

ОСТОРОЖНО! СПОЙЛЕРЫ!!!

ВАЖНОЕ:

215
258b

ПОЛЕЗНОЕ:

101b
123b
141b
261
339
513
513b
911
921
921b

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ:

101
102
116
206b
211
215b
239
301
306b
307
325b
349
401
439b
449b
457b
460b
466
505b
514b
525
534b
543b
547
550
910

ВАЖНОЕ: к сожалению, в эти две карты закралась ошибки, которые могут повлиять на вашу игру:

215

Закрыв палатку плотным пологом, человек снимает капюшон: " *Меня зовут Эш. Я из **Технократов**. Я уверен, **Мусорщики** разорят и разрушат этот город. Мы не можем этого допустить, а для этого нужно отправить **мэра Алкара** в отставку. Мы сделаем так, что вы не пожалеете, если присоединитесь к нам.*

*Первый шаг нашего плана - вывести из строя большую часть Мусорщиков. Возьмите эти **таблетки** и подмешайте их в **запасы фруктов у Ральфа**. Ральф кормит практически весь город. Это еще и ему самому доставит проблем, и ему будет не до нас.*

Сделайте это, чтобы доказать свою преданность, а потом мы с вами свяжемся..."

Возьмите  **218**, потом .

ЭШ: ЖДЕТ НОВОСТЕЙ

ЕСЛИ хотя бы **1**  на этой карте, и лавка Ральфа  **219** на игровом поле, **ТО** .

258b Сапоги Мусорщика 8 

При входе или выходе из зоны, где есть , подберите их все, не тратя действий.



ПОЛЕЗНОЕ: в эти карты мы внесли изменения в связи с тем, что от авторов вышел FAQ, а также в связи с тем, что некоторые игроки усматривали в них разночтения:

101b

Вы можете в любой момент

123b

Я зажигаю бойлер и включаю его на полную мощность. Думаю, это должно привлечь нападающих. Но когда я уйду, краем глаза замечаю, что прибор искрит. Котел вот-вот перегреется...

- и +3 на эту карту.

Пока эта карта находится на линии времени, неигровые персонажи, активирующиеся на втором этаже, своей целью выбирают бойлер (при этом игнорируйте их атаки).

ПЕРЕГРЕВ БОЙЛЕРА

- -1
- **ЕСЛИ** 0 , **ТО** 122, потом

141b

Я поспешно возвожу препятствие из колючей проволоки, и к моменту окончания работы мои руки в крови и дрожат. Будем надеяться, что это задержит их... По крайней мере, достаточно долго, чтобы мы смогли сбежать.

- Переверните карту сада 138.
- Переместите всех персонажей, которые были в центральной зоне сада, в правую зону на 137.
- Новая белая линия создает дополнительную зону, что усложняет пересечение сада.
-

261

Когда мы выходим наружу, один из охранников замечает нас, и в одно мгновение мир вокруг сходит с ума. Мы только что сорвали крупную сделку между Мусорщиками и Технократами... Если кратко, мы теперь - цель номер один! Крики с обеих сторон обещают 100 в награду за наши головы: весь город охотится за нами...

- Возьмите 263 (вы ОБЯЗАНЫ ее снарядить).
- Доберитесь до машины, чтобы сбежать из города. Когда игровой персонаж доходит до начальной зоны, уберите его с игрового поля.
- Поместите на всех нейтральных неигровых персонажей в игре, и на каждого который будет появляться после этого.
- **ЕСЛИ** они не на стороне **b**, **ТО** 206 (карта "Мусорщики"), 207 (карта "Технократы").
- +2 на карту "День" (в линии времени) и .

КОГДА ВСЕ ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ СБЕЖАЛИ

ЕСЛИ на игровом поле нет игровых персонажей, **ТО** Селена:

310

Похоже, когда-то здесь работали лесорубы, но кто-то напал на них и заставил бежать, побросав все оборудование. Некоторые из их инструментов, похоже, все еще в рабочем состоянии. Может быть, с их помощью мы могли бы свалить несколько деревьев на дорогу, чтобы замедлить преследователей?

- +2 на эту карту.

ЕСЛИ 305 (карта дороги) уже , **ТО** .

СРУБИТЬ ДЕРЕВО

- -1
- **ЕСЛИ** 0 , **ТО**

305

311

Ничего, кроме груды развалин и давно заброшенных домов. Преследователи видели, как мы свернули, поэтому укрыться здесь не выйдет.

- +2 на эту карту.

ЕСЛИ 305 (карта дороги) уже , **ТО** .

ПРОДОЛЖИТЬ ОСМОТР

- -1
- **ЕСЛИ** 0 , **ТО**

305

ПОЛЕЗНОЕ: в эти карты мы внесли изменения в связи с тем, что от авторов вышел FAQ, а также в связи с тем, что некоторые игроки усматривали в них разночтения:

339

Оба автомобиля в густом едком дыме, который раздражает наши легкие... Любое физическое усилие вызывает приступ кашля с кровью...

- 📄 335 (машина Фулмины) и снова прикрепите ее к вашей машине.
- 📄 337 (машина).
- Каждый игровой персонаж и живой неигровой персонаж (с красным якорем внизу его карты), находящиеся на машине Фулмины (📄 335b), получают 2 🩸.
- 🔗.

ЭФФЕКТ ГАЗА

Каждый игровой персонаж получает 1 🩸.

513

Я нахожу тяжелый деревянный арбалет, прикрепленный к треноге. К сожалению, болтов поблизости нет.

Кроме того, арбалетом явно не пользовались уже много лет. Должен же быть какой-то способ вдохнуть в него новую жизнь, подтянув механизм и доработав раму.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ АРБАЛЕТ

Условие: только персонаж с Арбалетным болтом может выполнить это действие.

- 📄 3 🌟 5.
- -1 🧠 на Арбалетный болт.

512

УЛУЧШИТЕ АРБАЛЕТ

Условие: -1 🧠 и 📄.

513b

На это уходит немало времени, но результат того стоит. Теперь спусковой механизм работает, как нужно, а усиленная рама без проблем выдерживает напряжение.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ АРБАЛЕТ

Условие: только персонаж с Арбалетным болтом может выполнить это действие.

- 📄 3 🌟 10.
- -1 🧠 на Арбалетный болт.

512

911

НАСИЛИЕ

Теперь, когда мы убили, будет ли это для нас проще или, может, станет обыденным? И будут ли воспоминания преследовать наших детей всю жизнь, изменит ли это их будущее? Изменит ли это то, что мы всегда пытались для них создать? То, какими людьми мы пытались их воспитать? Так или иначе, эта кровь навсегда останется на наших руках. Но мы все еще можем выбирать, проливать ли ее и дальше.

Закрепите эту карту над Джамалом: игрок за Джамала должен следить, не выполнено ли условие срабатывания эффекта этой карты.

ПОСЛЕ УБИЙСТВА ЖИВОГО СУЩЕСТВА

ЕСЛИ член семьи или один из его предметов наносит 🩸 живому неигровому персонажу (с красным якорем внизу его карты), которое приводит к его смерти, **ТО** завершите текущее действие и потом 🔗.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ: в этих картах исправлены опечатки, которые не влияют на игровой процесс:

101

Вы можете в любой момент

102

16 сентября 2127 года. Вскоре после наступления ночи тишину нарушает рев двигателей. Мы никого не видели уже много лет. Мы живем довольно уединенно с самого момента Падения. Намерения Мусорщиков ясны из их безумных криков, напоминающих нам о том, как послевоенная тьма разъедает душу.

Повернувшись к детям, мы с Джамалом быстро проговариваем план действий в подобной ситуации: достать **инструменты** из подвала, чтобы забаррикадироваться, взять **винтовку** из спальни, и, если этого будет недостаточно, **ключи** от пикапа спрятаны в кабинете, - на нем и сбежим. Но сейчас единственное, о чем я думаю, о том, что нужно забрать Свона, моего второго сына, который спит наверху.

Без него мы никуда не поедem. Мы никогда не оставим одного из членов семьи.

Найдите предметы на плане дома, затем

116

НАСИЛИЕ

Джамал
Я всю жизнь старался уберечь наших детей от хаоса послевоенного мира. Но я не дурак: рано или поздно им придется столкнуться с насилием внешнего мира. Я подготовил их к этому.

Закрепите эту карту над Джамалом: игрок за Джамала должен следить, не выполнено ли условие срабатывания эффекта этой карты.

ПОСЛЕ УБИЙСТВА ЖИВОГО СУЩЕСТВА

ЕСЛИ член семьи или один из его предметов наносит живому неигровому персонажу (с красным якорем внизу его карты), которое приводит к его смерти, **ТО** завершите текущее действие и потом .

206b

Мы посеяли хаос в рядах Мусорщиков. За наши головы назначена награда, и местные правоохранители теперь нас разыскивают.

С другой стороны, Технократы, кажется, оценили наше вмешательство и благодарят за то, что мы помешали их конкурентам.

- **207** (карта "Технократы").
- Возьмите **245**.
-

ТЕХНОКРАТЫ: ВЫСОКАЯ ОЦЕНКА

Игнорируйте указания добавить или убрать на карты "Технократы" и "Мусорщики".

211

Мусорщица хмуро приветствует меня:
"Здравствуйте, чем могу помочь?"

Прикрепите **212** и **213** к **Элеаноре**.

КУПИТЬ ПРЕДМЕТ
Вы можете купить предметы у **Элеаноры**, оплачивая указанную на их картах стоимость +1.

Поместите эту карту рядом с **Элеанорой**.
ЕСЛИ **Элеанора** становится , **ТО** (если возможно).

Элеанора (Мусорщик)

6

3

1

1

4

215b

Эш снова окликает меня на улице. "Привет, друг, я столкнулся с несколькими местными раздраженными жителями, столпившимися у магазина Ральфа... Похоже, твое задание прошло по плану. Отличная работа! Думаю, тебе пора познакомиться с нашим лидером, **Элеанорой**. Она - крот в рядах Мусорщиков.

Возьми этот **медальон** в доказательство того, что ты один из нас. Мы готовы разобраться с **Алкаром**. Найдите **Элеанору** и покажите ей **медальон**. Это будет сигналом, и мы перейдем в нападение. Помогите ей **убить Алкара**".

- -1 на карту "Мусорщики".
- **219** (зона с магазином Ральфа).
- **220** (Ральф, если возможно).
- Возьмите **216** (снарядите ей игрового персонажа).
-

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ: в этих картах исправлены опечатки, которые не влияют на игровой процесс:

239

"Дамы и господа, это невероятно! поприветствуйте ваших новых чемпионов! Лицеплавка повержена! Чемпионы получат в награду чрезвычайно редкое существо. Но если хотите дополнительный приз, прикончите Лицеплавку прямо сейчас! И если хотите произнести победную речь или обратиться к зрителям, сейчас самое время!"

По правде говоря, мы очень устали... Бой на арене был нам не в радость... но мы сделали это ради Свона. Теперь мы должны решить, добить противника или нет...

- Возьмите 240 и 238b (Лицеплавка).
- **Арена:** Вы можете комбинировать с этой картой сейчас, не тратя жетон действия на .
- **ЕСЛИ** вы решили пощадить Лицеплавку, **ТО** возьмите 241, **ИНАЧЕ:**
 - Получите 3 .
 - **ЕСЛИ** карта "Насилие" прикреплена к Джамалу, **ТО** примените ее эффект.
- Переместите персонажей из арены на мост (232).
- .

301

Мы бежали из города так быстро, как только могли. Свон с нами. Бедный ребенок, он в очень плохом состоянии. Я все гадаю, что этим Технократам от него понадобилось! В любом случае, прежде чем разбираться во всем этом, мы должны уйти от погони. Если они нас догонят... я боюсь, что случится худшее... А Свону нужна медицинская помощь... это невозможно в таких условиях!

- **Орда:** Джамал, возьмите 302.
- **Подготовка дороги:** возьмите 304, а потом 305 и поместите ее справа от 304. Эти и другие карты, которые выкладываются справа от 305, являются картами дороги.
- .

306b



Вы больше не можете перемещаться по **Дороге** или выполнять действия на картах дороги.

ЕСЛИ вам нужно применить эффект **КОНЕЦ СОБЫТИЯ**, **ТО**



- Поместите всех игровых персонажей в машину (303).
- все карты местности, прикрепленные к вашей машине (303), а также все карты с действиями на местности.
- все карты, находящиеся справа от **СЕМЬЯ** на линии времени.
- .

307

Вокруг свистят пули, и некоторые врезаются в кузов нашего пикапа. Нечто похожее на танк, надвигается на нас и цепляется к нашему кузову. **Избавьтесь от этого немедленно!**



СОБЫТИЕ:

- 306 (**ВПЕРЕД**, находится под дорогой).
- Возьмите 308 и прикрепите ее к машине (303).
- Поместите 2 **Турели**, как указано, и .

308



325b

Гравитационные ботинки

7

После того, как вы совершили ближнюю атаку или были целью ближней атаки, вы можете 1, не тратя действия.



349

Я влезаю в кабину грузовика через окно. За рулем сидит грузный мужчина. В глаза сразу бросается большой желтый пульт управления, лежащий у его ног.

- Возьмите 350 и поместите ее справа от 345.
- Возьмите 351.
- Возьмите 353.
- Поместите активного игрового персонажа в зону с Пацаном.



ПОТЯНИТЕ ЗА РЫЧАГ

350

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ: в этих картах исправлены опечатки, которые не влияют на игровой процесс:

401

ЭКОСИСТЕМА

Нас окружает хрупкая экосистема.

И как любая экосистема, она будет реагировать на наши действия.

ХРУПКАЯ ЭКОСИСТЕМА

ЕСЛИ хотя бы 1 находится на **СЕМЬЯ**, **ТО** .

439b

Я сильно тыкаю в глаз, и щупальце начинает извиваться. Очевидно, он не оценил этот жест. О чем вообще может думать гигантский глаз?

В конце концов щупальце удаляется. Должен признаться, как-то все неожиданно просто получилось. Я испытываю чувство триумфа.

По правде говоря, все эти существа начинают действовать мне на нервы...

- **438** (местность с глазом).
- **424** (местность, откуда появился глаз).
- +2 на **СЕМЬЯ**.
- .

449b

Я влезая в растение и перемещаюсь по "кишке" внутри. Через несколько минут я вижу свет в конце туннеля и вижу место, похожее на купол.

Если вы хотите, можете незамедлительно выполнить действие "Спуститесь через желтый цветок", не тратя дополнительный жетон действия.

СПУСТИТЕСЬ ЧЕРЕЗ ЖЕЛТЫЙ ЦВЕТОК
Вы можете переместиться в зону с символом **B** на **404**.

ПОДНИМИТЕСЬ ЧЕРЕЗ ЖЕЛТЫЙ ЦВЕТОК
Вы можете переместиться в зону с символом **A** на **415**.

457b

Вид красной крысы, очевидно, очень взволновал голубую. Она бросается к маленькому существу и начинает бешено прыгать вокруг него. Маленькая красная крыса тоже начинает прыгать. Сердца существ бешено колотятся и скачут во всех направлениях внутри их тел.

Внезапно сердца прорываются сквозь кожу существ, оставляя зияющие раны в маленьких безжизненных телах, опадающих на землю. Два сияющих сердца поднимаются в воздух и начинают кружиться вокруг друг друга в фантастическом воздушном танце. Затем они сталкиваются, выпуская в комнату мощный импульс энергии.

- **Взрыв** в комнате, где находятся крысы: каждый персонаж в этой зоне получает **8** .
- **412** (Самка крысы) и **437** (Самец крысы).
- Если взрыв произошел на **415** (местность с огнем), возьмите **443** (может находиться рядом с **415**) и переверните ее на сторону **b**.
- .

460b **Охотник-паразит**

Вы **ОБЯЗАНЫ** прикрепить этот предмет в своем инвентаре. Его **нельзя убрать или передать**.

Каждый раз, когда вы возвращаете свои жетоны действий, вы можете исцелить себе **1** (только если вы не умирающий).



466

- **Насилие:** **ЕСЛИ** карта "Насилие" более не прикреплена к **Джамалу**, **ТО** возьмите **911**, **ИНАЧЕ** примените карты "**Пацифист**" в вашей колоде Кармы.
- **Переработка:** соберите все ваши предметы. все карты с ценностью 2 или меньше и получите соответствующее их суммарной ценности количество .
- **Охотник за сокровищами:** суммируйте ценность всех ваших предметов и .
- **ЕСЛИ** сумма равна или выше числа , указанного в строчке на карте "**Охотник за сокровищами**" в вашей колоде карт Кармы, **ТО** примените эффект .
- .

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ: в этих картах исправлены опечатки, которые не влияют на игровой процесс:

505b

Внезапно из кустов вырывается рой различных насекомых и летит на нас.

- Для каждого игрового персонажа: поместите 1  в зону с этим игровым персонажем.
- 

НАПАДЕНИЕ НАСЕКОМЫХ

- За каждую зону, в которой есть 1 или более , разыграйте атаку, выцеливающую всех персонажей в этой зоне:
 -   **2 + 1** за каждый  в этой зоне.
- Переместите 4 жетона  в зоны с игровыми персонажами (в одной зоне может быть несколько ).

514b

Я чиню моторчик. Теперь мы можем двигаться вверх и вниз по зип-лайну.

 **512b**

СПУСТИТЕСЬ ПО ЗИПЛАЙНУ

- Переместите вашего персонажа на **B**.
- В ходе этого перемещения вы можете совершить атаку (потратив другой жетон действия по обычным правилам), выбрав целью любую зону, через которую проходит трос зип-лайна. Добавьте 2  к результату этой атаки.

 **508b**

ПОДНИМИТЕСЬ ПО ЗИПЛАЙНУ

Переместите вашего персонажа на **A**.

525

Эти груды камней неустойчивы. Мы можем легко скинуть их на наших врагов внизу.

Приложив немного времени и усилий, мы также сможем перекрыть часть прохода, где исчезло существо...

+3  на эту карту.

 **516**

СТОЛКНИТЕ КАМНИ

-   **1**  **4** (только через синюю линию).
- 1** .
- ЕСЛИ 0** , **ТО** .

534b

Я пытаюсь контролировать экосистему силой разума. Я чувствую, как она сопротивляется, но я настаиваю. Я изливаю в нее всю свою злобу и ненависть. Внезапно мой разум не в силах больше противостоять ей: она победила. Резкая боль пронзает меня, и я падаю на землю. Я понимаю, что экосистема обернулась против меня.

- Получите **4** , если у вас нет паразита.
- 

Каждый игровой персонаж с паразитом выполняет это действие (в алфавитном порядке имен персонажей):

-  **2** к ближайшему игровому персонажу или союзнику.
-  **3** ближайшего игрового персонажа или союзника.
- 

543b

"Эти усилия породили фракцию "Технократов" - группу истинно верующих, которые путешествовали по миру в поисках моей семьи. И однажды они наконец нашли его: внука моего отца! Один из многих осиротевших детей, которого приняли Джамал и Мэйв..."

Глаза Свона стекленеют, и он поворачивается к Мэйв, которая выглядит отчаявшейся, но кивает и ободряюще улыбается ему.

ИИ продолжает:
"Остальное вы знаете. Мои верные Технократы наняли Мусорщиков, которые совершенно забыли о манерах. А роль Почитателей во всем этом? Синтетическая ДНК, которую я использовал для создания Альфы, нестабильна и умирает... Но с ДНК Свона и несколькими каплями его крови экосистема может самовосстанавливаться бесконечно долго..."

- Возьмите  **544**.
- 

547

Вокруг нас назревает восстание, хотя несколько голосов выступают в нашу защиту. Напряжение накаляется. Внезапно начинается потасовка, летят пули, со всех сторон сыпятся удары. Полный хаос! В хаосе боя громкоговоритель уничтожен. Его сторонники впадают в ярость, но и остальные расстроены. А мы тем временем просто хотим сбежать. Альфа тоже выплескивает свой гнев: земля под нашими ногами сотрясается, вызывая камнепады. Однако при этом открывается узкий проход, предлагающий нам неожиданный путь к спасению. К сожалению, наши враги тоже заметили его. Когда они настигают нас, Джамал поворачивается к ним лицом и приказывает бежать. Он храбро сражается. Но их слишком много, и в конце концов он погибает... Селена с криком падает на землю. Брик и Мэйв вынуждены тащить ее за собой. К нам присоединяется Свон. Нам каким-то чудом удается сбежать...

И снова нас только четверо. Как будто над нами висит проклятие...

ЕСЛИ у вас карта кармы "Изверг II", **ТО** ,

ИНАЧЕ возьмите  **550** и незамедлительно переверните ее на сторону **b**. .

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ: в этих картах исправлены опечатки, которые не влияют на игровой процесс:

550

Прошло несколько месяцев. Наша семья безбедно жила под защитой нашей фракции. Так могло бы продолжаться и дальше, но мы не учли зависть других группировок.

Руководствуясь советами Сэма, мы процветали, в то время как другие умирали от голода в мире, где человек человеку волк.

Однажды ночью, когда зима была близко, все изменилось для нас... Несколько групп объединились для крупномасштабного нападения, во время которого Джамал был убит. Его жертва была не напрасной: его смерть сплотила наши силы, помогла отбить врага и сделала нашего любимого отца и верного товарища народным героем.

После похоронной церемонии Свон и Сэм долго разговаривали друг с другом. На следующее утро ИИ отключился. Как будто он наконец нашел ответы на свои вопросы.

Никто не знает, что сказал ему Свон.



910

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

- **Материалы:** соберите все с игровых персонажей и сложите их в отдельный пакетик.
- **Исцеление:** сбросьте все жетоны (с игровых персонажей и предметов) и поместите карты персонажей здоровой стороной вверх.
- **Предметы:**
 - Соберите все ваши предметы, не меняя их сторону (улучшенные предметы остаются улучшенными), и сложите их под этой картой.
 - Все предметы, оставшиеся на земле, потеряны.
- **Игровые персонажи:** сложите все карты игровых персонажей (и любые прикрепленные к ним карты) под этой картой.
- **Карма:** Соберите 9 карт Кармы, из которых состоит ваша колода Кармы, и сложите их за этой картой.
- Все остальные карты разложите по соответствующим колодам по номерам.
- Уберите эту колоду сохранения в коробку.

Чтобы начать следующую игру, .

921



- Игровой персонаж, несущий Гнездо, выбирает в своей зоне целью атаки ящерицы живого неигрового персонажа (с красным якорем внизу его карты).
- Этот неигровой персонаж получает 1 .
- **ЕСЛИ** подходящей цели нет или этот неигровой персонаж умирает, **ТО** ящерица ищет новую жертву, , **ИНАЧЕ** к этому неигровому персонажу.

ЕСЛИ этот неигровой персонаж умирает, **ТО** ящерица ищет новую жертву, .

ПОСЛЕ АКТИВАЦИИ ЭТОГО НЕИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Этот неигровой персонаж получает 1 .

921b



- Игровой персонаж, несущий Гнездо, выбирает в 1 целью атаки ящерицы живого неигрового персонажа (с красным якорем внизу его карты).
- Этот неигровой персонаж получает 1 .
- **ЕСЛИ** подходящей цели нет или этот неигровой персонаж умирает, **ТО** ящерица снова засыпает. , **ИНАЧЕ** к этому неигровому персонажу.

ЕСЛИ этот неигровой персонаж умирает, **ТО** ящерица снова засыпает: .

ПОСЛЕ АКТИВАЦИИ ЭТОГО НЕИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Этот неигровой персонаж получает 1 .