть закрыта (ни автоматически, ни вручную).

Большая фигурка, стоящая на более, чем одном тайле этажа, получает преимущества и недостатки всех тайлов, на которых стоит. Если фигурка, стоящая таким образом, выполняет приказ поиска, то игрок обязан назвать тайл, в котором проходит поиск, до броска кубиков.

Если взрывная волна влияет на более чем один квадрат, в которых стоит фигурка, то спровоцировавший взрыв оппонент сам выбирает квадрат, в котором будет проведен бросок на повреждение большой фигурки. От взрыва большая фигурка получает повреждение только 1 раз (на одном квадрате).

### Мамонт МК II

Спецспособность Мамонта разрушает двери и стены. Потратив 1 ОП и выберите цель в ЗВ мамонта и перед крастной дугой на его основании: длинную секцию стены; до двух соседних коротких секций стены, большую дверь (во всех этих случаях целиться нужно только в один из квадратов) или короткую секцию стены с дверью в соседнем квадрате, или 1 или 2 стоящих рядом маленьких дверей. Бросьте 3 желтых кубика. Если результат - 4 очка или больше, уберите все двери и/или поместите маркеры сломанных стен куда вы целились. Уровень защиты цели игнорируется.

Запас безприпасов Мамонта ограничен количеством доступных маркеров сломанных стен. Если они заканчиваются, он больше не может стрелять или использовать свою спецспособность.

### ЗАХВАТ В ПЛЕН

Чтобы захватить в плен персонажа, выполните обычный приказ Рукопашного боя против стоящего рядом раненого вражеского персонажа. Объявите о цели взять в плен, а не причинить урон до броска кубиков. Персонаж, пытающийся взять в плен, - "захватчик". Его цель - "жертва".

Если нанесенного урона хватает, чтобы убить жертву, то она берется в плен. Если нет - то не берется. В любом случае урон не наносится.

Если жертва попадает в плен, то поместите ее фигурку на карту захватчика. А на карту жертвы положите жетон узнатика. Теперь взятый в плен становится узником. Узник имеет вес, равный 1. Проверьте грузоподъемность захватчика. Захватчик может взять некоторые или все предметы экипировки узника, если они не превышают его грузоподъемность.

Карты экипировки, не выбранные захватчиком, удаляются из игры или идут вниз колоды поиска (если в сценарии используется приказ Поиска).

### Узники

Узник не может выполнять приказы, не приносит бонусных ОП в фазу Инициативы, к нему нельзя прикреплять тайл приказа, он не использует свои спецспособности и не может носить предметы.

Он сам считается предметом и может передаваться от одного персонажа к другому (одной фракции), если это позволяет грузоподъемность нового захватчика. Захватчик не может носить более одного узника.

Захватчик может по своей воле освободить узника за 0 ОД, когда выполняет приказ движения. Освобожденный узник помещается на любой подходящий соседний квадрат с захватчиком.

Освобождение узника путем убийства захватчика:

Как только захватчик умирает, его узник становится свободным - его фигурка помещается на квадрат с трупом захватчика. Игрок за бывшего узника сам определяет положение фигурки персонажа. Уберите маркер узника с карты персонажа. Экипировка убитого может быть разделена между узником и стоящим на соседней клетке освободителем.

Убийство узника: Захватчик может автоматически убить узника, потратив 1 ОП на приказ Рукопашного боя (бросок кубиков не нужен). Положите маркер убитого персонажа лицевой стороной вверх на клетку, где стоит захватчик.

Освобождение узника путем пленения захватчика: Если сам захватчик попал в плен к другому персонажу, то узник автоматически освобождается, а сам захватчик становится узником. Его фигурка помещается на карту нового захватчика, а фигурка бывшего узника помещается на то место, где стоял плененный захватчик. Все остальные правила для узников и захватчиков также применяются.

### Пленение больших миниатюр

Если большая фигурка успешно берется в плен, она остается на карте. Положите маркер узника на карту персонажа большой фигурки. Положите фигурку захватчика на карту захваченного персонажа, чтобы отметить, что теперь он управляет узником.

Захватчик должен оставаться внутри большой фигурки, если хочет держать ее в плену. Он может двигать большую фигурку, используя ее показатель Подвижности, также он использует крепость ее доспехов, навыки рукопашного боя и грузоподъемность. От себя он оставляет: очки жизни, бонус ОП и предел ОП в ход.

Что касается остальных характеристик, то захватчик, когда необходимо, сам решает, какие (свои или чужие) использовать. Если у большой фигурки есть встроенное оружие, то захватчик может использовать его, а также пользоваться спецспособностями большой фигурки, как своими.

Другие персонажи игрока, захватывшего большую фигурку, могут проходить сквозь занимаемые ею клетки, пока она остается узником. Персонажи игрока, чью большую фигурку захватили, не могут проходить сквозь нее, пока она в плену.

Если захватчик внутри большой фигурки убит или взят в плен, то большая фигурка немедленно освобождается. Если внутри большой фигурки нет захватчика в конце раунда активации, то она немедленно освобождается.

Внутри большой фигурки может быть только один захватчик. Но при этом его можно менять. Это можно сделать, используя комбинированный приказ движения для двух персонажей. Один персонаж выходит, а другой в этот же момент входит в один и тот же раунд активации.

## ПЫТКИ

Только фракция Салемитов может пытаться заключенных, чтобы добывать очки Шпионажа.

Потратив 1-4 ОП на приказ Взаимодействия, присоединенный к захватчику. Каждое потраченное ОП дает один черный кубик.

Если захватчик несет с собой Пыточный набор, то он получает +2 кубика, если он в комнате "Камера пыток", то он также получает +2 кубика.

Очки шпионажа, выпадающие на кубиках, используются как обычно. Остальные результаты игнорируются.

Захватчик может пытаться узника сколько угодно раз за один раунд активации. Дружественный захватчику персонаж может также взять узника, чтобы пытать его дальше. 2 захватчика могут обмениваться заключенными, чтобы пытать их.

## КОМБИНАЦИИ

Когда персонаж выполняет приказ, другой персонаж может использовать золотую секцию своего тайла приказов, чтобы они смогли провести комбинированный приказ в один раунд активации.

Все персонажи, исполняющие комбинированный приказ должны находиться под контролем активного игрока и они оба должны выполнять один и тот же тип приказа (Движение, Рукопашный бой, Стрельба, Взаимодействие, Поиск, Пытка). Персонажи не могут комбинированно запускать свои спецспособности.

Активированный активным игроком персонаж может использовать секцию приказа любого цвета, но другие персонажи, комбинирующие вместе с активированным, должны использовать только золотые секции. Также они должны использовать только ранее прикрепленные к ним тайлы приказа.

Вы должны потратить минимум 1 ОП на секцию исполняемого приказа каждого персонажа, участвующего в комбинации (включая активированного персонажа). Можно потратить более 1 ОП на некоторые из этих секций, если они позволяют это.

Персонажи при этом не могут превышать свой предел ОП. За исключением случая комбинированного Движения, все кубики, бросаемые для исполнения приказа персонажами, бросаются все вместе.

Сначала вы должны положить все ОП, которые желаете потратить на комбинированный приказ и только потом исполнять его. Вы можете выполнить более одного комбинированного приказа в один раунд активации, но тогда они осуществляются независимо друг от друга.

Комбинированный приказ нельзя делать при прерывании. Золотые секции приказа можно использовать и как обычно.

### Комбинированное движение

Передвиньте более одного персонажа за один раунд активации. Активный игрок выбирает очередность движения персонажей, но он должен полностью закончить движение одного перед передвижением оставшихся. Каждый персонаж движется согласно потраченному ОП на его тайл приказа. Каждый двигающийся персонаж может быть вовлечен в Дуэль на прерывание, но только при его движении.

### Комбинированный рукопашный бой

Каждый персонаж, участвующий в комбинации, должен располагаться по соседству с защищающимся персонажем. Если защитник атакует по различным цветовым секторам, то он сам выбирает, какой использовать (темно-синий, светлосиний или серый).

Бросьте все кубики, которые даются бонусами и навыками всех комбинированных персонажей, одновременно и добавьте к ним автоматические попадания. Если защитник выбрасывает на своих кубиках критические попадания, то он сам решает, как распределить их среди атакующих.

### Комбинированная стрельба

Каждый персонаж, участвующий в комбинации, должен стрелять в одну и ту же мишень и иметь иметь Зону видимости к мишени. Расстояние до цели рассчитывается для всех стрелков отдельно.

Броски на прицеливание также кидаются отдельно. Для каждого успешно прицелившегося, проверьте в какой зоне (красной или оранжевой) огнестрельного оружия находится цель и определите количество боевых кубиков и автопопаданий. Боевые кубики (сумму со всех попаданий) кидайте все вместе, прибавьте автоматические попадания и нанесите урон по обычным правилам.

### Комбинированный поиск

Комбинированный поиск должен проходить на одном тайле. Большая фигурка может частично находится в комнате поиска. Все черные кубики поиска за характеристики всех персонажей кидайте вместе. Прибавьте к результату автоматические очки поиска. Ищите в колоде поиска, как обычно. Только одна карта экипировки может быть взята из колоды. Активный игрок определяет, какому персонажу она достанется. Если на черных кубиках выпали Очки шпионажа, то они могут быть конвертированы в очки Миссий только если все персонажи-участники поиска находятся не на своей территории.

Если тайл этажа предоставляет своей спецспособностью персонаж дополнительные кубики поиска, то каждый персонаж получает этот бонус.

### Комбинирование Взаимодействия с картой экипировки

Один из персонажей, участвующих в комбинации ("владелец") должен нести целевой предмет. Все остальные должны стоять на соседних квадратах.

Если условие ИСО-линейки требует использование 2 ОП или более, то только владелец должен потратить эти ОП. Все остальные должны потратить 1 ОП: каждый ОП сверх этих дает дополнительный кубик.

Если условие ИСО-линейки требует, чтобы ОП тратили только персонажи одной фракции, то только эти персонажи могут участвовать в комбинации.

Если условие ИСО-линейки требует мертвого тела, то владелец должен немедленно вернуться к мертвецу.

Если эффект предмета применяется к персонажу, то только один из персонажей в комбинации получает этот эффект. Активный игрок решает, кто. В любом случае предмет остается у владельца.

Любые жетоны, остающиеся на карте, кладутся вниз карты владельца. Эффект, запускаемый тайлом этажа, запускается там, где стоит владелец. Центр области эффекта там, где стоит владелец.

Если тайл этажа позволяет персонажам получить дополнительные желтые кубики, то каждый персонаж в комбинации получает эти кубики.

### Комбинированное взаимодействие с элементами этажа

ОП у элемента этажа только одна лицевая иконка, то комбинация невозможна. Если же лицевых иконок несколько, то все участвующие в комбинации персонажи должны стоять на лицевых иконках, повернутые в сторону элемента этажа.

Если у комнаты нет лицевых иконок, то все персонажи в комбинации должны находится в комнате, но только один из них получит бонус от эффекта.

Если условие ИСО-линейки требует использование 2 ОП или более, то только владелец должен потратить эти ОП. Все остальные должны потратить 1 ОП: каждый ОП сверх этих дает дополнительный кубик.

### Комбинированные пытки

Только персонажи Салемитов могут пытать пленников. Захватчик должен обязательно участвовать в комбинации, все остальные персонажи должны стоять на соседних с ним клетках.

Каждый ОП, потраченный на приказ Взаимодействия каждого персонажа дает +1 кубик (черный).

Каждый персонаж, находящийся в Камере пыток дает +2 дополнительных кубика пыток. Если у одного из персонажей в комбинации есть Пыточный набор, то только он получает +2 кубика.

## МНОГОЭТАЖНЫЕ УРОВНИ

Персонаж, стоящий на лестнице вверх или вниз, может потратить одно ОД, чтобы переместиться прямо на соединенный с лестницей тайл уровнем ниже или выше.

Квадрат, который занимает персонаж, стоя на тайле лестницы считается обычным квадратом и может находиться в Зоне видимости других персонажей на том же этаже. Персонаж на лестнице также может видеть других персонажей на том же этаже и на соседних тайлах лестнице этого же этажа.

Персонаж на лестнице может быть атакован приказом Рукопашный бой любыми вражескими персонажами по соседству, а также его может атаковать персонаж, стоящий на соседнем (этажом выше или ниже) тайле лестницы. В последнем случае Рукопашный бой по сути происходит между фигурками на разных этажах, поэтому участники сами выбирают цвет своего сектора боя на основании фигурки.

Это также применяется в случае комбинированного приказа ближнего боя, в который вовлечен персонаж атакующий на другом этаже.

Фигурка стоящая на тайле лестницы также может выстрелить в фигурку на соединенном с ним тайле лестницы другого этажа. Дистанция - 1 квадрат. Стрелок использует оранжевый сектор при стрельбе, независимо от своего положения.

Если тайл этажа находится в красной области при взрыве, то область поражения применяется, как обычно, + эффект применяется к соседнему с этим тайлу лестницы на другом этаже (но только к нему). Этот тайл считается находящимся в красной зоне.

## 1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

### Наберите тайлы приказа

Начиная с игрока, владеющего жетоном инициативы и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок в тайне от других набирает тайлы приказа, пока у него за экраном их не окажется 5 штук.

### Получите очки приказов (ОП)

Каждый игрок кладет за свой экран ОП: Базовые ОП по сценарию + Бонусные ОП за каждого персонажа с бонусом ОП под своим контролем (берутся в фазу Инициативы)

### Определение инициативы

Сценарий определяет, к кому переходит жетон инициативы. Этот игрок берет жетон и разыгрывает первый раунд фазы Активации.

## 2. ФАЗА АКТИВАЦИИ

### Активировать персонажа (? ОП)

Вы можете активировать своего персонажа.

Поверните карту этого персонажа по часовой стрелке на 90° в его первую активацию в этот ход. Выполните одно или оба описанных ниже действия:

#### 1. Присоедините тайл приказа

Присоедините один из ваших тайлов приказа к персонажу.

#### 2. Выполните приказ

Потратьте на выбранную секцию присоединенного тайла приказа необходимое количество ОП. Затем выполните приказ.

#### Ограничения при трате ОП.

ОП можно тратить только на пустые секции; количество ОП в секции не может превышать указанное там число.

Персонаж не может тратить ОП больше, чем его показатель максимума ОП.

Можете тратить меньше ОП, чем указанный предел в секции приказа; оставшиеся сгорают.

#### Ограничения при выполнении приказа

Секция приказа, на которую потрачено более 1 ОП, должна выполняться как один приказ, не может быть разбита на несколько приказов.

Различные секции приказов должны быть исполнены как разные приказы, даже если они одного типа.

### Повторная активация персонажа (? ОП)

Как только все ваши персонажи в этот ход уже активировались, их можно активировать снова.

### Набрать 1 тайл приказа из мешочка (1 ОП)

### Выбрать 1 тайл приказа из сброса (2 ОП)

Не показывая другому игроку просмотреть и выбрать один из тайлов из сброса.

### Спасовать

Если все игроки пасуют подряд, то фаза Активации заканчивается и начинается Финальная фаза.

### Конец раунда

Когда активный игрок выполнил один из описанных выше приказов, наступает конец его раунда Активации. Закройте все раздвижные двери, которые открывались в этот раунд.

Теперь активным игроком становится его соперник.



## 3. ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

Проверьте условия победы по сценарию.

Разверните обратно карты персонажей и предметов.

Лицом вниз сбросьте все тайлы приказа, прикрепленные к персонажам.

Верните все ОП маркеры в банк (в том числе и не израсходованные).

Игроки сбрасывают тайлы приказа из-за своих экранов, пока у них не останется 5 штук. Можно сбросить и большее количество (хоть все).

## РУКОПАШНЫЙ БОЙ

### 1. Определение силы в бою

Проверьте цветные сектора на подставке бойцов:

Темно-синий: высокая сила в бою.

Светло-синий: стандартная сила в бою.

Серый: пониженная сила в бою.

Добавьте бонусы от оружия ближнего боя.

### 2. Проведите бой

Игроки бросают боевые кубики согласно своей силе.

Сильный удар: Каждое ОП, кроме первого, на приказе дает +1 боевой кубик при атаке.



За каждое критическое попадание на кубиках, нанесите одно ранение врагу. Защитник может ранить врага только так.



Защита у защитника = обычные попадания + любые автопопадания + крепость доспехов.

Атакующий суммирует все обычные попадания + автопопадания. Если полученное превышает Защиту, то защитник получает одно ранение за каждую единицу превышения.

## СТРЕЛЬБА

### 1. Проверьте зону видимости

### 2. Определите расстояние до цели

Посчитайте квадраты до цели (без диагоналей).

### 3. Проверка прицеливания

Меткость стрелка + меткость оружия + любые бонусы к Стрельбе

Улучшенное прицеливание: Каждое ОП на приказе, кроме первого: +1 желтый кубик.

Бросьте кубики и прибавьте все автоматические очки к полученному результату. Если на кубиках выпал хотя бы 1 идеальный выстрел, то попадание успешно, независимо от расстояния. Если выпавшие очки + автоочки равны или превышают расстояние до цели, то прицеливание успешно. В других случаях - промах. ОП с приказа Стрельбы не возвращаются.



Если выпало "кончились патроны", то оружие нужно перезарядить перед следующим выстрелом.  
Кончились патроны: Только у такого оружия могут кончиться патроны. И его нужно заряжать.  
Ограниченный заряд: такое оружие может стрелять только указанное число раз.

### 4. Бросок на повреждение

Посмотрите соответствующую красную или оранжевую дугу на карте оружия, и бросьте указанное число кубиков.

Поддай ему!: каждое ОП, кроме первого, на приказе стрельбы, не потраченное на прицеливание даж +1 кубик.



За каждое критическое попадание на кубиках, нанесите одно ранение врагу.



Стрелок суммирует обычные ранения + авторышения

Если сумма превышает крепость доспехов цели, то цель получает 1 урон за каждый балл превышения.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Чтобы воспользоваться предметом, его надо нести с собой.



Чтобы воспользоваться элементом этажа, нужно стать на "лицевую иконку" и повернуться в указанном ей направлении.

Потратьте достаточное количество ОП на сектор Взаимодействия тайл приказа, чтобы соответствовать требованиям ИСО-линейки. Каждый дополнительный ОП дает +1 кубик на проверку активации.



Если итоговое количество очков на кубиках превышает заданный порог, то эффект активируется.

## ПОИСК

Потратьте 1-4 ОП на секцию Поиска тайла приказов, посмотрите навык Поиска персонажа. Каждый ОП, кроме первого, дает +1 черный кубик.

Киньте черные кубики: для поиска используйте выпавшие иконки, и число SP + автоматические SP.



+0SP +2SP +3SP +3SP +3SP 1SpyPt

За 1 SP вы можете переместить карту сверху колоды Поиска вниз. Вы также можете использовать выпавшие иконки (Перевернуть, Перетасовать, очки Шпионажа). Чтобы взять верхнюю карту, иконка комнаты на карте должна совпадать с иконкой комнаты, в которой идет поиск. Также у игрока должно быть не меньше не использованных еще SP, чем указано на карет предмета (показатель "Фактор поиска")

Как только предмет взят, Поиск завершается. Неиспользованные иконки и SP теряются.

## СНАРЯЖЕНИЕ

### Ammunition (Боеприпасы)

У персонажа с Боеприпасами никогда не кончаются патроны.

### Bazooka (Базука)

Если в Мамонт МК II попадают из Базуки, то крепость его доспехов уменьшается на 2. Это также работает, когда Базука комбинируется с другим оружием при выполнении комбинированного приказа стрельбы.

### Chainsaw (Бензопила)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку технических навыков, чтобы уничтожить любую дверь. Пользующийся пилой должен находиться по соседству с дверью, и дверь должна попадать в его темно-голубой или светло-голубой сектор. Бензопилу также можно использовать в рукопашном бою.

### Deadly Virus (Смертельный вирус)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку научных навыков, чтобы активировать смертельный вирус. Как только он активирован положите на его карты 4 жетона ранения, в качестве счетчика времени. Положите жетон смертельного вируса на квадрат, в котором стоит владделец вируса. Каждую финальную фазу после активации вируса убирайте один жетон ранения с карты вируса. Когда последний жетон будет убран переложите карту вируса вниз колоды поиска, а маркер вируса уберите с поля.

Каждый персонаж, входящий в секцию этажа с маркером вируса, получает 2 ранения. Каждый персонаж стоящий (остающийся) в секции с маркером вируса в финальную фазу получает еще 2 ранения.

### Flamer (Огнемёт)

Огнемёт имеет особую зону поражения (указана на его карте). Зона поражения начинается на первом квадрате перед стрелком и далее распространяется, как указано. Для выстрела из Огнемёта не надо иметь цель в поле зрения и выполнять броски на прицеливание. Огнемёт не может разрушать стены и раздвижные двери, зато может разрушать все остальные элементы этажа.

### Gas Mask (Противогаз)

Потратьте 1 ОП, чтобы надеть противогаз. Владделец маски получает иммунитет ко всем эффектам газов, вызывающихся такими предметами, как Смертельный вирус или Капсула с отравляющим газом.

### Infrared Goggles (Инфракрасные очки)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы включить инфракрасные очки. Владделец очков теперь не подвергается эффектом Дымовой гранаты. А также может видеть сквозь дым от гранаты (его зона видимости не прерывается).

### Jet Pack (Реактивный ранец)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы включить Реактивный ранец. Владделец немедленно получает 6 очков движения и может проходить сквозь вражеских персонажей и желтые пунктирные линии (но не стены). Если Ранец включен при выполнении комбинированного приказа, то только его владделец получает от него 6 очков движения. Ранец нельзя передать дружескому персонажу во время его использования.

Ранец может быть активирован только 5 раз. Используйте маркеры ранения, чтобы вести отсчет использований. Мамонт МК II не может использовать ранец.

### Kevlar Armor (Кевларовая броня)

Владделец Брони получает на постоянной основе крепость своих доспехов = 5 (его крепость доспехов меняется на значение 5).

### Laptop Computer (Ноутбук)

Потратьте 1 ОП, разверните карту Ноутбука и пройдите проверку технических и научных навыков. Получите 4 очка миссий, если успешно проходите проверку. В финальной фазе поверните карту Ноутбука обратно. При передаче Ноутбука другому персонажу карта Ноутбука на разворачивается обратно (только в финальную фазу).

### Magnetic Card (Магнитная карточка)

Эта карта имеет такой же эффект, как и жетон магнитной карточки - позволяет проходить сквозь двери с иконкой магнитной карточки.

### Magnetic Disrupter (Магнитный излучатель)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы включить магнитный излучатель. Он действует на тайл, на котором стоит его владделец. Все элементы этажа на этом тайле перестают работать. В следующую финальную фазу Излучатель автоматически выключается, и в следующий ход его необходимо опять включать, чтобы он продолжал действовать.

### Medical Kit (Аптечка)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку научных навыков, чтобы получить 2 очка жизни. Владделец Аптечки может вылечить себя или любого персонажа, к которому он развернут лицом. Если вылеченный персонаж из Раненного в Здоровое состояние (его карта переворачивается), то его характеристики изменяются немедленно.

### Mines (Мины)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы положить жетон мины на квадрат, в котором стоит владделец. Мина активируется (ON) в следующую Финальную фазу. Мина взрывается, как только любой персонаж заходит в квадрат. Карта мин позволяет поставить 2 мины. Чтобы вести отсчет, кладите 1 маркер ранения на карту за каждую поставленную мину.

### Morphine (Морфий)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку научных навыков, чтобы получить 4 очка жизни. Владделец Аптечки может вылечить себя или любого персонажа, к которому он развернут лицом. Если вылеченный персонаж из Раненного в Здоровое состояние (его карта переворачивается), то его характеристики изменяются немедленно.

### Motion Detector (Детектор движения)

Владделец предмета может играть все черные значки приказов на тайле приказов, прикрепленном к нему, как красные.

### Plastic Explosive (Пластиковая взрывчатка)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы активировать взрывчатку. Положите карту взрывчатки рядом с полем, а маркер Пластиковой взрывчатке на место, где она установлена. В следующую Финальную фазу она взорвется. Карту взрывчатки положите лицом вверх под низ колоды Предметов.

### Power Fist (Энергетический кулак)

Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков, чтобы разрушить дверь любого типа с защитой 4 и меньше. Владделец Кулака должен находиться по соседству с дверью и быть повернутым к ней темно-синим или светло-синим сектором. Кулак можно также использовать как оружие ближнего боя.

### Secret Files (Секретные материалы)

Персонаж НОРАД может потратить 2 ПО и пройти проверку технических навыков, чтобы получить 2 очка шпионажа (может потратить, как захочет). После успешного использования сбросьте карту под низ колоды предметов.

### Smoke Grenades (Дымовая шашка)

Дымовую шашку можно бросить в зоны, к которым персонаж повернут красным или оранжевым секторами (эффект одинаковый). Шашка не наносит урона, но блокирует ЛВ в зоне своего действия, при этом ее эффект не распространяется сквозь закрытые двери и стены. Если стена уничтожена или дверь открыта, то эффект распространяется. Но если потом дверь закрыть, то он снова перестает работать.

Эффект длится 2 хода. Положите жетон дымовой шашки в целевой квадрат (со значком #2 вверх). Поверните его на другую сторону в финальной фазе первого хода. Уберите маркер с поля в финальной фазе второго хода.

### Targeting Lens (Автоприцеливание)

Владделец получает +1 желтый кубик для прицеливания.

### Taser (Электршокер)

Шокером можно стрелять в зоны, к которым персонаж повернут красным или оранжевым секторами (эффект одинаковый). Он не наносит урона, но парализует цель. Выполните бросок на прицеливание, как обычно. Если успех, то бросьте 2 желтых кубика (+ дополнительные кубики от дополнительных ОП на приказе стельбы). Если общее значение 3 и больше, то цель (персонаж) парализована и теряет 2 ОП в этот ход.

Положите 2 ОП из банка на карту парализованного персонажа. Эти 2 ОП идут в счет максимума ОП, которые может потратить персонаж за ход. Вы можете парализовывать персонажа более 1 раза в один раунд или ход.

Выстрел из шокера и из огнестрельного оружия нельзя выполнить вместе в комбинированном приказе.

### Technical Toolbox (Набор инструментов)

Персонаж с этим предметом получает +2 кубика ко всем проверкам технических навыков.

### Time Bomb (Бомба с часовым механизмом)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку технических навыков, чтобы включить (ON) бомбу. Положите эту карту рядом с полем, а жетон бомбы с цифрой 2 на квадрат, в котором стоит владделец бомбы.

В следующую Финальную фазу переверните маркер на другую сторону. Во вторую Финальную фазу бомба взрывается (положите карту лицом вверх на дно колоды поиска).

Если персонаж стоит на квадрате с жетоном бомбы, то он может выключить бомбу, потратив 1 ОП и пройдя проверку технических навыков. Если он делает это успешно, то может поднять бомбу => взять себе ее карту.

### Torture Kit (Пыточный набор)

Владделец получает +2 черных кубика для всех бросков Пыток.

#### Toxic Gas Capsule (Капсула с ядовитым газом)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку научных навыков, чтобы активировать капсулу с газом. Владелец капсулы и другие персонажи, стоящие на 4 смежных квадратах, получают по 2 жетона ранения. Остальные персонажи, стоящие в оранжевом секторе поражения, получают 1 жетон ранения.

Если большая фигурка персонажа занимает 2 квадрата, то она все равно получает только 2 ранения.

Эффект от капсулы с газом постоянный и не проходит. Положите использованную карту с газом лицом вверх под колоду предметов.

#### U.S. Constitution (Конституция США)

В фазу Инициативы, владелец предмета набирает тайлы приказа, до тех пор, пока у него за экраном не окажется 6 тайлов.

#### Wiring Plans (Схема электропроводки)

Если владелец стоит в Технической комнате, он может активировать нижнюю ИСО линию карты: потратьте 3 ОП и успешно пройдите проверку технических + научных навыков, чтобы выключить электричество во всем здании.

Если владелец стоит в любой другой комнате, то он может активировать верхнюю ИСО линию карты: потратьте 1 ОП и успешно пройдите тест технических + научных навыков, чтобы выключить электричество в комнате, где стоите.

#### Zombie Control Device (Устройство контроля зомби)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку технических навыков, чтобы включить устройство. Усли в зоне видимости владельца устройства есть зомби, то он может применить устройство контроля зомби, чтобы потратить ОП этого зомби в текущем ходу. Возьмите 3 новых ОП из банка, относящихся к этому зомби, их можно использовать в любое время, когда зомби активируется в этот ход. Эти дополнительные ОП могут быть потрачены сверх лимита ОП у зомби в этот ход.

#### Zombie Serum (Сыворотка зомби)

Только игрок за Салемитов может использовать эту сыворотку.

Владелец должен смотреть на труп (иконку черепа, нарисованную на полу или жетон убитого персонажа)

Владелец тратит 1 ОП, и если он успешно проходит проверку научных навыков, то труп реанимируется в виде зомби. Жетон убитого персонажа убирается с поля и заменяется доступной фигуркой зомби.

На иконку черепа на полу положите жетон пустой могилы, а затем сверху поставьте фигурку зомби. Жетон пустой могилы означает, что на данном квадрате больше нет трупа, который можно воскресить в виде зомби.

Если у мертвого персонажа оставались какие-либо вещи, то реанимированный зомби может взять только те из них, которые попадают в его предел грузоподъемности. Все остальные карты снаряжения убираются под низ колоды снаряжения.

Убитого зомби нельзя снова воскрешать в виде зомби.

Жетон убитого персонажа нельзя переносить с помощью персонажей.

В случае использования комбинированного приказа для применения сыворотки зомби, только владелец сыворотки должен быть повернут лицом к трупу.

## ТАЙЛЫ КОМНАТ

#### Armory (Оружейная)

Персонаж, проводящий поиск в этой комнате, добавляет к своему броску 1 черный кубик.

#### Cemetery (Кладбище)

В каждой могиле есть труп, который можно превратить в зомби с помощью способности профессора Кендала или Сыворотки зомби. Персонаж, делающий это, должен быть повернут лицом к могиле.

#### Chemistry Lab (Химическая лаборатория)

Персонаж в этой комнате получает +2 желтых кубика для проверок научных навыков.

#### Command Post (Командный пункт)

В фазу Инициативы, если в этой комнате есть хотя бы один боец NORAD, и комнате нет бойца салемита, то игрок за NORAD получает +2 ОП. Если наоборот, то 2 ОП получает игрок за Салемитов.

#### Communication Room (Рубка связи)

Как только радиоперехватчик включен в этой комнате, персонажу больше не нужно стоять на иконке с лицом или вообще оставаться в этой комнате для поддержания радиоперехватчика во включенном состоянии.

#### Cryogenic Chamber (Криогенная комната)

В этой комнате находится труп, который можно превратить в зомби, используя способности профессора Кендала или Сыворотку зомби. Персонаж должен стоять правильно на иконке с лицом. Если в этой комнате отключено электричество, то труп недоступен и его нельзя превратить в зомби.

#### Generator (Генератор)

Персонаж, правильно стоящий на иконке с лицом, может потратить 1 ОП и пройти проверку технических навыков (бросив число желтых кубиков, равное его техническим навыкам). Если он выбрасывает 3 и более очков, то электричество отключается во всем здании до финальной фазы. Генератор нельзя уничтожить.

#### Infirmary (Медпункт)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку технических и научных навыков, чтобы получить 2 очка жини. Персонаж, выполнивший это действие, может вылечить себя или другого персонажа на иконке с лицом в этой комнате. Если персонаж при лечении переходит из состояния Ранен в состояние Здоров, то все его новые характеристики вступают в силу немедленно.

#### Missile Room (Ракетная комната)

Персонаж, стоящий на иконке с лицом в этой комнате, может потратить 2 ОП и пройти проверку технических навыков. Если успех, то положите маркер ON на тайл комнаты и 2 ОП маркера, в качестве счетчика времени. В каждую Финальную фазу убирайте 1 маркер ОП. Когда последний будет убран - ракеты запускаются. Если это была цель, то получите положенное число Очков Миссий. В ином случае эффекта не имеет.

#### Morgue (Морг)

В этой комнате находятся 2 трупа, которых можно превратить в зомби, используя способности профессора Кендала или Сыворотку зомби. Персонаж должен стоять правильно на иконке с лицом.

#### Officers' Quarters (Квартиры офицеров)

В фазу Инициативы, за каждого персонажа, стоящего в этой комнате, игрок, их контролирующий, может потратить 1 очко Миссии, чтобы получить из банка 4 ОП и положить их за своим экраном. Эту способность нельзя использовать, если один или более вражеских персонажей стоят в этой же комнате.

#### Patient Room (Лазарет)

Потратьте 1 ОП и успешно пройдите проверку научных навыков, чтобы получить 1 очко жини. Персонаж, выполнивший это действие, может вылечить себя или другого персонажа, к которому он повернут лицом. Если персонаж при лечении переходит из состояния Ранен в состояние Здоров, то все его новые характеристики вступают в силу немедленно.

#### Robot Assembly Workshop (Цех сборки роботов)

Персонаж, правильно располагающийся на иконке лица, получает +1 черный кубик, когда выполняет Поиск в этой комнате. Любый персонаж, находящийся в этой комнате, получает +2 желтых кубика при всех проверках технических навыков.

#### Satellite Com Room (Пункт управления спутником)

Персонаж, правильно располагающийся на иконке лица, может потратить 2 ОП и выполнить проверку технических навыков. При успехе получите очко шпионажа, которое вы можете использовать по своему усмотрению.

#### Secret Safe Room (Комната со спрятанным сейфом)

Персонаж, находящийся на одном из четырех квадратов внутри сейфа, получает +2 черных кубика, когда проводит Поиск в этой комнате.

Стены вокруг этой комнаты не могут перекрываться дверьми при самостоятельном создании карты.

#### Sewers Exit (Выход из канализации)

Персонаж, находящийся на этом тайле, может выйти из игры, убежав через канализацию. Для этого ему необходимо потратить 1 очко миссии. Уберите его фигурку из игры, он больше не может вернуться. Персонаж считается вышедшим из игры, как если бы он ушел за край карты и к нему применяются те же эффекты.

#### Torture Chamber (Камера пыток)

Персонажи Салемитов получают +2 черных кубика, когда проводят пытки в этой комнате над захваченными персонажами. Этот бонус накапливается за каждого персонажа, стоящего в этой комнате и принимающего участие в пытках.

#### Video Surveillance Room (Комната видеонаблюдения)

Персонаж, правильно располагающийся на иконке лица, может использовать оборудование комнаты, чтобы наблюдать за врагами. Потратьте 1 ОП и пройдите проверку технических навыков. При успехе получите 4 ОП и положите их за свой экран.

#### Zombie Lab (Лаборатория Зомби)

В этой комнате находится 4 трупа, которые можно превратить в зомби, используя способности профессора Кендала или Сыворотку зомби. Персонаж должен располагаться правильно на иконке с лицом. Каждая иконка лица дает доступ к двум трупам. Активный игрок выбирает, какой из двух трупов реанимируется в виде зомби.

Если в этой комнате отключено электричество, то трупы недоступны и их нельзя превратить в зомби

## COL. NICK BOLTER

7 +4

4 4

5

6

CLOSE

RANGED

▶ +2  
▶ +1  
▶ +1

🔫 +1

🛡️ +1  
⚙️ +2  
🔍 +2

Конвертирует 1 ОМ в 4 ОП во время своей активации.  
Эти ОП могут быть использованы игроком НОРАД как он пожелает. Болтер может выполнить это действие сколько угодно раз, пока хватает ОМ. Вы можете держать за экраном любое количество ОП.

A -1 +4



## LT. VASQUEZ

5 +2

3 3

6

4

CLOSE

RANGED

▶ +2  
▶ +1  
▶ +0

🔫 +2

🛡️ +2  
⚙️ +1  
🔍 +3

Может получить контроль над Энштейном (2 ОП)  
Если Энштейн попадает в зону видимости Васкес во время ее активации, бросьте 3 желтых кубика. Если на них выпало 5 или больше Энштейн до конца игры попадает под контроль игрока НОРАД. ОП и тайлы приказа, лежащие на нем, сохраняются.  
Если Васкес ранена, ей нужно потратить только 1 ОП и выбросить на желтых кубиках 3 и больше, чтобы сделать Энштейна предателем.

A -2 +3 5 -3



## JAMES WOO

5 +2

3 4

5

4

CLOSE

RANGED

▶ +1  
▶ +1  
▶ +1

🔫 +1

🛡️ +2  
⚙️ +2  
🔍 +2

### Шпионаж (2 ОП)

Когда Джеймс Ву находится в Научной Лаборатории (Science Room) или Офицерской комнате (Officer Section), то он может шпионить, затратив на это 2 ОП. В процессе шпионажа без всяких бросков кубиков Джеймс Ву получает 1 очко шпионажа.  
Если Джеймс Ву ранен, то шпионаж стоит ему 3 ОП.

A -2 8 1



## МAMMOTH MK II

4 +1

6 6

4 1

8

CLOSE

RANGED

▶ +4  
▶ +1  
▶ +0

🔫 +4

🛡️ +0  
⚙️ +1  
🔍 +1

Разрушает стены и двери (1 ОП). Если цель (большая секция стены, 2 соседние короткие секции стены, большая дверь, короткая секция стены + соседняя с ней дверь или 1-2 соседние короткие двери) в зоне видимости и в красном секторе то ее можно разрушить.  
Бросьте 3 желтых кубика. Если результат 4 или больше, уберите цель, вместо стен нее поставьте маркер сломанной стены нужного размера. Защиту стен игнорируйте.

A -1 +3 4 -4



## LT. VASQUEZ

4 +2

2 3

4

3

CLOSE

+1  
+0  
+0

RANGED

+2

+2  
+1  
+2



Может получить контроль над Энштейном (1 ОП)

Если Энштейн попадает в зону видимости Васкес во время ее активации, бросьте 3 желтых кубика. Если на них выпало 3 или больше Энштейн до конца игры попадает под контроль игрока НОРАД. ОП и тайлы приказа, лежащие на нем, сохраняются.



## COL. NICK BOLTER

5 +3

3 3

3

4

CLOSE

+1  
+1  
+0

RANGED

+2

+1  
+2  
+1



## MAMMOTH MK II

3 +0

4 3

3 1

8

CLOSE

+2  
+1  
+0

RANGED

+2

+4

+2

+0  
+1  
+0



Разрушает стены и двери (1 ОП). Если цель (большая секция стены, 2 соседние короткие секции стены, большая дверь, короткая секция стены + соседняя с ней дверь или 1-2 соседние короткие двери) в зоне видимости и в красном секторе то ее можно разрушить.

Бросьте 3 желтых кубика. Если результат 4 или больше, уберите цель, вместо стен нее поставьте маркер сломанной стены нужного размера. Защиту стен игнорируйте.



## JAMES WOO

4 +1

2 3

4

3

CLOSE

+2  
+1  
+0

RANGED

+2

+1

+1

+1



Шпионаж (3 ОП)

Когда Джеймс Ву находится в Научной Лаборатории (Science Room) или Офицерской комнате (Officer Section), то он может шпионить, затратив на это 3 ОП. В процессе шпионажа без всяких бросков кубиков Джеймс Ву получает 1 очко шпионажа.



## JESSICA HOLLISTER

6 +4

3 4

5

5

CLOSE

RANGED

+1  
n/a  
+1

+2

+0  
+1  
+4

Конвертирует 1 МП в 4 ОП во время своей активации.

Эти ОП могут быть использованы игроком Салемитом как он пожелает. Холлистер может выполнить это действие экраном любое количество ОП.

A -1 +4

-3

## CHEROKEE BILL

6 4 +0

2 4

4

2

CLOSE

RANGED

+1  
+1  
+1

+2

+0  
+1  
+4

Игрок за НОРАД может сделать Чероки Билла предателем (2 ОП). Если Билл не активирован и под контролем Салемитов, то игрок за НОРАД тратит 2 ОП в свой ход, чтобы активировать его как персонажа НОРАД с пределом ОП = 6. Он остается персонажем НОРАД до Финальной фазы этого хода, затем возвращается под контроль Салемитов.

Если Билл ранен и не активирован, то игрок за НОРАД может потратить 2 ОП, чтобы получить от него 1 очко шпионажа.

A -2 F -1

-1

## PROF. JOHN KENDALL JR.

4 +1

2 4

3

3

CLOSE

RANGED

+1  
+1  
+0

+2

+3  
+2  
+3

Превращает труп в зомби (2 ОП).

Если профессор Кендалл стоит рядом с телом (иконкой черепа или маркером персонажа) и повернут к нему лицом, то он может потратить 2 ОП и пройти научную проверку, чтобы воскресить тело в виде Зомби. Мертвого зомби нельзя воскресить еще раз. Другие персонажи не могут перемещать Маркеры мертвых персонажей.

A -2

4

-2

## FRANCK EINSTEIN

5 +0 5 +0

4 5

5

4

CLOSE

RANGED

+4  
+3  
+1

+1

+2  
+2  
+3

Игрок за НОРАД может сделать Эйнштейна предателем (2 ОП)

Если Эйнштейн не активирован и под контролем Салемитов, игрок за НОРАД может потратить 2 ОП, активировать его и бросить 2 черных кубика, если он выбросит на них 4 или больше, то игрок за НОРАД получает 2 очка шпионажа.

Потраченные игроком за НОРАД ОП входят в предел ОП Эйнштейна за ход. Если Эйнштейн ранен, то это действие стоит 3 ОП и приносит 1 очко шпионажа.

A -2 +2 4 2

-2

## CHEROKEE BILL

2 2

4

1

| CLOSE | RANGED |      |      |
|-------|--------|------|------|
| ▶ +1  | ▶ +1   | ▶ +0 | ▶ +1 |
| ▶ +1  | ▶ +3   | ▶ +1 | ▶ +2 |
| ▶ +1  |        | ▶ +2 |      |

Игрок за НОРАД может сделать Чероки Билла предателем (2 ОП).

Если Билл ранен и не активирован, то игрок за НОРАД может потратить 2 ОП, чтобы получить от него 1 очко шпионажа.

A -2 1

## JESSICA HOLLISTER

3 3

3

3

| CLOSE | RANGED |      |      |
|-------|--------|------|------|
| ▶ +1  | ▶ +1   | ▶ +0 | ▶ +1 |
| ▶ n/a |        | ▶ +1 | ▶ +2 |
| ▶ +0  |        |      |      |

## FRANCK EINSTEIN

3 5

5

3

| CLOSE | RANGED |      |      |
|-------|--------|------|------|
| ▶ +3  | ▶ +0   | ▶ +1 | ▶ +1 |
| ▶ +1  |        | ▶ +1 | ▶ +1 |
| ▶ +2  |        | ▶ +1 |      |

Игрок за НОРАД может сделать Энштейна предателем (2 ОП)

Если Энштейн не активирован и под контролем Салемитов, игрок за НОРАД может потратить 2 ОП, активировать его и бросить 2 черных кубика, если он выбросит на них 4 или больше, то игрок за НОРАД получает 2 очка шпионажа.

Потраченные игроком за НОРАД ОП входят в предел ОП Энштейна за ход. Если Энштейн ранен, то это действие стоит 3 ОП и приносит 1 очко шпионажа.

A -3 +2 4 1

## PROF. JOHN KENDALL JR.

2 2

2

2

| CLOSE | RANGED |      |      |
|-------|--------|------|------|
| ▶ +1  | ▶ +1   | ▶ +2 | ▶ +1 |
| ▶ +0  |        | ▶ +1 | ▶ +1 |
| ▶ +0  |        |      |      |

Превращает труп в зомби (2 ОП).

Если профессор Кендал стоит рядом с телом (иконкой черепа или маркером персонажа) и повернут к нему лицом, то он может потратить 2 ОП и пройти научную проверку, чтобы воскресить тело в виде Зомби. Мертвого зомби нельзя воскресить еще раз. Другие персонажи не могут перемещать Маркеры мертвых персонажей.

A -2 4

## JEFF DEELER

5 +2

3 3

4

3

CLOSE

+2  
+1  
+2

RANGED

+1

+1  
+2  
+1

Добавляет ОП всем Зомби в зоне видимости.  
В фазу инициативы каждый зомби в зоне видимости Дилера получает +2 ОП из банка.  
Эти ОП могут быть потрачены только теми зомби, кто их получил. Они также поднимают предел ОП, которые можно потратить за ход этому зомби.  
Когда Дилер ранен, зомби получают +3 ОП.



-2

## JACK SAW

4 +0

2 6

3

3

CLOSE

+4  
+2  
+2

RANGED

+1

+0  
+0  
+1

Зомби. Разрушает стены и двери (1 или 2 ОП). Разрушает расположенные рядом двери или стены, если они попадают в его темно-голубой сектор.  
Выберите одно из двух:  
ОП: автоматически, без бросков, уничтожает любую дверь рядом с ним.  
ОП: бросьте 6 желтых кубиков. При результате 10 и выше уничтожьте стоящую рядом стену (положите на нее маркер сломанной стены).



-2

## ZOMBIE 1

3 +0

2 4

3

0

CLOSE

+3  
+2  
+1

RANGED

+0

+0  
+0  
+0

Зомби.  
Вы не можете создать больше зомби, чем у вас есть фигурок зомби и карточек персонажей зомби.  
Вы не можете создать зомби Джека-пилу, используя сыворотку зомби и специальную способность профессора Кендала.



-1

## ZOMBIE 2

3 +0

2 4

3

0

CLOSE

+3  
+2  
+1

RANGED

+0

+0  
+0  
+0

Зомби.  
Вы не можете создать больше зомби, чем у вас есть фигурок зомби и карточек персонажей зомби.  
Вы не можете создать зомби Джека-пилу, используя сыворотку зомби и специальную способность профессора Кендала.



-1

## JACK SAW

3 +0

1 6

2

2

CLOSE

RANGED

+2  
+1  
+1

+0

+0  
+0  
+0

Зомби. Разрушает стены и двери (1 или 2 ОП). Разрушает расположенные рядом двери или стены, если они попадают в его темно-голубой сектор.

Выберите одно из двух:

ОП: автоматически, без бросков, уничтожает любую дверь рядом с ним.

ОП: бросьте 6 желтых кубиков. При результате 12 и выше уничтожьте стоящую рядом стену (положите на нее маркер сломанной стены).



A -1 A -1 +6 12

## JEFF DEELER

4 +0

2 4

3

3

CLOSE

RANGED

+1  
+2  
+1

+1

+1  
+2  
+1

Добавляет ОП всем Зомби в зоне видимости.

В фазу инициативы каждый зомби в зоне видимости Дилера получает +3 ОП из банка.

Эти ОП могут быть потрачены только теми зомби, кто их получил. Они также поднимают предел ОП, которые можно потратить за ход этому зомби.



3

## ZOMBIE 2

2 +0

2 3

2

0

CLOSE

RANGED

+2  
+1  
+0

+0

+0  
+0  
+0

Зомби.

Вы не можете создать больше зомби, чем у вас есть фигурок зомби и карточек персонажей зомби.

Вы не можете создать зомби Джека-пилу, используя сыворотку зомби и специальную способность профессора Кендала.



## ZOMBIE 1

2 +0

2 3

2

0

CLOSE

RANGED

+2  
+1  
+0

+0

+0  
+0  
+0

Зомби.

Вы не можете создать больше зомби, чем у вас есть фигурок зомби и карточек персонажей зомби.

Вы не можете создать зомби Джека-пилу, используя сыворотку зомби и специальную способность профессора Кендала.

