Fireteam Zero

Шел 1942 год… Имена четырех солдат были вычеркнуты из списков программы по подготовке элитных рейнджеров. За свои уникальные навыки именно они были отправлены для борьбы с превосходящими силами сверхъестественного противника.

Эта игра – история об этих героях.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

5 фигурок Героев
5 справочных карт по Героям

2 фигурки Специалистов
2 справочные карты по Специалистам

13 фигурок Порождений Тифона
13 фигурок Призраков
13 фигурок Зараженных
9 справочных карт по Монстрам

64 карты Действия
64 карты Улучшений
21 карта Цели
55 карт Разведки
24 карты Фокусировки
24 карты Перемен

1 счастливая монета
12 информационных жетонов
6 жетонов силы
1 маркер угрозы
1 жетон первого игрока
1 жетон «Точка выхода»
12 жетонов «Точка возрождения»
13 особых информационных жетонов

8 кубиков атаки (d6)
1 кубик активации (d6)
1 кубик возрождения (d12)

8 секторов игрового поля
1 счетчик угрозы

Fireteam Zero является кооперативной игрой, сопряженной со сражением и сверхъестественным ужасом. В этой игре ее участникам предстоит взять на себя роль оперативников особой команды, отправленной в тыл врага во время Второй мировой войны, и столкнуться с живыми «артефактами», которые вышли на поверхность лишь с одной целью: привнести хаос и кровопролитие. Если их не сдержать, то это может поставить под вопрос саму жизнь на Земле.

В каждой партии героям необходимо постараться стремительно выполнить ряд целей, попутно отбиваясь от нескончаемого потока монстров. Если им это удастся и они выживут, то продолжат свою борьбу и на следующий день. Если же не смогут... ну, давайте скажем так: неудача – не вариант.

МИССИИ И ОПЕРАЦИИ

Во время партии вам предстоит отыграть одну из миссий, представленных в соответствующем буклете. Миссии группируются в так называемые «операции», которые разыгрываются в указанном порядке (в случае успеха).

Помимо этого, вы, конечно же, можете разыграть и просто одну (абсолютно любую) миссию, не отыгрывая всю операцию.

[Примечание: в каждой последующей миссии будут всё более грозные враги, чем в предыдущей. Будьте начеку!]

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Определите миссию
Игроки коллективно выбирают **миссию** из соответствующего буклета.

2. Выберите героев
Одному из игроков (решается случайным способом или коллегиально) выдается **жетон первого игрока**. Затем, начиная с этого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе **героя**, и берет справочную карточку по этому герою.

Важно: у каждого из героев есть своя уникальная роль, указанная на справочной карте. Если миссия предписывает, чтобы в ее прохождении был герой с той или иной ролью, то он должен быть выбран обязательно, или миссия не будет выполнена!

[Примечание: базовый набор включает в себя двух героев лидеров (Эйб и Максин), у которых сбалансированное сочетание способностей; борца (Шэд); снайпера (Френк) и подрывника (Дон). Обратите внимание, что для каждой роли предусмотрен только один набор карт, поэтому Эйб и Максин не могут участвовать в одной и той же миссии, если только у вас нет дополнительного набора карт.]

[Соло игра: если вы желаете отыграть партию в одиночку, то, выбрав двух героев, играйте за них обоих, как если бы это была игра вдвоем.]

3. Экипируйте героев
Каждый игрок подбирает карты **улучшения**, **действия** и **фокусировки**, исходя из роли выбранного им героя.

Каждый игрок выбирает все **карты обновления**, отмеченные, как особые в буклете с миссиями миссии, и перемешивает их вместе со своими **картами действий**, формируя тем самым свою **колоду действий**.

[Примечание: карты улучшения помечены звездой в центре и состоят из наборов по четыре одинаковых карт в каждом, поэтому, при выборе улучшения, замешайте все четыре карты этого типа в колоду!]

Каждый игрок выбирает все **карты фокусировки**, отмеченные, как особые в буклете с миссиями, и помещает их лицом вверх на столе.

[Примечание: карты действия (включая улучшения) являются теми картами, которые вы будете разыгрывать на протяжении всей игры, чтобы выполнять различные действия. Карты фокусировки остаются перед вами на протяжение всей миссии и предоставляют вам особые способности!]

Все прочие карты улучшений и фокусировки не будут использоваться в этой миссии, и убираются обратно в коробку с игрой.

4. Подготовьте игровое поле
Разместите все указанные в буклете миссии **сектора игрового поля** в правильной конфигурации.

Разместите 12 **жетонов «Точка возрождения»** лицом вверх в указанных локациях в любом порядке.

Поместите **жетон «Точка выхода»** в указанной для этого локации (если необходимо).

Если в миссии вы встретитесь с одним из главных монстров, или боссом, то поместите **жетон силы** в указанной локации для обозначения точки, где он появится позже.

5. Подготовьте счетчик угрозы
Расположите **счетчик угрозы** рядом с игровым полем, и поместите **маркер угрозы** на первый пункт счетчика. Перемешайте карты перемен, указанные в буклете миссий, и поместите их лицом вниз рядом со счетчиком угрозы.

6. Подберите информацию
Подберите справочные карты по Монстрам и карты целей, указанные в буклете миссий, и поместите их лицом вверх возле игрового поля.

[Примечание: обратите внимание на черту, напечатанную на справочной карте каждого Монстра. Это уникальное спецсвойство для конкретного Монстра, которое следует учитывать при необходимости.]

Перемешайте **карты событий** и отсчитайте из них указанное в буклете миссий число карт, а остальные верните в коробку. Затем подберите **карты разведки**, указанные в буклете миссий, и перемешайте их вместе с выбранными картами событий, чтобы сформировать колоду разведки.

[Примечание: колоду разведки всегда должна состоять ровно из 12 карт!]

7. Подготовьте счастливую монету
Поместите **счастливую монету** возле игрового поля.

8. Выставите Монстров
Подберите **фигурки монстров**, указанные в буклете миссий. Они составят **пул возрождения**. Бросьте кубик возрождения за каждого из них, и поместите монстра в той локации, которая содержит соответствующий жетон точки возрождения.

В некоторых миссиях могут быть указаны дополнительные монстры, которые размещаются в **пуле резерва**, и будут задействованы, когда этого потребуют особые условия для данной миссии.

9. Выставите Героев
Поместите обе **фигурки специалистов** в точке входа, указанной в буклете миссий, наряду с **фигурками героев** каждого игрока.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Fireteam Zero отыгрывается по раундам, каждый из которых состоит из трех фаз, следующих в следующем порядке:

1. **Тактическая фаза** – в ходе которой, герои добирают новые карты и имеют возможность отыграть 1 тактический ответ.
2. **Фаза героев** – в ходе которой, каждый игрок может перемещаться по игровому полю и выполнять действия.
3. **Фаза угрозы** – в ходе которой, монстры перемещаются и атакуют, а новые монстры выставляются на игровое поле. Счетчик угрозы также изменяется в течение этой фазы, что может привести к новым переменам для героев.

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

Во время этой фазы, выполните описанные действия в указанном порядке. При первом раунде игры, переходите сразу к шагу 3.

1. Определите первого игрока (пропустите при первом раунде).
Игрок, у которого в настоящее время жетон первого игрока, передает его игроку слева от себя.

2. Разыграйте тактический ответ (пропустите при первом раунде).
Один игрок (и только один) по желанию может разыграть свой тактический ответ (см. «*Карты Тактического Ответа*»). Если несколько игроков хотят разыграть тактический ответ и сложно договориться, решающее слово за первым игроком.

[Примечание: тактические ответы обладают мощными эффектами, и могут охватить сектор или даже все игровое поле!]

Игрок, чей герой был сбит с ног (см. «*Нокдаун*») не может разыгрывать тактический ответ, и не может быть затронут такой картой, разыгрываемой другим игроком.

3. Доберите карты действий.
После того, как был отыгран тактический ответ (или игроки приняли решение не отыгрывать его вовсе), каждый игрок, кто не отыгрывал тактический ответ, может добрать столько карт из своей колоды действий (как правило, до 5 карт), чтобы довести размер своей руки до предела. Игрок, совершивший тактический ответ, карт не добирает.

[Примечание: разыгранный тактический ответ хотя и может дать вам временное преимущество, но все же истощает руку, что делает вас более уязвимыми для атак!]

Игрок, чей герой был сбит с ног (см. «*Нокдаун*») может добирать карты, как обычно.

Если ваша колода действий иссякла, перемешайте вашу стопку сброса, формируя тем самым новую колоду.

[Примечание: если свойство карты предписывает вам добрать карты, вы можете сделать это, даже, если это превысит ваш размер руки! Вы просто не будете добирать карты во время тактической фазы, если у вас уже полная рука (или карт больше).]

ФАЗА ГЕРОЕВ

Во время этой фазы каждый игрок выполняет действия в порядке очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход, вы можете **переместить** вашего героя на расстояние, равное его скорости перемещения, и выполнить одно **действие**. И перемещение, и совершение действия – не являются обязательными: вы можете выполнять свое действие, либо до, либо после перемещения, или даже в середине движения.

Если ваш герой был сбит с ног (см. «*Нокдаун*»), вы должны выбрать в начале своего хода, следует ли вам пропустить свой ход и остаться сбитым с ног, либо подняться и совершить ход в штатном режиме.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

При перемещении, герой смещается из одной локации в соседнюю на расстояние, равное его скорости (обычно оно равно «2»).

[Примечание: обратите внимание, что локации считаются соседними, даже если они соединяются лишь по диагонали!]

Если локация рассматривается, как *сложный рельеф*, то перемещение через нее стоит герою **2**[x] шагов вместо одного, как в обычном случае. Оба очка движения должны быть потрачены единовременно: вы не можете зайти на полпути в локацию со сложным рельефом, затратив одно очко, а затем за счет следующего переместиться на следующую локацию.

Сложность рельефа на монстров не распространяется: они свободно перемещаются через такие локации.

Если локация определяется, как *непроходимая локация*, то и герои, и монстры не могут пройти через нее.

Охрана специалистов

Когда вы перемещаете своего героя из локации, содержащей одну или несколько фигурок специалистов, вы можете «взять с собой» одного или всех специалистов. Если ваш герой – единственный в этой локации, вы **должны** взять с собой всех специалистов, т.к. вы **никогда** не можете оставить специалистов в локации одних (без героя в качестве их охраны)!

[Важно: это условие срабатывает, даже если ваше движение является непроизвольным (вызвано монстром или событием).]

[Примечание: специалисты – это «не-боевые» участники миссии, которые сопровождают команду и должны быть защищены (см. «Специалисты»).]

Бегство

Вы не можете сдвинуть героя из локации, на которой находится монстров больше, чем активных героев. Это ограничение относится только к обычному перемещению, вытекающему из вашей скорости. Однако, особые одноразовые шаги, которые срабатывают для вас в результате события, реакция или тактического ответа, не ограничивают вас наличием монстров.

[Примечание: обратите внимание, что специалисты не являются «героями» и на них это ограничение не распространяется!]

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Как правило, вы сможете выполнить только одно действие за ход. Стандартными и доступными для вас каждый ход действиями являются **атака** и **поиск**, но цели миссии будут часто предоставляют вам дополнительные возможности. Некоторые карты фокусировки могут также предоставить вам возможность выполнять особые действия, уникальные для вашего героя.

Атака

Вы можете атаковать монстра, разыграв одну или несколько карт, объединяя их в одно действие атаки. Каждая карта, сыгранная таким образом, должна соответствовать двум ограничениям:

- все разыгранные карты должны быть с одним и те же типом атаки;
- цель должна находиться в пределах зоны атаки каждой карты.

Во-первых, сложите силу атаки с каждой сыгранной карты, чтобы определить общую силу атаки и бросьте кубики атаки в количестве, равном этой силе. Каждый выпавший символ попадания, соответствующий типу атаки, наносит 1 ед. урона.

[Важно: вне зависимости от общей силы атаки, вы никогда не может бросать более 8 кубиков атаки! Следовательно, излишек суммарной атаки, который превышает «8», израсходуется впустую.]

Затем определите, достаточен ли суммарный показатель урона, чтобы убить монстра. Справочная карта каждого монстра указывает его здоровье, а также его устойчивость к каждому типу атаки (см. «*Сопротивление*»). Для того, чтобы убить монстра, вы должны нанести урон, равный или больший, чем его здоровье за вычетом показателя сопротивления.

Весь урон, требуемый для убийства монстра должен быть нанесен за одну атаку. Недостаточный урон для смерти монстра, теряется, не вызывая никакого эффекта (атака не засчитывается). Если монстр убит, удалите его с поля, вернув его или в пул возрождения (см. «*Пул возрождения*») или в пул резерва (см. «*Пул резерва*») в зависимости от обстоятельств.

[Примечание: сильнейших монстров – боссов – убивать сложнее, ведь они должны быть достаточно травмированы, чтобы погибнуть (см. «Схватка с боссом»).]

Сопротивление

Справочная карта каждого монстра указывает на то, сколько ед. урона он может поглотить при проведении определенного типа атаки по нему. Любой ущерб, нанесенный монстру, уменьшается на его сопротивление к этому типу атаки.

Некоторые эффекты позволяют обойти при атаке сопротивление монстра, игнорируя его полностью.

Дополнительный урон

Некоторые карты предоставляют дополнительный урон, который добавляется к любым ед. урона, выпавшим на кубиках атаки. Ограничения на общее количество ед. дополнительного урона, которые вы можете добавить к атаке, нет.

Схватка с боссом

Сильнейшие монстры, или боссы, более жестокие, чем элита и, уж тем более, приспешники. Да и убить их не так легко, как их меньших братьев. Нанесение урона боссу равного или большего, чем его здоровье не убивает его наповал, как это было бы с более слабым монстром, а просто травмирует его.

Когда босс входит в игру, на его справочной карте размещается ряд жетонов силы (число указано на его карте и, как правило, это 1 жетон за каждого героя в игре). Всякий раз, когда атака причиняет боссу достаточный урон, удалите 1 жетон силы с его справочной карты. Когда удаляется последний жетон, босс считается побежденным. Удалите его с поля, но не возвращайте его пул возрождения (см. «*Пул возрождения*»).

[Примечание: победа над боссом почти всегда финальная цель миссии, и, как правило, приводит к немедленной победе!]

Свойства рельефа

Если локация определяется, как *закрытая*, то любая дальняя атака по ней сокращает силу атаки на 1 кубик (минимум до «0»). На атаки внутри таких локаций это условие не распространяется. И монстры, и герои используют выгоду от этой локации.

Если локация определяется, как *возвышенность*, то любая дальняя атака с этой локации по не-возвышенной локации увеличивает силу атаки на 1 кубик. На атаки в той же локации (или по любой другой возвышенности из нее) это условие не распространяется. И монстры, и герои используют выгоду от этой локации.

Взрывчатка

Любой урон, наносимый посредством взрывчатых веществ, применяется к каждой фигурке в целевой локации: и по монстрам, и по героям, в том числе и по нападающему!

[Примечание: специалисты никогда не получают урон!]

Особые виды атак

Иногда миссия или эффект карты могут потребовать от вас атаковать нечто отличное от монстров, даже ваших союзников! Атаки против цели осуществляется, как если бы это был монстр. Любой урон, нанесенный по другому герою, считается, как нанесенный монстром. При атаке нечто иного, см. инструкцию по уничтожению данной цели.

Генри

Если фигурка специалист Генри находится в вашей или в любой смежной локации, то при атаке, вы можете перебросить один из ваших кубиков атаки после броска.

Поиск

Если ваш герой находится в локации с жетоном «Точка возрождения» (лицом вверх), и без монстров, вы можете воспользоваться действием поиска, чтобы обыскать это место. Обыскав, переверните жетон лицом вниз и возьмите карту из стопки разведки – это ваша находка (сразу же разрешите все эффекты этой карты).

Достижение целей

Цели миссии часто требуют, чтобы герои отыскали определенные карты в колоде разведки. При их обнаружении, эти карты обычно инструктируют вас разместить информационные жетоны на соответствующую карту цели (либо сразу, либо после выполнения определенной задачи), чтобы отметить прогресс выполнения этой цели. После того, как указанное число жетонов накопилось на карте цели, она считается выполненной.

Засада!

Если карта разведки указывает на то, что вы нарвались на засаду монстра, выставите этого монстра в вашей локации и активируйте его немедленно. Монстр берется из пула возрождения, если он там есть. Если же это невозможно, так как все подходящие монстры уже на игровом поле, то возьмите того из них, который дальше всех от вашей локации.

Обратите внимание, что в ответ на засаду не может быть разыграна реакции (см. «*Реакции*»).

Пэтти

Если фигурка специалиста Пэтти находится в вашей или в любой смежной локации, вы можете осуществить поиск, как свободное действие (в обычном порядке), т.е. оно не учитываются, как действие во время вашего хода, что позволит вам совершить другое действия.

ФАЗА УГРОЗЫ

Во время фазы угрозы, выполните следующие действия в указанном порядке.

1.Продвиньте маркер угрозы

Продвиньте маркер угрозы на один пункт по одноименному счетчику. Если при этом он достигает пункта, указывающего на необходимость добрать новую карту перемен, то вскройте верхнюю карту искомой стопки и поместите ее лицом вверх на счетчике угрозы в соответствующем месте. Каждая карта перемен, добавленная на счетчик угрозы, привносит новое правило, которое вступает в силу немедленно, что делает выполнение миссии более трудным для героев.

Если маркер достигает последнего пункта на счетчике, дальше он не сдвигается, а новые карты перемен не вскрываются. Следовательно, максимум четыре карты перемен никогда не будут вскрыты в любой одной миссии.

2.Активируйте монстров

Активируется каждый монстр: в начале прислужники, затем элитные монстры, и только потом босс (если он на поле). Внутри каждого типа, вы можете активировать отдельных монстров в любом порядке. Когда монстр активируется, он движется и атакует в следующем порядке:

I – Переместите монстра

Если в локации с монстром уже есть активный герой, то монстр не двигается. В противном случае, он перемещается (в соответствие с показателем своей скорости) по направлению к ближайшему активному герою, переходя от одной соседней локации к другой, подобно героям. Если он должен выбрать между равноудаленными героями, то он движется к тому, кто раньше ходит в череде игроков.

Монстры не подвержены воздействию сложного рельефа локации, но никогда не могут входить в непроходимые локации.

II – Киньте кубик активации

Бросьте кубик активации, чтобы определить получит ли монстр дополнительное движение, и активируется ли его спецсвойство.

- ***Пустая грань:*** ничего не происходит.
- ***Грань с символом перемещения:*** монстр немедленно перемещается на одну дополнительную локацию.
- ***Грань с кубком:*** активируется спецсвойство монстра, указанное на его справочной карточке.

III – Проведите атаку монстром

После перемещения, монстр всегда будет атаковать активного героя в радиусе своей атаки, если он способен на это. Если он вынужден выбирать между целями на различных расстояниях, то атакован должен быть ближайший к нему. Если он должен выбрать между целями на одной дистанции, то атакован будет тот, кто ходит раньше в порядке очереди (однако, см. ниже «*Я возьму это на себя!*»).

Бросьте соразмерное силе атаки монстра кубиков атаки. Каждый выпавший символ попадания, соответствующий типу атаки, наносит 1 ед. урона герою, который должен сбросить по одной карте действия по своему выбору за каждую ед. урона.
Если у него нет для этого достаточного количества карт в руке, он становится сбитым с ног (см. «*Нокдаун*»).

Я возьму это на себя!

Когда некий герой отмечен для атаки, любой другой активный герой в той же локации, может добровольно заступиться за него, став новой мишенью для атаки. Это решение должно быть принято перед броском атаки.

[Примечание: конечно, это не очень поможет, если вы имеете дело со взрывчаткой!]

Взрывчатка
Как и в случае атаки героев, любой урон, нанесенный монстром с помощью взрывчатки, распространяется на каждого активного героя в локации цели. В отличие от атак героев, атаки монстра не повреждают других монстров в той же локации!

Нокдаун
Если герою требуется сбросить с руки карт больше, чем у него есть, он сбрасывает всю свою руку и получает нокдаун. Положите фигурку героя набок до его следующего хода. Всякий раз, когда герой оказывается сбитым с ног, переверните счастливую монету «решкой» вверх. Если монета в этот момент уже находится уже в таком положении, то игроки проиграли, провалив миссию!

Пока ваш герой сбит с ног, он считается неактивным: вы не можете разыгрывать карты (в том числе и в качестве реакции), но герой не может быть и поврежден какому-либо свойству или эффекту. Когда вы начинаете свой следующий ход, вы можете выбрать, продолжить лежать и пропустить свой ход, или встать и выполнить свой ход в обычном режиме. Монстры будут игнорировать сбитого с ног героя в качестве цели для своих перемещений и атаки.

[Примечание: игра в опоссума, чтобы избежать второго нокдауна, иногда может спасти вас от поражения!]

Незащищенные специалисты
Если последний активный герой в локации со специалистом сбивается с ног, маркер угрозы сдвигается на один пункт по счетчику. Если это вызывает вскрытие новой карты перемен, выложите ее немедленно (если это возможно).

[Примечание: обратите внимание, что если ваш герой является единственным охранником для обоих специалистов и его сбивают с ног, то маркер угрозы продвигается на два пункта.]

3. Возродите Монстров (пропустите, если босс уже в игре)
Бросьте кубик возрождения за каждого доступного монстра в одноименном пуле, (сначала за приспешников, потом за элиту). Выставите каждую фигурку монстра в локацию, в которой есть «Точка возрождения», соответствующая выпавшему значению, если только она не закрыта (см. «*Закрытие точки возрождения*»).

Закрытие точки возрождения
Если в локации с точкой возрождения есть хотя бы один активный герой и нет монстра, точка возрождения считается закрытой (вы можете поместить фигурку героя поверх точки возрождения, как напоминание об этом). Если при броске кубика возрождения выпадает номер закрытой точки, то необходимо бросить еще раз, пока не выпадет номер открытой точки возрождения.

Схватка с боссом
Если в миссии вам суждено встретиться с боссом, монстры перестают возрождаться сразу после того, как в игру входит босс. До тех пор, пока босс остается на игровом поле, пропускайте шаг возрождения монстров в ходе фазы угрозы.

Когда босс будет повержен, монстры начнут возрождаться в обычном режиме, если какие-либо цели еще не достигнуты.

ВЫПОЛНЕНА ЛИ МИССИЯ?
Герои завершают успешно свою миссию и побеждают в игре сразу же, как только они достигли всех целей, заявленных в буклете по этой миссии, а точку выхода достигли все герои (если она указана в условиях миссии).

Герои проваливают миссию и партию в целом, если героя сбивают с ног, когда счастливая монета повернута «решкой» вверх.

Дополнительные правила

Карты действий

Каждая из карт действий героя в своей верхней части содержит информацию, которая используется при розыгрыше этих карт для действия атаки во время фазы героев (см. «*Атака*»). Кроме этого, каждую карту можно разыгрывать либо в качестве тактического ответа, либо в качестве реакции.

Игрок, чей герой был сбит, не может разыгрывать карты, в том числе и как тактический ответ, и как реакцию.

Карты с тактическим ответом

Тактические ответы разыгрываются во время тактической фазы (см. «*Разыграйте тактический ответ*»). Они могут обладать мощными эффектами, которые способны охватить все игровое поле, но цена их использование высока: герой, разыгравший такую карту, не добирает карт для предстоящего хода.

Карты с реакцией

Реакции могут быть разыграны в любое время, когда срабатывает инициирующее событие, указанное на карте. Существует три ограничения на розыгрыш реакции:

- каждый игрок может разыграть только **одну** реакцию в ответ на одно инициирующее событие;
- цель реакции (приведенная на карте) должна находиться в пределах указанной **дистанции**;
- реакция не могут быть разыграна в ответ на **засаду**.

Информационные жетоны

Информационные жетоны служат нескольким целям в игре:

- на картах целей они используются для отслеживания достижения цели;
- на картах находок они используются для отслеживания разрешения столкновения;
- находясь на игровом поле, они представляют собой вещи, с которыми герои могут взаимодействовать.

Размещение информационного жетона на игровом поле

Каждый раз, когда вам необходимо разместить информационные жетоны на игровом поле для представления сразу нескольких различных вещей, вы можете использовать буквы на оборотной стороне жетонов для их различия.

Особые информационные жетоны

Некоторые миссии могут указать вам разместить особые информационные жетоны на игровом поле, например: жетон огня или жетон цистерны «А». Воспользуйтесь особыми жетонами для представления этих объектов на поле.

Карты целей

Каждая миссия обладает рядом целей, которые должны быть достигнуты для того, чтобы успешно завершить миссию. Эти цели представлены в виде конкретных карт целей, уникальных для этой миссии. Каждая карта цели содержит описание условия своего достижения.

Многие карты цели указывают на необходимость выложить определенное количество информационных жетонов на них, чтобы достигнуть заявленной цели. В некоторых случаях карта сама указывает на условия размещения на ней информационных жетонов, а в других – герои должны осуществлять поиск, чтобы найти необходимые карты находок, которые и предоставят эти жетоны (см. «*Карты разведки*»).

Некоторые карты цели дополнительно указывают, что герои смогут перевернуть счастливую монету «орлом» вверх, как только цель будет достигнута. Если монета уже лежит «орлом» вверх, когда цель достигнута, то она не переворачивается.

Карты разведки

Когда герой совершает действие поиска, он берет карту из колоды разведки. Эта колода складывается в начале каждой миссии из карт находок и событий.

Карты находок

Карты находок представляют собой конкретные вещи, которые ищут герои, чтобы достигнуть цели миссии. Указания в буклете миссий определяют, какие именно из карт следует использовать в конкретной миссии.

Каждая из карт находок в миссии связана с одной из карт целей. Большинство из них указывают на то, сколько информационных жетон следует положить на карту цели или же указанное условие сразу выполняется.

Карты событий

Карты событий представляют собой то, что не связано непосредственно с целями миссии. Некоторые из них могут быть полезны для героев, а другие нет. Указания в буклете миссий определяют, какие именно из карт следует использовать в конкретной миссии.

Специалисты

Специалисты – это «небоевые» участники миссии, которые сопровождают команду и помогают достигнуть цели миссии. Они не могут выполнять действия самостоятельно, и могут перемещаться только в сопровождении движущегося героя (см. «*Охрана специалистов*»). Несмотря на то, что они никогда не могут быть целью нападения, их защита по-прежнему является приоритетной задачей, поскольку оставление их одних без защиты повышает уровень угрозы, с которой сталкиваются герои (см. «*Незащищенные специалисты*»).

Специалист псионик: Пэтти

Если фигурка специалист Пэтти находится в вашей или в любой смежной локации, вы можете осуществить поиск, как свободное действие (в обычном порядке), т.е. оно не учитываются, как действие во время вашего хода, что позволит вам совершить другое действие.

Специалист по истории: Генри

Если фигурка специалист Генри находится в вашей или в любой смежной локации, то при атаке, вы можете перебросить один из ваших кубиков атаки после броска.

Счастливая монета

Счастливая монета является талисманом для героев. В начале миссии она всегда лежит «орлом» вверх, и переворачивается на «решку» всякий раз, когда героя сбивают с ног. Если героя сбивают с ног пока счастливая монета лежит «решкой» вверх, то герои тут же проваливают миссию и проигрывают игру! К счастью, многие цели миссии и даже некоторые события могут перевернуть счастливую монету обратно. Если монета лежит «орлом», когда достигается цель, то она не переворачивается.

Пул возрождения

Каждая миссия определяет конкретное сочетание монстров, фигурки которых составляют пул возрождения для этой миссии, как запас монстров, доступных для противостояния героям. Любые монстры, размещенные на игровом поле во время подготовки к игре, берутся из пула возрождения, если не указано иное. Монстры, которых убивают, возвращаются в пул возрождения, где они становятся вновь доступны для возрождения во время фазы угрозы (см. «*Возрождение монстров*»).

Пул резерва

Некоторые миссии указывают на дополнительных монстров, которые размещаются в пуле резерва во время подготовки к игре. Эти монстры могут быть порождены по условиям, определенным миссией (часто за счет карт разведки), и не являются частью пула возрождения. Монстры в пуле резерва, порождаются только тогда, когда конкретно есть указание на это, а не при нормальном возрождении монстров во время фазы угрозы, и должны возвращаться в пул резерва (а не в пул возрождения!), когда покидают игру.

Если имеются указания добавить монстра из резервного пула в пул возрождения, то монстр становится частью пула возрождения на оставшуюся часть миссии и, соответственно, возрождается во время фазы угрозы и возвращается в пул возрождения после своей гибели.

ЭФФЕКТЫ РЕЛЬЕФА

Сложный

Если локация рассматривается, как *сложный рельеф*, то перемещение через нее стоит герою **2**[x] шагов вместо одного, как в обычном случае. Оба очка движения должны быть потрачены единовременно: вы не можете зайти на полпути в локацию со сложным рельефом, затратив одно очко, а затем, за счет следующего, переместиться на следующую локацию.

Сложность рельефа на монстров не распространяется: они свободно перемещаются через такие локации!

Возвышенный

Если локация определяется, как *возвышенность*, то любая дальняя атака с этой локации по не-возвышенной локации увеличивает силу атаки на 1 кубик. На атаки в той же локации (или по любой другой возвышенности из нее) это условие не распространяется.

И монстры, и герои используют выгоду от этой локации.

Непроходимый

Если локация определяется, как *непроходимая*, то и герои, и монстры не могут пройти через нее.

Закрытый

Если локация определяется, как *закрытая*, то любая дальняя атака по ней сокращает силу атаки на 1 кубик (минимум до «0»). На атаки внутри таких локаций это условие не распространяется.

И монстры, и герои используют выгоду от этой локации.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

- **Action (Действие)**: активность героя в течение фазы героев (атака или поиск). В норме герой может выполнить только 1 действие за ход.
- **Action Card (Карта Действия)**: карта, взятая в руку из колоды действий. Карты улучшений – особый вид карты действия.
- **Action Deck (Колода Действия)**: персональная колода карт действий.
- **Activate (Активация)**: процесс осуществления передвижения и атаки монстром.
- **Activation Die (Кубик Активации)**: кубик d6, взбрасываемый при активации каждого монстра для определения его поведения.
- **Active Hero (Активный Герой)**: герой, которого не сбили с ног.
- **Ally (Союзник)**: любой герой из вашей команды.
- **Ambush (Засада)**: появление и немедленная активация монстра в локации героя. Реакция в ответ на засаду разыгрывать нельзя.
- **Attack Action (Атака)**: действие, во время которого разыгрываются одна или несколько карт действия для проведения атаки по монстру.
- **Attack Dice (Кубик Атаки)**: кубик d6, взбрасываемый при проведении атаки.
- **Attack Range (Дальность Атаки)**: максимальная дистанция для проведения атаки.
- **Attack Strength (Сила Атаки)**: число кубиков атаки, которые используются при осуществлении атаки.
- **Attack Type (Тип Атаки)**: тип урона (кулак, пуля, граната), наносимый при атаке.
- **Attribute (Черта)**: постоянное свойство, свойственное каждому типу монстров.
- **Battlefield (Поле Битвы)**: все игровое поле конкретной миссии.
- **Bomb (Граната)**: тип атаки посредством взрывчатки, причиняющий урон всем, кто находится в целевой локации (и героям, и монстрам).
- **Boss (Босс)**: самый сильный из монстров, встречающийся, как правило, в ходе последней миссии операции.
- **Brawl (Кулак)**: тип атаки посредством сильного физического воздействия, характерный для ближнего боя.
- **Bullet (Пуля)**: тип атаки посредством огнестрельного оружия с высокоэнергетическим поражающим воздействием.
- **Discovery Card (Карта Находки)**: тип карт разведки, необходимый для достижения целей миссии.
- **Elite (Элита)**: класс сильных монстров, уступающих разве что боссам.
- **Entry Point (Точка Входа)**: локация, с которой герои начинают свою миссию.
- **Event Card (Карта События)**: тип карт разведки, представляющие собой случайные события, которые возникают при поиске.
- **Exit Point (Точка Выхода)**: локация, которую герои должны достичь, чтобы завершить миссию.
- **Figure (Фигурка)**: физическое представление героя, специалиста или монстра.
- **Fleeing (Бегство)**: процесс перемещения героя из локации с монстром, посредством обычного перемещения.
- **Focus Card (Карта фокусировки)**: карта, постоянно лежащая перед игроком и указывающая на спецсвойство его героя.
- **Free Action (Свободное действие)**: действие героя в течение фазы героев, которое не входит в число разрешенных (обычно только одно).
- **Guard (Охранник)**: герой в локации с фигуркой специалиста.
- **Hand (Рука)**: карты действия в руке игрока, которые можно разыгрывать. В норме, размер руки – 5 карт (это не строгое ограничение).
- **Health (Здоровье)**: показатель урона, необходимого для убийства монстра (или в случае с боссом, для его травмирования).
- **Hero (Герой)**: персонаж игрока, представленный на игровом поле в виде фигурки.
- **Hero Reference Card (Справочная Карта Героя)**: карта, описывающая свойства героя.
- **Hero Phase (Фаза Героев)**: часть игрового раунда, в ходе которой герои перемещаются и совершают действия.
- **Hit (Попадание)**: удачный результат броска кубика атаки, причиняющий 1 ед. урона.
- **Injury (Травма)**: свойство босса (при получении критического урона) сбрасывать с себя один жетон силы вместо принятия смерти.
- **Intel Tokens (Информационные Жетоны)**: используются для отслеживания информации, необходимой для достижения целей.
- **Knocked Down Hero (Герой, сбитый с ног)**: герой, который временно находится вне игры.
- **Location (Локация)**: отдельная секция игрового поля, где может быть расположена фигурка или жетон.
- **Lucky Coin (Счастливая Монета)**: двусторонний жетон, используемый для отслеживания того, насколько игроки близки к провалу.
- **Minion (Приспешник)**: наислабейший класс монстров.
- **Mission (Миссия)**: отдельная партия, в ходе которой герои пытаются выполнить ряд целей.
- **Mission Briefing (Инструктаж по Миссии)**: часть буклета миссий, детально описывающая особенность каждой миссии.
- **Mission Briefing Book (Буклет Миссий)**: книга с подробным описанием миссий.
- **Monster (Монстр)**: вражеское существо, представленное на игровом поле в виде фигурки монстра.
- **Monster Reference Card (Справочная Карта Монстра)**: карта, описывающая свойства монстра.
- **Move (Перемещение)**: процесс, в ходе которого фигурка переходит из одной локации в другую.
- **Objective Card (Карта Цели)**: карта с описанием одной из целей, которые герои должны достичь, чтобы преуспеть в своей миссии.
- **Operation (Операция)**: связанный ряд миссий.
- **Power Tokens (Жетоны Силы)**: используются для индикации места возрождения босса, и учета нанесенных ему травм.

- **Range (Дальность)**: дистанция от одной локации до другой в числовом эквиваленте (без учета рельефа).
- **Ranged Attack (Дальняя Атака)**: атака по цели в другой локации.
- **Reaction (Реакция)**: карта действия со свойством реакции.
- **Recon Card (Карта Разведки)**: карта, вскрываемая из колоды разведки при поиске.
- **Recon Deck (Колода Разведки)**: колода, откуда вскрывается карта разведки при поиске.
- **Reserve Pool (Пул Резерва)**: набор монстров, вне пула возрождения миссии, но доступные для возрождения по особому целеуказанию.
- **Resistance (Сопротивление)**: показатель, вычитающийся из урона, причиняемого монстру, на основе типа атаки.
- **Role (Роль)**: свойство героя (борец, подрывник, лидер, снайпер), определяющее его набор карт действий, улучшений и фокусировки.
- **Round (Раунд)**: часть игрового процесса, состоящая из тактической фазы, фазы героев и фазы угрозы.
- **Search Action (Поиск)**: осуществляется в локации с жетоном «Точка возрождения» (д.б. лицом вверх), путем вскрытия карты разведки.
- **Sector (Сектор)**: отдельная плашка игрового поля.
- **Secured Spawn Point (Закрытая Точка Возрождения)**: точка возрождения с фигуркой активного героя и без монстров.
- **Spawn (Возрождение)**: процесс выставления новой фигурки монстра на игровом поле.
- **Spawn Die (Кубик Возрождения)**: кубик d12, взбрасываемый для определения, где монстр будет возрожден.
- **Spawn Point (Точка Возрождения)**: локация, содержащая жетон «Точка возрождения».
- **Spawn Pool (Пул Возрождения)**: набор монстров, доступных для неоднократного возрождения на игровом поле в той или иной миссии.
- **Spawn Tokens (Жетон «Точка Возрождения»)**: пронумерованный двусторонний жетон, который определяет, где будет возрожден монстр, и где уже был проведен поиск.
- **Special Ability (Спецсвойство)**: особое свойство монстра, активируемое за счет кубика активации.
- **Specialist (Специалист)**: фигурка, не принадлежащая к конкретному игроку, но предоставляющая бонусы рядом стоящим героям.
- **Specialist Reference Card (Справочная Карта Специалиста)**: карта, описывающая свойства конкретного специалиста.
- **Speed (Скорость)**: дистанция, которую может пройти герой или монстр каждый ход. У героев она обычно равна 2.
- **Start Player Token (Жетон Первого Игрока)**: жетон, использующийся для обозначения текущего первого игрока.
- **Tactical Response (Тактический ответ)**: карта действия, с которой разыгрывается свойство для тактического ответа.
- **Tactics Phase (Тактическая фаза)**: часть игрового раунда, когда может быть разыгран тактический ответ.
- **Terrain (Рельеф)**: особые игровые эффекты, привязанные к определенным локациям на игровом поле.
- **Threat Phase (Фаза Угрозы)**: часть игрового раунда, когда перемещаются и атакуют монстры.
- **Threat Token (Маркер Угрозы)**: маркер, который перемещается по счетчику угрозы, вводя новые карты перемен в игру.
- **Threat Track (Счетчик Угрозы)**: счетчик, по которому перемещается маркер угрозы, вводя новые карты перемен в игру.
- **Turn (Ход)**: часть фазы героев, в течение которой игроки по одиночке действуют своим героем.
- **Twist Card (Карта Перемен)**: карта, вскрываемая из колоды перемен, когда на это указывает маркер угрозы.
- **Twist Deck (Колода Перемен)**: колода, из которой вскрывается карта перемен, когда на это указывает маркер угрозы.
- **Unblockable Damage (Неблокируемый Урон)**: урон, который ничем не может быть уменьшен или предотвращен.
- **Upgrade Card (Карта Улучшения)**: особый тип карты действия, получаемый набором из 4 карт, для прохождения миссий операции.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВОГО РАУНДА

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

1. Определите первого игрока (пропустите при первом раунде).
Игрок, у которого в настоящее время жетон первого игрока, передает его игроку слева от себя.

2. Разыграйте тактический ответ (пропустите при первом раунде).
Один игрок (и только один) по желанию может разыграть свой тактический ответ.

3. Доберите карты действий.
Доберите карты, доведя до максимума размера руки (обычно 5 карт), если вы не разыгрывали тактический ответ.

ФАЗА ГЕРОЕВ

По часовой стрелке, каждый игрок может свободно переместиться и выполнить одно из следующих действий:

- атаковать монстра;
- совершить поиск возле «Точки возрождения»;
- совершить действие, доступное с карты цели или с карты фокусировки.

ФАЗА УГРОЗЫ

1. Продвиньте маркер угрозы
Сдвиньте маркер угрозы на один пункт по треку угрозы и вскройте одну карту перемен, если необходимо.

2.Активируйте монстров
Активируйте каждого монстра [1) приспешники → 2) элита → 3) босс] в следующем порядке:

I. Переместите монстра.
Монстр перемещает соразмерно своей скорости к ближайшему активному герою.

II. Бросьте кубик активации.
Монстр может получить дополнительное 1 движение или активируется его спецсвойство.

III. Проведите атаку монстром.
Если герой сбит с ног, переверните счастливую монету и продвиньте маркер по треку угрозы.

3. Возродите монстров (пропускается, если босс в игре).
Возродите всех умерщвлённых монстров.