

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Отголоски» — это кооперативная приключенческая игра для 2–4 участников. Вам предстоит взять на себя роли маленьких грызунов, пытающихся выжить в постапокалиптическом мире, из которого таинственным образом исчезли все люди.

В каждой партии вы будете исследовать разрушенный и опасный город, добывать припасы и сражаться со зловными хищниками. При этом вам придётся следить за временем, ведь, если вы надолго оставите свою колонию без присмотра, это может привести к трагическим последствиям.

Играя в «Отголоски», вы пройдёте целую кампанию, и итог каждой партии будет влиять на состояние колонии и общий сюжет. Для победы в кампании всем персонажам необходимо выполнить личные задания и сохранить колонию.

СОСТАВ ИГРЫ

Правила игры	4 жетона целей
Книга приключений	5 жетонов огня
23 пластиковые фигурки	8 жетонов тараканов
Чёрный и белый кубики	4 жетона дронов-шершней
Планшет приключения	Жетон Мрака
Планшет кампании	3 жетона тяжёлых объектов
План города	Жетон крючка
47 карт находок	2 жетона мышеловок
4 карты персонажей	3 жетона прицела
37 карт основных действий	Жетон лодки из молочного пакета
4 карты влияния персонажей	Картонная фигурка грузовичка
51 карта предметов	Картонная фигурка джипа
17 карт состояний	2 картонные фигурки резких роллеров
20 карт способностей	2 картонные фигурки скейтеров-налётчиков
17 карт встреч	Картонная фигурка Дымки
8 карт миссий	7 пластиковых подставок
22 карты врагов	7 пластиковых креплений для счётчиков
10 карт местности	Коробочка находок
13 карт поездки	Коробочка удалённых карт
Маркер местоположения группы	4 коробочки персонажей
Жетон ситуации	Коробочка припасов колонии
25 жетонов ран	14 пакетиков
21 жетон обыска	
8 жетонов батареек	



WWW.ZMANGAMES.COM



WWW.CROWDGAMES.RU

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

КАРТА ПЕРСОНАЖА



- Имя.
- Класс.
- Биологический вид.
- Бонусы навыков.
- Начальная способность.
- Начальный предмет.
- Жизненные силы.
- Личное задание.
- Предыстория персонажа.
- Фигурка персонажа.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



- Ловкость (зелёные).
- Сила (красные).
- Стойкость (синие).
- Интуиция (жёлтые).
- Героизм (белые).
- Угроза (чёрные).
- Катастрофа.
- Влияние персонажа.

КАРТА ВРАГА



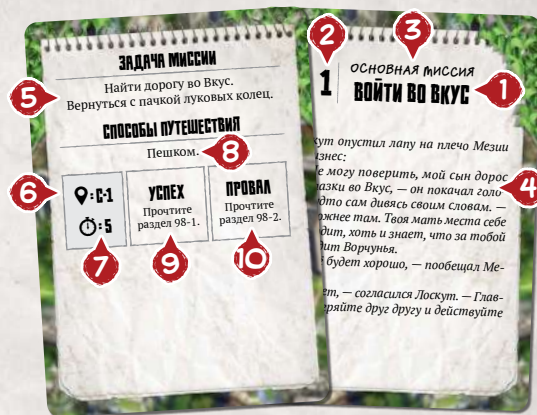
- Имя.
- Тип.
- Действия.
- Скорость.
- Дальность.
- Сила.
- Жизненные силы.
- Защита.
- Общение.
- Форма подставки фигурки.

КАРТА ВСТРЕЧИ



1. Название.
2. Номер.
3. Подготовка.
4. Ситуация.
5. Особые правила.
6. Добыча.
7. Художественный текст.

КАРТА МИССИИ



1. Название.
2. Номер.
3. Тип (основная или неосновная).
4. Художественный текст.
5. Задача миссии.
6. Локация миссии.
7. Лимит времени.
8. Доступные способы путешествия.
9. Раздел успеха.
10. Раздел провала.

КАРТА ПРЕДМЕТА



1. Название.
2. Тип.
3. Эффект.
4. Дальность.
5. Бонус.
6. Стоимость починки.
7. Ячейка экипировки.
8. Ключевые слова.

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1. Жетон огня.
2. Жетон Мрака.
3. Жетон ситуации.
4. Фигурки транспорта.
5. Жетон прицела.
6. Маркер местоположения группы.
7. Жетон мышеловки.
8. Жетон крючка.
9. Жетон обычной/отравленной раны.
10. Жетон обыска.
11. Жетоны тяжёлых объектов.
12. Жетон таракана.
13. Жетон дрона-шершня.
14. Жетон цели.
15. Жетон батарейки.

ПРОЧИЕ КАРТЫ



1. Карта способности.
2. Карта состояния.
3. Карта местности.
4. Карты поездки.
5. Карта транспорта врага.
6. Карта дороги.

ПЛАНШЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



1. Ячейка групповой проверки.
2. Счётчик групповой проверки.
3. Ячейка сломанных предметов.
4. Ячейка охоты.
5. Ячейка охотящихся фигурок.
6. Шкала угрозы.
7. Выложенные карты врагов.
8. Выложенные карты угрозы.

ПЛАНШЕТ КАМПАНИИ



1. Счётчик времени.
2. Счётчик зацепок.
3. Счётчик деталей.
4. Счётчик еды.
5. Счётчик жителей.
6. Счётчик боевого духа.

ПЛАН ГОРОДА



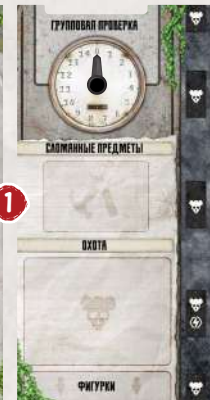
1. Название локации.
2. Страница локации.

КОРОБОЧКИ



1. Карты находок.
2. Удалённые карты.
3. Компоненты персонажей.
4. Припасы колонии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



14



13



Для подготовки к партии сделайте следующее:

1. Поместите книгу приключений в центр игровой области и приложите к её правой стороне планшет приключения.
2. Положите план города рядом с книгой приключений и поместите маркер местоположения группы на клетку «Эббигейл-лейн» (в левом верхнем углу плана).
3. Каждый игрок выбирает персонажа, берёт коробочку с его изображением и достаёт её содержимое. При игре вдвоём участники могут при желании выбрать по 2 персонажа. В одиночной игре участник управляет сразу 2 персонажами. С точки зрения игрового процесса и интерпретации правил участник с 2 персонажами считается 2 разными игроками, делающими независимые ходы. **Примечание:** игроки всегда начинают без карт влияния персонажей. Когда книга приключений предписывает добавить их в игру, каждый берёт в руку свою карту влияния. Карта влияния разыгрывается и сбрасывается как обычная карта действия, позже она может попасть в руку другого игрока.
4. Перемешайте колоду карт основных действий.
5. Перемешайте колоду карт предметов.

6. Перемешайте колоду карт встреч.
7. Сложите колоду карт состояний лицевой стороной вверх.
8. Сложите колоду карт местности лицевой стороной вверх.
9. Сложите колоду карт миссий лицевой стороной вверх.
10. Сложите карты главарей и карты всех остальных врагов в 2 отдельные колоды лицевой стороной вверх. Поместите рядом с ними фигурки врагов.
11. Переверните жетоны обыска стороной, показывающей уровень сложности (цифру), вверх и разделите их на 3 стопки по уровню сложности.
12. Сложите в отдельные стопки жетоны ран, батареек, целей, огня, тараканов и дронов-шершней, а также жетон Мрака.
13. Поместите поблизости планшет кампании, жетон ситуации и оба кубика. Остальные карты и жетоны верните в коробку: они не понадобятся вам, пока об этом не скажет книга приключений.
14. Если это ваша первая партия в кампании, начните игру со с. 2 книги приключений. В противном случае перейдите к с. 3 книги приключений.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ЧТЕНИЕ РАЗДЕЛОВ

Когда книга приключений (или иной игровой компонент) направляет вас на её новую страницу, найдите эту страницу и прочтите её первый раздел, озаглавленный «НАЧАЛО». **Не читайте пронумерованные разделы книги, не получив указания сделать это.** Разделы, отмеченные символами, читаются в следующих случаях:

- — прочтите, попав на соответствующую клетку.
- ★ — прочтите, попав на клетку с **жетоном** ★.
- ⚡ — прочтите, если на этапе уровня угрозы жетон ситуации лежит стороной «Всё тихо» вверх и на шкале угрозы выложено хотя бы 4 карты угрозы (чёрных).
- 🌀 — прочтите на этапе катастрофы (этап начинается, когда игрок берёт карту действия 🌀).
- 👉 — прочтите в любой момент, чтобы узнать, как покинуть страницу.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Если, покидая страницу, вы должны переместиться в соседнюю локацию на плане города, перенесите маркер местоположения группы на соседнюю клетку по вертикали или горизонтали (но не по диагонали) и перейдите к странице, отмеченной на новой клетке.

Всегда помните о локациях, указанной на карте основной миссии. Вы выполните эту миссию, лишь переместившись в нужную локацию и исследовав её страницы книги приключений.

Примечание: обычно игроки будут продвигаться к нужному месту самым коротким путём, поскольку на долгие маршруты тратится больше времени, а это подвергает колонию большому риску.

ПЕРЕХОД НА НОВУЮ СТРАНИЦУ

Когда все непобеждённые персонажи покинули страницу или книга приключений направляет вас на новую страницу, сделайте следующее в указанном порядке:

- Доиграйте текущий ход, включая этап уровня угрозы.
- Архивариус (см. с. 2 книги приключений) передаёт планшет кампании соседу слева: тот становится новым архивариусом и будет ходить следующим.
- Уберите все фигурки и карты врагов из игры и, если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх, поместите их в ячейку охоты, убрав их жетоны ран (если есть).
- Перенесите все фигурки персонажей на их карты. Уберите из игры все оставшиеся на странице жетоны (не возвращайте жетоны 🕒 в запас). Сбросьте все карты со шкалы угрозы и из ячейки групповой проверки. Установите счётчик групповой проверки на 0.

ПОВТОРНОЕ ПОСЕЩЕНИЕ СТРАНИЦЫ

Если вы возвращаетесь на страницу, которую уже посещали в текущей миссии, не выкладывайте жетоны 🕒 и ★, а также игнорируйте все разделы ○ без символа 🌀.

СИТУАЦИИ «ВСЁ ТИХО» И «ВРАГИ!»

Исследуя страницы книги приключений, вы всегда находитесь в одной из двух ситуаций: «Всё тихо» или «Враги!», что отмечается жетоном ситуации.

Всё тихо. Если жетон ситуации лежит стороной «Всё тихо» вверх, фигурки врагов считаются обычными незнакомцами. Они не будут перемещаться и атаковать. Персонажи могут общаться с этими незнакомцами, чтобы избежать драки (см. «Общение» на с. 8).

Враги! Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх, недругов уже не образумить, они будут перемещаться и атаковать персонажей. **Если все враги побеждены или иным способом покинули игру, переверните жетон ситуации на сторону «Всё тихо».**

УВЕЛИЧЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ СЧЁТЧИКОВ

Всякий раз, встречая указания типа «○+X», «⚙+X» и т. д., увеличивайте значение соответствующего счётчика на планшете кампании на X. Значение на счётчике не может превышать его максимального показателя. Значение счётчика 🧠 не может стать больше 15, если не сказано иное. Значение счётчика 🦋 можно увеличить только один раз за миссию.

НОВАЯ ВСТРЕЧА

Враги появляются в игре во время встреч. Чтобы провести встречу, возьмите указанные карты врагов и перемешайте их. Затем положите по одной карте лицевой стороной вверх в ячейки шкалы угрозы, в которых пока нет карт врагов. Поместите соответствующую каждой карте фигурку (или жетон) на клетку 🧡. Если на странице несколько клеток 🧡, распределите между ними врагов как можно равномернее. В зависимости от типа встречи («Всё тихо» или «Враги!»), поверните жетон ситуации соответствующей стороной вверх.

Выкладывая карту врага в ячейку с имеющейся в ней картой угрозы, кладите карту врага поверх неё так, чтобы карта угрозы была частично видна (см. пример на с. 4).

Случайная встреча. Если вы должны провести случайную встречу с указанным типом врагов, возьмите все карты этого типа, кроме главарей, перемешайте и устройте встречу, как описано выше.

Карты встреч. Иногда встречи проводятся при помощи карт встреч. Если вам предписывается взять карту встречи, откройте верхнюю карту колоды встреч, выполните её указания и сбросьте.

Карты и фигурки врагов. Для проведения встречи сначала используйте все нужные фигурки и карты врагов из запаса и только при нехватке берите их из ячейки охоты.

Не более 5 врагов. В игре не может быть более 5 врагов одновременно. Если вы должны выложить на шкалу угрозы больше карт, то, заполнив последнюю доступную ячейку, не добавляйте новые карты врагов. **Исключение:** если вы должны добавить в игру главаря, а на шкале угрозы уже лежит 5 карт врагов, замените самую нижнюю карту врага картой главаря.










Встреча с тараканами. Тараканы представлены в игре жетонами, но считаются фигурками. Всем тараканам в игре соответствует одна карта врага, которая активирует всех тараканов одновременно. Величина жизненных сил каждого жетона таракана равна 1, и он покидает игру, получив хоть сколько-нибудь урона. Тем не менее карта тараканов покидает шкалу угрозы, только когда в игре не останется ни одного жетона таракана.



КОЛОДА НАХОДОК









В ходе кампании вы обнаружите новые способы взаимодействия с миром. Всякий раз, когда вы должны добавить карту в какую-либо колоду, кладите эту карту под колоду и не перемешивайте её. Всякий раз, когда вам предписывается взять карту из какой-либо колоды, но её уже взяли, игнорируйте это предписание.

ОПИСАНИЕ СТРАНИЦЫ



1. **Клетки.** Страницы книги приключений разделены на клетки пунктирными и сплошными линиями. Клетки, которые соприкасаются только углами, не считаются соседними.
2. **Сплошные линии.** Сплошные красные, синие и зелёные линии замедляют движение персонажей. Через сплошные белые линии нельзя перемещаться, но при этом они не блокируют видимость. Двойные сплошные белые линии блокируют как видимость, так и возможность перемещения.
3. **Клетка появления персонажей.** Персонажи появляются в игре на клетке .
4. **Клетка появления врагов.** Враги появляются в игре на клетке .
5. **Место обыска.** По указанию книги приключений на клетки  выкладывается один или несколько жетонов . Выкладывая жетон , берите из запаса жетон с наименьшим уровнем сложности и добавляйте его на страницу лицевой стороной вниз. Если в свой ход игрок занимает клетку с жетоном , он может обыскать это место.
6. **Объект внимания.** Если в свой ход игрок занимает клетку , его ход приостанавливается и он зачитывает соответствующий раздел  текущей страницы. Затем игрок продолжает ход. Большинство клеток  можно исследовать

только раз, однако символ , дополненный символом , можно активировать несколько раз.

7. **Укрытие.** Персонаж на клетке  не может стать целью врага с другой клетки. Враг не перемещается к прячущемуся персонажу, пока в игре есть другие цели для перемещения. Персонажи с ключевым словом «здоровяк» или с экипированным предметом с ключевым словом «шум» не могут прятаться.
8. **Цель.** По указанию книги приключений на клетки  выкладываются жетоны . Если в свой ход игрок занимает клетку с жетоном , его ход приостанавливается и он зачитывает соответствующий раздел текущей страницы. Затем игрок сбрасывает этот жетон  и продолжает ход, если не сказано иное.
9. **Выход.** Если игрок находится на клетке , то в любой момент своего хода он может покинуть текущую страницу, даже если в игре есть враги. Покидая страницу, игрок переносит свою фигурку на карту персонажа. Если на странице несколько выходов, просмотрите разделы , чтобы узнать, куда те ведут. После того как кто-то из игроков покинул страницу через выход, этот выход становится единственным доступным. Когда все игроки вышли, следуйте указаниям соответствующего раздела .





ХОД ИГРОКА


Ход каждого игрока состоит из 5 последовательных этапов.

1. ДОБОР КАРТ

Берите в руку новые карты действий из колоды, пока у вас не окажется 5 карт. Перед этим, если у вас в руке есть карты действий, оставшиеся с прошлого хода, вы можете сбросить любые из них. Если в колоде действий недостаточно карт для добора, перемешайте сброс и соберите новую колоду. **Примечание:** если в любой момент игры у вас в руке оказалось больше 5 карт, сбросьте лишние.

2. КАТАСТРОФА

Если вы взяли из колоды действий карту , немедленно откройте и сбросьте её. Если вы уже разыграли эффект раздела  текущей страницы книги приключений, ничего не происходит. Если вы ещё не сделали этого, бросьте чёрный кубик и прибавьте к выпавшему результату значение счётчика времени . Если получившаяся сумма больше или равна значению, указанному в разделе , разыграйте его эффект.

Охота. Если раздел  предписывает устроить охоту, проведите встречу, перемешав все карты врагов из ячейки охоты и выложив их на шкалу угрозы. Карты, которым не хватило места на шкале, возвращаются в ячейку охоты. Если в игре появились враги, переверните жетон ситуации стороной «Враги!» вверх. **Примечание:** охотящиеся враги никогда не приносят добычу.

3. РОСТ УГРОЗЫ


Случайным образом выложите все взятые из колоды карты угрозы (чёрные) в ячейки шкалы угрозы, в которых ещё нет карт угрозы. Если в ячейке шкалы есть карта врага, подложите карту угрозы под него так, чтобы она была частично видна (см. пример на с. 4). Если на шкале нет места для карты угрозы, сбросьте её.

4. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Все оставшиеся у вас карты действий используются для выполнения действий. В свой ход вы можете выполнить сколько угодно действий в любом количестве и порядке, если у вас есть подходящие карты.

5. УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

Если жетон ситуации лежит стороной...

- «**Всё тихо**» вверх и на шкале угрозы 4 карты угрозы или больше, перейдите к разделу  текущей страницы.
- «**Враги!**» вверх и количество карт угрозы на шкале больше или равно числу врагов в игре, наступает ход врагов.

ПРОВЕРКА НАВЫКА


Многие сюжетные события и некоторые действия связаны с проведением проверки навыка — обычной или с помехой.

Обычная проверка навыка. Проверка навыка определяется двумя параметрами: символом проверяемого навыка и сложностью проверки. Чтобы провести проверку, вы сначала должны разыграть карту действия из руки с соответствующим символом

навыка (белые карты можно использовать, чтобы начать любую проверку). Затем вы можете разыграть дополнительные карты действий, которые совпадают с вашей первой картой **по цвету** (и не обязательно по навыку) или **по значению**. Разыграв карты, бросьте белый кубик. Наконец сложите:

- Значения на всех разыгранных картах.
- Бонус проверяемого навыка, указанный на карте персонажа (если есть).
- Бонусы проверяемого навыка или выполняемого действия, указанные на экипированных картах (если есть).
- Значение, выпавшее на белом кубике.

Если сумма больше или равна сложности проверки, вы прошли проверку. В противном случае вы провалили её.

Пример проверки навыка , сложность 7



Проверка навыка с помехой. Проверка навыка с помехой проводится так же, как и обычная, но с одним изменением: бросая белый кубик, вы бросаете ещё и чёрный кубик. Прибавьте выпавшее на нём значение к сложности проверки.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Групповые проверки похожи на проверки навыков, но они проводятся только с помощью карт, могут длиться несколько ходов и в них может участвовать несколько игроков. Обычно групповые проверки начинаются с книги приключений. Игроки тратят карты действий на проведение групповой проверки во время своих ходов. На самой первой карте, используемой для групповой проверки, должен быть символ проверяемого навыка. Поместите эту карту в ячейку групповой проверки вверху планшета приключения, а затем увеличьте значение счётчика групповой проверки на значение, указанное на карте. Все последующие используемые карты должны совпадать с первой **по цвету** или **по значению**. Их значения прибавляются к текущему значению счётчика групповой проверки, а сами эти карты сбрасываются. Когда значение счётчика групповой проверки становится больше или равно её сложности, примените эффект успеха, описанный в книге приключений. Затем сбросьте карту из ячейки групповой проверки и установите счётчик на 0. Групповую проверку нельзя провалить.



ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы переместиться, сначала разыграйте одну или несколько карт действий любого типа, положив их перед собой. Сумма значений разыгранных карт — количество доступных вам очков движения.

- Для перемещения через пунктирную белую линию тратится 1 очко движения.
- Для перемещения через красную, синюю или зелёную сплошную линию тратится 3 очка движения. Однако, если все разыгранные вами карты одного цвета, вы можете переместиться через сплошную линию того же цвета за 1 очко движения.
- Белые сплошные линии не блокируют видимость, но через них нельзя перемещаться.
- Двойные белые сплошные линии блокируют видимость и через них нельзя перемещаться.
- Фигурки нельзя перемещать по диагонали.
- Персонажи могут беспрепятственно перемещаться на клетки с врагами и с них.
- Если вы переходите к разделу ○ или ★, ваше текущее перемещение заканчивается.

Завершив перемещение по какой-либо причине, поместите персонажа в любое место его новой клетки и сбросьте все разыгранные для этого перемещения карты.

ОБЩЕНИЕ

Если жетон ситуации лежит стороной «Всё тихо» вверх, с фигурками врагов на поле можно общаться. Для этого выберите врага на вашей клетке и проведите проверку навыка ☞ с помехой. Сложность проверки равна значению общения на карте этого врага. Пройдя проверку, уберите фигурку и карту этого врага из игры, увеличьте значение счётчика 🍷 на 1 и уберите нижнюю карту угрозы со шкалы угрозы. Провалив проверку, переверните жетон ситуации стороной «Враги!» вверх.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТИ

Чтобы применить особую способность вашего персонажа, разыграйте достаточное количество белых карт, чтобы сумма их значений была больше или равна стоимости способности (указана в её правом верхнем углу). **Примечание:** если сумма больше стоимости способности, эта получившаяся разница сгорает.

ОБЫСК

Чтобы выполнить обыск, выберите жетон 🔍 на вашей клетке и проведите проверку навыка ☞. Сложность проверки равна значению на выбранном жетоне. Пройдя проверку, переверните жетон, получите указанную награду и сбросьте его. Сбрасывая жетоны 🔍 (и только их), **не возвращайте** их в запас.

- Если на жетоне изображены символы 🗡, 🏹 или 🛡, увеличьте значение счётчика 🗡, 🏹 или 🛡 на планшете кампании на число этих символов.
- Если на жетоне изображены символы 📦, получите столько жетонов 📦, сколько указано.
- Если на жетоне изображён символ 📦, возьмите верхнюю карту из колоды предметов (см. «Предметы» на с. 10).
- Если на жетоне изображён символ 📦, возьмите верхнюю карту из колоды предметов и положите её в ячейку сломанных предметов на планшете приключения.

ИЗБАВЛЕНИЕ

Если у вас есть негативные карты состояний, вы можете попытаться избавиться от одной из них, проведя указанную на ней проверку навыка. Пройдя проверку, сбросьте эту карту состояния.

ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Выберите игрока с не более чем 2 картами действий в руке и отдайте ему 1 свою карту действия из руки.

ЭКИПИРОВКА И ОБМЕН

Сбросьте карту действия любого типа, чтобы переместить любое число предметов между вашим рюкзаком и ячейками экипировки. Вы также можете отдать и/или получить любое число предметов от любых игроков на вашей клетке. Все передаваемые таким образом предметы нужно сразу же поместить в рюкзак или в ячейки экипировки. Бонус и эффект предмета действуют, лишь когда персонаж им экипирован.

Ячейки экипировки. У каждого персонажа есть 5 ячеек экипировки: голова, тело, лапа, лапа и приспособление. Игрок может экипироваться предметом, только если для него есть свободная ячейка. Если игрок не может экипироваться предметом, он помещает его в рюкзак или сбрасывает. Рюкзак вмещает 2 предмета.

Получив предмет с символом тайника 🗡, тут же уберите его в коробочку припасов колонии.



БЛИЖНЯЯ АТАКА

Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх, вы можете осуществить ближнюю атаку, выбрав врага на вашей клетке и проведя проверку навыка 🗡 с помехой. Сложность проверки равна значению защиты врага. Если вы прошли проверку, враг получает 1 рану.

ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх, вы можете осуществить дальнюю атаку, выбрав видимого вам врага на вашей или соседней клетке и проведя проверку навыка 🗡 с помехой. Сложность проверки равна значению защиты врага. Если вы прошли проверку, враг получает 1 рану.

Оружие дальнего боя. Персонаж, экипированный оружием дальнего боя, может атаковать врага, который находится в пределах указанной на карте этого оружия дальности (см. пример карты на с. 3). Персонаж должен видеть цель атаки.

ПОБЕДА НАД ВРАГОМ

Когда число полученных врагом ран становится больше или равно числу его жизненных сил, он побеждён. Уберите его фигурку со страницы, а карту — из ячейки угрозы (сместите все лежащие снизу от неё карты врагов и угрозы на ячейку вверх). Если встреча приносит добычу, то её получает игрок, победивший последнего оставшегося врага из этой встречи.

Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх и вы победили последнего присутствующего врага (или он иным образом покинул игру), переверните этот жетон.

Победа над главарём. Число жизненных сил главаря равно числу игроков.

ХОД ВРАГОВ

Каждый присутствующий в игре враг по очереди активируется один раз, начиная с врага в самой верхней ячейке на шкале угрозы. Активация врага состоит из 5 последовательных этапов.

1. ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Карта угрозы, лежащая под картой врага, определяет, какое действие он будет выполнять. Каждое действие задаёт свою скорость, дальность, силу врага и особые правила (см. пример карты на с. 2) на время текущей активации.


2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ


Если враг находится на клетке с персонажем, не перемещайте его. В противном случае перемещайте врага к ближайшему персонажу (до которого нужно пройти наименьшее число клеток), пока он не окажется на его клетке или не пройдёт количество клеток, равное значению своей скорости. Если враг находится на кратчайшем расстоянии от нескольких персонажей, вы сами решаете, к кому из них переместится враг. Фигурки не перемещаются по диагонали. **Примечание:** для пересечения красных, синих и зелёных линий врагам всегда требуется 1 очко движения.

3. ВЫБОР ЦЕЛИ

Если в пределах дальности и видимости врага нет персонажей, он никого не атакует. В противном случае враг атакует ближайшего видимого ему персонажа в пределах дальности. Если таких несколько, вы сами решаете, кто из них станет целью атаки.

4. АТАКА И ЗАЩИТА

Теперь враг атакует выбранную цель. Для защиты атакуемый персонаж может провести проверку любого навыка с помехой. Сложность проверки равна значению  врага. Если вы прошли проверку, враг промахнулся. Если вы провалили проверку, враг попал и вы получаете 1 рану.

Отравленные раны. Атаки некоторых врагов и игровые эффекты наносят вам отравленные раны . Такие раны не исцеляются на этапе 1 привала (см. ниже), но становятся обычными ранами на этапе 2 привала.


Примечание: от атак, вызванных другими источниками (например, книгой приключений), можно защищаться тем же способом.

5. СБРОС

Сбросьте карту угрозы активированного врага и активируйте следующего врага на шкале угрозы. Активировав всех врагов по одному разу, сбросьте карты угрозы, которые, возможно, остались на шкале, и передайте ход следующему игроку.

ПОБЕДА НАД ПЕРСОНАЖЕМ


Если число полученных персонажем ран (обычных и отравленных) стало больше или равно числу его жизненных сил, он сбегает. Сделайте следующее в указанном порядке:


1. Перенесите фигурку персонажа на его карту.
2. Сбросьте все жетоны и карты состояний этого персонажа.
3.  +1.


Персонаж возвращается в игру в начале своего следующего хода, если жетон состояния лежит стороной «Всё тихо» вверх, или при подготовке новой страницы. Вернувшись в игру, персонаж получает карту состояния «Травма» и занимает клетку с другим персонажем.

Если все персонажи побеждены одновременно, миссия провалена (см. «Завершение миссии» на с. 11).

ПРЕДМЕТЫ

Получив несломанный предмет  из колоды предметов, проверьте его тип. Если это улучшение колонии, положите его в коробочку припасов колонии. В противном случае сделайте с предметом одно из следующего:

- Экипируйте им вашего персонажа.
- Уберите его в рюкзак.
- Отдайте его другому персонажу на вашей клетке (он должен сразу же экипироваться им или убрать его в рюкзак).
- Сбросьте его, чтобы получить число , равное его стоимости починки.

Получив сломанный предмет , поместите его в ячейку сломанных предметов на планшете приключения. Также помещайте туда предметы, которые ломаются в процессе игры.

Предметы с эффектами, срабатывающими при сбросе, сбрасываются в любой момент вашего хода, привала или фазы колонии. Сбрасывая предмет по иной причине, не применяйте его эффект.








БАТАРЕЙКИ

Некоторые предметы становятся более мощными или приносят дополнительные способности, если запитать их батарейками. Для этого, выполняя действие экипировки и обмена, игрок может поместить свои батарейки на любые экипированные им предметы. На карту предмета нельзя положить больше батареек, чем на ней указано. Отдав или убрав в рюкзак предмет с выложенными батарейками, игрок сбрасывает эти батарейки. Бонусы батареек суммируются со всеми другими бонусами.

Батарейки не занимают место в рюкзаке, и ими можно обмениваться по правилам обмена предметами (см. «Экипировка и обмен» на с. 9).

ПРИВАЛ

В конце хода любого игрока, если жетон ситуации лежит стороной «Всё тихо» вверх, участники могут устроить привал и сделать следующее в указанном порядке:

1. Каждый игрок по очереди может потратить ровно 1  (уменьшив значение счётчика), чтобы убрать 1 свою обычную рану .
2. Замените все отравленные раны  на обычные .
3. Сбросьте все негативные карты состояний.
4. Сбросьте все  с карт предметов.
5. Игроки могут совместно потратить требуемые детали , чтобы починить сломанные предметы из соответствующей стопки. Игроки коллективно решают, какие предметы починить и кто их получит.
6.  +1.

СОСТОЯНИЯ

На персонажей могут влиять самые разные состояния. Получив какое-либо состояние, положите его карту рядом с картой своего персонажа; эффект состояния начинает действовать немедленно. У игрока не может быть больше 1 карты каждого состояния.

Чтобы убрать карту состояния, выполните всё, что указано в её области «Избавление». Если для этого нужно провести проверку, её должен провести обладатель карты состояния, однако за каждого другого персонажа на его клетке сложность проверки уменьшается на 1.

ВИДИМОСТЬ

Чтобы определить, видит ли атакующий цель, проведите воображаемую прямую от любой точки его подставки до любой точки подставки цели. Если эта прямая пересекает двойную белую сплошную линию, атакующий не видит цель и не может провести по ней дальнюю атаку.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Когда книга приключений предлагает выбрать новую способность для персонажа, выбирайте её из доступных способностей класса этого персонажа. Новая способность добавляется к уже имеющимся и остаётся до конца кампании. Персонаж может получить способность, даже если не участвует в текущей партии.

СВОБОДА ВЫБОРА

Иногда игрокам приходится совместно решать, как поступить в той или иной ситуации (например, какие предметы чинить во время привала). Во всех подобных случаях, если игроки не могут прийти к единогласному решению, последнее слово остаётся за текущим архивариусом.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Успех миссии. Когда игроки выполняют задачу основной миссии, книга приключений укажет, что делать дальше.

Провал миссии. Когда в игре не остаётся персонажей (они все побеждены), игроки проваливают основную миссию. Перейдите к странице и разделу, указанному в области «Провал» карты основной миссии.

Время. Израсходовав отведённое на выполнение миссии время, вы не проваливаете её. Однако чем больше времени вы тратите, тем большему риску подвергаете колонию в своё отсутствие. Эффекты потерянного времени описаны в книге приключений.

КАМПАНИЯ

По указанию книги приключений в конце каждой миссии, даже если вы провалили её, наступает фаза колонии. Помимо прочего, во время неё вы подготовитесь к следующей части кампании и сохраните её текущую стадию прохождения.

В начале каждой партии вы можете менять персонажей. Также может меняться и число игроков.

Для победы в кампании необходимо выполнить личные задания хотя бы 4 персонажей. Выполненное задание считается таковым до конца кампании вне зависимости от того, какая ситуация сложится в будущем. По этой причине помните о личных заданиях всех персонажей, даже если не все они участвуют в игре.

Выполнив задания четырёх персонажей, вы можете решить продолжить кампанию, если у вас остались невыполненные основные миссии, которые вы хотели бы довести до конца.

Если в любой момент игры значение счётчика ♣ или ♠ достигло 0, кампания проиграна. Проиграв кампанию, перейдите к разделу 100-23 на с. 100 книги приключений. После этого вы можете вернуть игру в изначальное состояние и начать новую кампанию.

Режим бессмертия. Проиграв кампанию, вы можете решить не возвращать игру в изначальное состояние, а продолжить своё приключение в режиме бессмертия. В этом случае выставьте значение 5 на счётчиках ♣ и ♠, а затем продолжайте текущую миссию.






НОВАЯ КАМПАНИЯ

Чтобы подготовить игру к новой кампании, верните все карты с символом ♠ в правом нижнем углу в колоду находок и уберите её в коробочку находок. Верните карты персонажей, их карты влияния, начальных предметов и способностей в соответствующие коробочки персонажей. Разделите все остальные карты по рубашкам и уберите в отдельные пакетики.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ХОД ИГРОКА

1. **Добор карт.** Доберите карты действий в руку до 5.
2. **Катастрофа.** Если вы взяли карту , бросьте чёрный кубик и прибавьте к результату значение . Если сумма \geq значению , примените эффект раздела . (Раз за страницу.)
3. **Рост угрозы.** Если вы взяли карты угрозы, выложите их на шкалу угрозы.
4. **Выполнение действий.** Выполните столько действий, сколько хотите и можете.
5. **Уровень угрозы.**
«**Всё тихо**» и карт угрозы ≥ 4 : перейдите к разделу .
«**Враги!**» и карт угрозы \geq карт врагов: ход врагов.







ПРОВЕРКА НАВЫКА

Разыграйте карту действия с требуемым символом. Затем вы можете разыграть дополнительные карты действий, совпадающие с первой по цвету или по значению. Бросьте белый кубик и сложите: выпавшее значение + значение карт(ы) + бонус персонажа + бонус(ы) предмета(ов).




Если сумма \geq сложности проверки, то успех. Если нет, то провал.

Если проверка проводится с помехой, также бросьте чёрный кубик и прибавьте его значение к сложности проверки.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ


- **Общение.** Если текущая ситуация — «Всё тихо», выберите врага на вашей клетке и проведите проверку навыка  с помехой. Сложность проверки равна значению общения цели. **Успех:** уберите этого врага и нижнюю карту угрозы из игры,  +1.
- **Ближняя атака.** Выберите врага на вашей клетке и проведите проверку навыка  с помехой. Сложность проверки равна значению защиты цели.
- **Дальняя атака.** Выберите врага на вашей или соседней клетке и проведите проверку навыка  с помехой. Сложность проверки равна значению защиты цели.
- **Обыск.** Проведите проверку навыка , чтобы получить награду жетона  с вашей клетки. Сложность проверки равна числу на этом жетоне.
- **Избавление.** Проведите проверку навыка, указанную на вашей карте состояния.
- **Перемещение.** Разыграйте сколько угодно карт любого цвета. Сумма их значений — доступные очки движения. Перемещение через белую пунктирную линию стоит 1 очко движения, через цветную сплошную — 3 (либо 1, если все разыгранные карты этого же цвета).
- **Экипировка и обмен.** Разыграйте 1 карту любого цвета, чтобы перенести предметы между ячейками экипировки и рюкзаком, а также использовать батарейки или обменяться предметами с персонажами на вашей клетке.
- **Воодушевление.** Отдайте 1 карту действия другому игроку, у которого не более 2 карт.
- **Активация способности.** Разыграйте белые карты, чтобы применить способность.

ХОД ВРАГОВ

1. **Выбор действия.** Действие врага определяется значением лежащей под ним карты угрозы.
2. **Перемещение.** Враг перемещается к ближайшему видимому персонажу на число клеток \leq значению  текущего действия.
3. **Выбор цели.** Цель — ближайший видимый персонаж на расстоянии \leq значению  текущего действия.
4. **Вражеская атака и защита персонажа.** Атакуемый персонаж может защититься, пройдя проверку любого навыка с помехой. Сложность проверки равна значению  текущего действия.
5. **Сброс.** Сбросьте карту угрозы из-под активированного врага, а затем активируйте следующего врага. Активировав всех врагов, сбросьте со шкалы оставшиеся карты угрозы.

ПОБЕЖДЁННЫЙ ПЕРСОНАЖ


Если персонаж побеждён:

1. Поместите фигурку персонажа на его карту.
2. Уберите все его жетоны и карты состояний.
3.  +1.
4. Персонаж получает состояние «Травма».
5. Персонаж возвращается в игру в начале своего следующего хода, если ситуация — «Всё тихо», либо при переходе на новую страницу. Поместите его фигурку на клетку с другим персонажем.

Если все персонажи побеждены одновременно, миссия провалена.








ПЕРЕХОД НА НОВУЮ СТРАНИЦУ

Когда все непобеждённые персонажи покинули страницу или книга приключений направляет их на новую страницу:

1. Доиграйте до конца текущий ход, включая этап уровня угрозы.
2. Архивариус передаёт планшет кампании своему соседу слева. Тот становится новым архивариусом и будет ходить следующим.
3. Уберите все вражеские фигурки и карты из игры и, если текущая ситуация — «Враги!», поместите их в ячейку охоты, убрав с них жетоны ран.
4. Перенесите фигурки персонажей на их карты. Уберите из игры все оставшиеся на странице жетоны (не возвращайте жетоны  в запас). Сбросьте все карты со шкалы угрозы и из ячейки групповой проверки. Установите счётчик групповой проверки на 0.

ПРИВАЛ

Группа может сделать привал в конце хода любого игрока, если текущая ситуация — «Всё тихо». Привал проходит в несколько последовательных этапов.

1. Каждый игрок может потратить 1 , чтобы убрать 1 .
2. Замените все  на .
3. Сбросьте все негативные карты состояний.
4. Сбросьте все  с предметов.
5. Можете потратить , чтобы починить любые сломанные предметы.
6.  +1.

