

РЫЦАРИ ПУСТОШИ

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сложно понять времена, о которых сохранились только легенды. Да, мы повсюду видим следы величия и падения былой цивилизации, но для нас, выживших, эти памятники молчат.

Мы знаем, что конец света наступил не из-за безумца, нажавшего на красную кнопку, и не из-за роботов, которые обрели самосознание и восстали против своих создателей. Всему виной наши предки: что миллиарды обычных людей, что единицы, облеченные властью – все они упорно повторяли старые ошибки человечества. Глупость, недалекость, жадность и слепая уверенность в своей правоте – вот причины, по которым мы и наши потомки обречены влачить жалкое существование на руинах общества.

Мы не знаем, что произошло в других частях света. Здесь, в Австралии, все грехи повесили на международную корпорацию Церберо. Она бросила малоэффективному правительству, утопающему в госдолге, своеобразный спасательный круг: транши и инвестиции взамен на выкуп обширных бесплодных земель во внутренней части континента. Спустя пару лет корпорация Церберо контролировала ключевые отрасли промышленности, а правительство существовало лишь номинально. Начались гражданские выступления против завышенных расходов на оборону и полицию; Церберо высасывала из бюджета последние деньги, модернизируя систему, которая изначально была создана для защиты Австралии от растущей террористической угрозы. Постепенно от государственной полиции и армии практически ничего не осталось. На замену им пришли «миротворцы» – наемники, оснащенные по последнему слову техники и, что самое важное, не стоившие налогоплательщикам и цента.

Церберо знала как получать максимум от своих вложений. Безжизненные пустыни стали полигонами для научных и военных испытаний. Появлялись все новые заводы и лаборатории, то возвышаясь над землей, то уходя глубоко в ее недра. Грандиозные ядерные реакторы и геотермальные станции погружались в земную кору на десятки километров. Ходили слухи, что у Церберо есть тайные тюрьмы, в которых особо опасные заключенные подвергаются изощренным генетическим и биотехнологическим экспериментам... и превращаются в нечто невообразимое.

Слухи оказались правдой: каждый день на просторах Пустоши нам встречаются кошмарные порождения безумных ученых. Перед лицом надвигающегося хаоса люди готовы были закрыть глаза на издевательства над моралью и природой – лишь бы разжиться дешевой

энергией, да прожить хотя бы еще один день в иллюзии достатка, комфорта и безопасности.

Но ничто не длится вечно. Амбициозные планы Церберо обернулись прахом, и надежда на лучшее будущее – пусть даже такой ценой – погасла. Причины? Кто знает... Может, экспериментальные подземные реакторы не выдержали колоссальной нагрузки. Может, центральный компьютер поразил неизвестный вирус. А может, сама природа восстала и отомстила людям за сотни лет надругательства. Так или иначе – в один день земля содрогнулась, начали извергаться спящие вулканы, и в конце концов, ряд землетрясений и подземных взрывов расколол континент надвое. Океан хлынул в расщелину, и образовался Великий Разлом – каньон, превративший Австралию в архипелаг из двух островов. Десятки тысяч погибли в этом катаклизме и еще больше – от его последствий.

Пока Церберо металась в муках, моментом хаоса воспользовались террористы. Они нанесли удар по основным городам, и оборонная система под управлением поврежденного искусственного интеллекта смогла защитить только технологические фабрики, принадлежащие корпорации. Терракты довели и без того отчаянное положение до окончательного упадка. Те немногие австралийцы, у кого еще оставался кров, лишились последнего.

То, что людям тогда пришлось пережить, не идет ни в какое сравнение с нашими повседневными тяготами. Пожалуй, даже хорошо, что уходит поколение, которое еще помнит Пекло, а старцы не делятся с нами историями о тех мрачных временах. Мы лишь знаем, что население резко сократилось, и повсюду царил нищета... но жар горящих фабрик и затухающий свет опустевших мегаполисов закалил людей. Отцы и праотцы научили нас выживать в Пустоши. Матери и прапастери научили нас не повторять ошибок прошлого. Благодаря им, мы можем достойно жить среди останков мира, который они, хоть и косвенно, но обрели на гибель.

Мы – сыны и дочери новой Австралии; изгнанники из технологического Эдема, пользующиеся его остатками, чтобы выживать день ото дня. Нам не страшны твари, вырвавшиеся из лабораторий Церберо, и их боевые роботы, бездумно патрулирующие пустыню. Мы храбро даем отпор бандитам и отморожкам, охотящимся на тех, кто слабее. Мы не верим ложным пророкам, обещающим новый рай на Земле. Главное для нас – выжить и остаться людьми. Мы – Рыцари Пустоши.



ОБ ИГРЕ

«*Рыцари Пустоши. Второе издание*» – настольная игра для 1-4 игроков о приключениях и выживании в постапокалиптической Австралии. В середине XXI века глобальный кризис, экологические катастрофы и происки могущественной корпорации Церберо превратили в Пустошь целый континент.

Игроки выступают в роли Рыцарей Пустоши – героев (или злодеев), встречающих на своем пути всевозможных роботов, мутантов, диких зверей и, конечно, самых опасных врагов – людей, избавленных от оков былой морали.

Игра состоит из ряда приключений, каждое из которых подарит уникальные впечатления и неожиданные повороты сюжета. Цель игры зависит от приключения, которое проходят игроки, и может меняться в зависимости от их решений. Каждому приключению посвящены сотни записей, в которых отражены захватывающие испытания и события. Мир Пустоши не стоит на месте, живо реагируя на действия игроков, что создает неповторимое погружение.

СОСТАВ ИГРЫ



Правила



Путеводитель



Книга историй



Игровое поле



6 фигурок рыцарей



6 планшетов рыцарей



6 планшетов транспорта



4 памятки



40 карточек
Пустоши
(пустыня /
трасса)



30 карточек
Пустоши
(буш / горы)



20 карточек
исследования



10 особых
карточек



64 карточки
снаряжения



Держатель для
карточек снаряжения



8 КАРТОЧЕК ПОЛОМОК



8 КАРТОЧЕК ТРАВМ



24 ЛИЧНЫЕ КАРТОЧКИ УЛУЧШЕНИЙ (ПО 4 НА КАЖДОГО РЫЦАРЯ)



6 ОБЩИХ КАРТОЧЕК УЛУЧШЕНИЙ



12 УНИКАЛЬНЫХ КУБИКОВ



4 ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



10 ЖЕТОНОВ УГРОЗ И МЕШОЧЕК ДЛЯ НИХ



12 ЖЕТОНОВ ИСПЫТАНИЙ



30 ЖЕТОНОВ РАН / ЗАРАЖЕННЫХ РАН



30 ЖЕТОНОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ



4 ЖЕТОНА ОПЫТА



24 ЖЕТОНА РЫЦАРЕЙ



10 ЖЕТОНОВ СЮЖЕТА



12 ФИШЕК ТОПЛИВА



12 ФИШЕК ЛЕКАРСТВ



12 ФИШЕК ПАТРОНОВ



12 ЖЕТОНОВ РАДИАЦИИ



15 ЖЕТОНОВ ОПАСНОСТИ



2 ЖЕТОНА ЛАГЕРЯ



20 ОБЩИХ ЖЕТОНОВ



1 ОСОБЫЙ ЖЕТОН



1 ЖЕТОН УКРЕПЛЕНИЙ



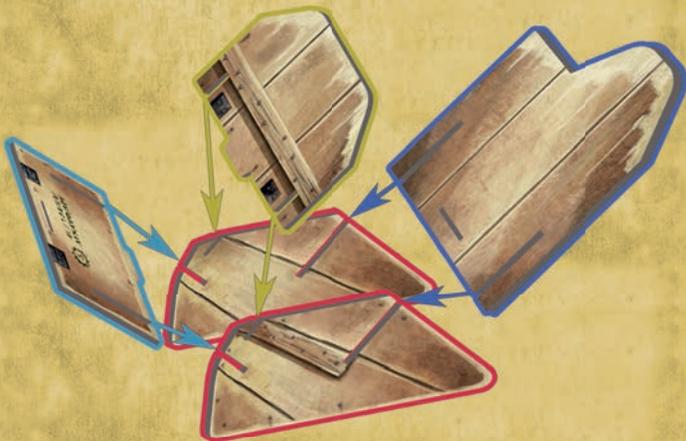
1 ЖЕТОН ВРЕМЕНИ



10 ЖЕТОНОВ ЗАПИСЕЙ

Держатель для карточек снаряжения

Следуйте инструкции ниже, чтобы собрать держатель:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте перечисленным шагам перед каждой партией:

1. Поместите **игровое поле** в центр стола.
2. Возьмите колоду **особых карточек** и положите рядом с полем лицевой стороной вниз. Не перемешивайте их: эти карточки должны лежать в определенном порядке (по цифрам в левом верхнем углу на рубашке, начиная с «1» сверху колоды). **Важно:** доставайте и убирайте эту колоду осторожно, чтобы случайно не увидеть карточки раньше времени.
3. Перемешайте **карточки исследования** и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.
4. Разделите **карточки Пустоши**, ориентируясь на рубашки («Пустыня/Трасса» и «Бух/Горы»). Перемешайте их и сложите в две соответствующие колоды лицевой стороной вниз.
5. Положите колоду **общих карточек улучшений** рядом с игровым полем.
6. Перемешайте **карточки травм** и сложите их в колоду стороной с надписью «Без сознания» вверх.
7. Перемешайте **карточки поломок** и сложите их в колоду стороной с надписью «Разбит» вверх.
8. В колоде **карточек снаряжения** найдите и отложите карточки **начального снаряжения** (указано в нижней части карточек). Перемешайте остальные карточки снаряжения и поместите их в **держатель для карточек снаряжения** сложенной стороной вверх (со светлым фоном и красным символом в правом верхнем углу).
9. Поместите **кубики, жетон времени** и **2 жетона лагеря** в **ячейку лагеря** на игровом поле.
10. Сложите **фишки ресурсов** (патроны, топливо, лекарства) в **общий запас**.
11. Далее сложите в общий запас **жетоны ран, радиации, повреждений, сюжета, испытаний, опасности**, а также **общие жетоны** и **жетоны записей**.
12. Сложите **жетоны угроз** в предназначенный для них мешочек.
13. Определите **первого игрока**. Пусть каждый игрок бросит по 1 кубичку каждого цвета. Игрок, выбросивший больше всего символов успеха (☀), получает **жетон первого игрока**. При равном количестве ☀ – перебросьте кубики.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Быстрая подготовка

Вместо того чтобы выбирать транспорт и карточки снаряжения самостоятельно, вы можете взять готовые наборы, соответствующие каждому рыцарю:

Джонни Тейлор: Нож, Пистолет, Самодельная броня, Внедорожник.

Логан Харрис: Нож, Пистолет, Самодельная броня, Грузовик.

Алинта: Обмотанная дубинка, Бронежилет, Байк.

Зои Шоу: Обрез, Самодельная броня, Внедорожник.

Нелли Томпсон: Нож, Пистолет, Самодельная броня, Байк.

Желтый Ли: Обмотанная дубинка, Бронежилет, Внедорожник.

Также игроки берут по 1 пластиковой подставке, соответствующий ей по цвету набор жетонов рыцаря, и 1 жетону опыта.

ПРИМЕЧАНИЕ: несколько сочетаний карточек снаряжения и планшетов транспорта могут быть недоступны для некоторых рыцарей. В таком случае используйте другие доступные компоненты в качестве замены.

- I. **ВЫБОР РЫЦАРЕЙ.** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе **1 рыцаря** и берет соответствующие этому персонажу компоненты: **планшет рыцаря (1)**, **фигурку (2)** и **личные карточки улучшений (3)**. Затем каждый игрок берет 1 набор **жетонов рыцаря (4)** и **пластиковую подставку (5)** одного из цветов (ее цвет должен совпадать с цветом выбранного набора жетонов рыцаря), **1 памятку (6)** и **1 жетон опыта (7)**. Каждый игрок вставляет основание своей фигурки рыцаря в подставку выбранного цвета, кладет перед собой планшет рыцаря, а рядом с ним – свои жетоны рыцаря и личные карточки улучшений, и помещает жетон опыта на верхнюю ячейку **шкалы опыта** (на деление «0»). Уберите компоненты неиспользуемых рыцарей в коробку.
- II. **ВЫБОР ТРАНСПОРТА.** Начиная с последнего игрока (т.е. сидящего справа от первого) и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе **1 планшет транспорта (8)** и размещает его слева от своего планшета рыцаря. Уберите неиспользуемые планшеты в коробку.
- III. **ВЫБОР НАЧАЛЬНОГО СНАРЯЖЕНИЯ.** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 из отложенных ранее карточек начального снаряжения. Повторяйте этот процесс, пока у каждого рыцаря не будет по **1 карточке брони (9)** и до **2 карточек оружия (10)**. Поместите карточки оружия в **ячейки рук**, а карточку брони в **ячейку брони** на своем планшете. Все они должны лежать рабочей (зеленый значок в правом верхнем углу карточки) стороной вверх. Неиспользуемые карточки начального снаряжения сложите рядом с колодой карточек снаряжения сложенной стороной вверх – это будет сброс карточек снаряжения.
- IV. **НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ.** Каждый игрок берет по 2 фишки ресурса каждого типа из общего запаса. **Топливо (🛢)** положите на ячейку «Бак» на своем планшете транспорта (11). **Патроны (🔫)** и **лекарства (🩹)** положите на свой **планшет рыцаря (12)**.



Возьмите **путеводитель** или другие материалы, содержащие **приключения**, и выберите, в какое приключение вы хотите сыграть. Перед началом подготовки к игре всегда начинайте с первой страницы приключения, на которой изложены уникальные для этого приключения правила подготовки и компоненты. Все остальное описано на страницах книги историй, в разделе, посвященном этому приключению. Читайте, играйте и наслаждайтесь приключением!

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы впервые играете в «Рыцарей Пустоши. Второе издание», перед партией прочитайте до конца эти правила, а также введение в **книге историй**.

ХОД ИГРЫ

Игра разделена на **раунды** и продолжается до тех пор, пока игроки не выполнят цель **сюжета** (составная часть приключения). В каждом раунде игроки поочередно совершают **ходы**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок в свой ход совершает **2 действия**. После того как сходили все игроки, начинается новый раунд. В начале и конце раунда могут вступать в силу различные эффекты (зависит от текущего сюжета). Также некоторые сюжеты ограничены по времени: их нужно завершить за определенное количество раундов. В таких сюжетах используется **жетон времени** и шкала игрового поля (в левом нижнем углу поля). В некоторых сюжетах вы будете двигать этот жетон по шкале на 1 деление вправо (к значению «10») или на 1 деление влево (к значению «1»). Это делается в соответствии с указаниями листа сюжета в начале каждого нового раунда, **за исключением первого раунда**. Жетон двигается до того, как применяются все остальные эффекты с пометкой «в начале раунда».

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Особые эффекты на карточках, планшетах, листах или в книгах имеют приоритет над основными правилами, т.е. могут их нарушать.

Термины «игрок» и «рыцарь» употребляются равноправно. Термин «активный рыцарь» относится к игроку, который на данный момент совершает свой ход.

Большая часть игровых элементов ограничена их количеством в коробке. Исключение: жетоны ран, радиации, повреждений, общие жетоны и жетоны записей (если они закончатся, используйте подходящую замену). Если какая-либо колода карточек закончилась (кроме особых карточек и личных карточек улучшений), перемешайте сброс и сложите новую колоду.

Вы всегда бросаете как минимум 1 кубик. Если вы лишаетесь кубика, то выбираете какого именно (если эффект не предписывает иного). Количество ваших **★** не может быть меньше 0.

ДЕЙСТВИЯ РЫЦАРЕЙ

В свой ход рыцарь может совершить **до двух разных действий**.

Список действий выглядит следующим образом:

- **Перемещение**
- **Сюжетное действие**
- **Действие лагеря**
- **Особое действие**
- **Исследование**
- **Пас**
- **Действие города**

Каждое из этих действий может быть выполнено только один раз в ход (например, если рыцарь уже перемещался, он не может снова переместиться в этом ходу). Исключениями могут быть сюжетные и особые действия, которые обладают уникальными названиями. Активный рыцарь может выполнить несколько сюжетных или особых действий, если у них разные названия. Действия можно совершать в любом порядке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Прежде чем активный рыцарь начнет перемещение, игрок должен подготовить карточки снаряжения, чтобы всем было видно, какое оружие и броню **экипировал** рыцарь. В **ячейках рук** может быть 2 одноручных (☞☞) или 1 двуручное (☞☞) оружие (тогда вторая ячейка остается пустой). В **ячейке брони** может быть 1 броня (☞). Все остальные карточки снаряжения остаются лежать на планшете транспорта. Экипированные карточки нельзя заменять, пока действие перемещение не будет окончено (включая бой и любые проверки).

Рыцари перемещаются по клеткам на игровом поле. Выберите клетку, на которой хотите закончить перемещение, и постройте до нее маршрут через другие клетки. Перемещение через клетки разного вида стоит разное количество **очков перемещения (ОП)**. Это количе-

ство определяет **скорость транспорта (○)**, которым владеет рыцарь. Стоимость входа на клетку зависит от ее типа местности.

○ 4

Скорость



ТРАССА
0 ОП



ПУСТЫНЯ
1 ОП

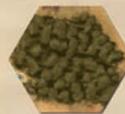


ГОРОД

Тип местности, в которой находится город, обозначен в кружке рядом с его названием (в данном примере – **буш**).



ГОРЫ
2 ОП



БУШ
2 ОП



КРАТЕР
X

ПРИМЕЧАНИЕ: на клетку с кратером нельзя войти (вам придется планировать маршрут так, чтобы ее обойти).

Перемещайте фигурку рыцаря через клетки поля к желаемой клетке, тратя нужное количество ОП. Если вам не хватает ОП, вы можете сбрасывать топливо (🛢) из бака вашего транспорта (1 фишка = 1 ОП). Вы можете сбрасывать сколько угодно 🛢. Если кончились и ОП, и топливо, рыцарь не может перемещаться дальше. Если же остались лишние ОП, они не переносятся в следующие раунды.

На некоторых клетках есть **символы опасности**: радиация ☢, заражение ☣ или угроза !. Если маршрут рыцаря проходит через такую клетку, к нему применяется тот или иной эффект (активируется, когда заходите на клетку):

- **Радиация:** рыцарь получает 1☢.
- **Заражение:** рыцарь получает 1☣.
- **Угроза:** рыцарь вытягивает 1 жетон угрозы из мешочка.

Его эффект будет применен по окончании перемещения.

Примечание: если рыцарь **теряет сознание** в результате эффекта символа угрозы, он останавливается на клетке, где это произошло. Ход рыцаря **тут же заканчивается**, даже если в запасе у него было еще 1 действие или ОП.



Фишка топлива



Угроза



Заражение



Радиация

ПЛАНШЕТ ТРАНСПОРТА



1. **НАЗВАНИЕ.**
2. **Тип.**
3. **Вместимость:** количество **карточек снаряжения**, которое вы можете оставить на планшете.
4. **СКОРОСТЬ:** количество очков перемещения (ОП), которое дает ваш транспорт.
5. **БАК:** количество 🛢, которое вы можете накопить и тратить.
6. **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ:** количество дополнительных ОП, которые дает ваш транспорт за трату 🛢.
7. **ШАССИ:** количество ★, которое может выдержать транспорт (не становясь «Разбитым»). Цифра рядом – **стоимость ремонта 1 ★.**

Когда активный рыцарь завершает перемещение, игрок справа от него вытягивает **1 карточку Пустоши** из колоды, соответствующей типу местности, на которой находится фигурка его рыцаря, и выкладывает ее на всеобщее обозрение лицевой стороной вверх. Активный рыцарь разыгрывает карточку, т.е. читает текст, бросает кубики и принимает решения.

Примечание: карточка Пустоши вытягивается, даже если активный рыцарь завершил перемещение в городе или в локации.

В зависимости от карточки Пустоши, рыцарь разыгрывает ее эффекты следующим образом:

Противник: рыцарь вступает в бой.

События: рыцарь проходит проверку навыка.

Встреча: рыцарь обращается к записи, на которую указывает буква на раскрытой карточке. Записи, к которым отсылают карточки встреч, перечислены в таблице в нижней части текущего листа сюжета.



Карточка противника



Карточка события



Карточка встречи

Если рыцарь во время перемещения вытянул **жетоны угрозы**, их эффект разыгрывается вместе с карточкой, в зависимости от ее типа. Если это карточка встречи или события, то разыгрывается **желтая** сторона жетона, если это карточка противника – **красная** сторона. Эффекты на желтой стороне применяются сразу, эффекты на красной стороне, как правило, усиливают противника или ослабляют рыцаря в бою (см. раздел «Жетоны угроз» на стр. 14). После применения эффектов верните жетоны в мешочек и перемешайте их.



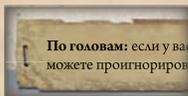
Жетон угрозы

Карточки противников

Активный рыцарь вступает в бой с указанным противником (см. раздел «Бой» на стр. 10). Разыграв карточку противника, положите ее в сброс рядом с колодой карточек Пустоши того же типа.

Карточки событий

Активный рыцарь совершает указанную проверку навыка (см. раздел «Проверки» справа). По результатам проверки применяется тот или иной эффект. На каждой карточке события есть **особые обстоятельства**, которые могут оказать влияние на исход проверки.



Особые обстоятельства

Разыграв карточку события, положите ее в сброс рядом с колодой карточек Пустоши того же типа.

Карточки встреч

Активный рыцарь проверяет, соответствует ли буква на раскрытой карточке встречи номеру записи в таблице на листе сюжета. Если соответствие есть, пусть рыцарь справа от активного найдет указанную запись в **книге историй**, в части, посвященной выбранному приключению, и прочитает ее. Затем активный рыцарь принимает то или иное решение в заданной ситуации.

Если соответствия нет, сбросьте карточку встречи и раскройте новую карточку Пустоши. Жетоны угроз не разыгрываются, пока не будет раскрыта подходящая карточка.

Разыграв карточку встречи, положите ее в сброс рядом с колодой карточек Пустоши того же типа.



A	B	C	E
2	47	13	17

КУБИКИ



В игре есть кубики 4-х разных цветов и разной силы. Распределение кубиков по их силе (от слабого к сильному): белый, зеленый, синий, красный.

На кубиках встречаются 3 вида символов. Они имеют разные эффекты в разных игровых ситуациях:



Успех (в проверках) **ИЛИ** нанесенный **☠** (в бою).



Судьба: нет эффекта в проверках **ИЛИ** позволяет применить особый эффект.



Провал: нет эффекта в проверках **ИЛИ** после атаки ваше оружие ломается (в бою). Также приводит к срабатыванию особых эффектов на некоторых карточках.

Кубики делятся также по типам. В разных ситуациях применяются разные типы кубиков.

- **Кубики навыков:** основные кубики, которые вы бросаете, когда используете навыки, т.е. в проверках и бою. Некоторые карточки снаряжения дают вам дополнительные кубики навыков (например, **Шляпа Данди**).
- **Кубики оружия:** эти кубики дает оружие, которое вы используете в текущем бою. Они добавляются к вашим кубикам навыков **Ближнего** или **Дальнего боя** (т.е. зависят от используемого оружия – **☚** или **☛**), увеличивая количество бросаемых кубиков.
- **Кубики атаки:** эти кубики вы бросаете за своих противников, когда это предписывает карточка противника, лист сюжета или запись в книге историй.

ПРОВЕРКИ

Когда игровой текст предписывает вам совершить **проверку** навыка, возьмите все кубики, соответствующие этому навыку (указаны на планшете рыцаря) и (если это возможно) добавьте кубики способностей, карточек улучшения и/или карточек снаряжения вашего рыцаря. Бросьте все кубики. Если количество символов успеха (**☼**) равно или больше **сложности проверки**, указанной в скобках (), проверка считается **успешной**, а если меньше – **проваленной**. После этого разыграйте эффекты, связанные с успехом или провалом.

Если сложность проверки не указана или вместо нее стоит символ «X», то провалом считается, если вы не получите ни одного **☼**. Чем больше **☼** вам выпадет – тем лучше.

Атаки в бою также считаются проверками с применением навыков **ближнего** или **дальнего боя**. Некоторые способности и эффекты могут также применяться вне боя или вовсе не действовать в бою. Во время подобных проверок рыцари часто бросают дополнительные кубики, благодаря своим карточкам оружия или брони.

Когда вы **получаете** кубики, вы добавляете указанное их количество к своему набору кубиков. Когда вы **теряете** кубики, вы убираете указанное количество кубиков из своего набора.

Вы всегда бросаете не менее 1 кубика.

Примечание: если вы хотите применить эффекты, дающие вам дополнительные **☼** или кубики, вы должны сказать об этом до броска. При этом перебросы происходят после броска кубиков и ознакомления с результатами.

Пройдите проверку!

Успех: +2☼

Провал: эта карточка

ПЛАШЕТ РЫЦАРЯ



- 1 Имя и класс.
- 2 Навыки.
- 3 Способность.
- 4 ДЕЙСТВИЕ ЛАГЕРЯ: очки Ремонта и правила лечения рыцаря с помощью .
- 5 ИССЛЕДОВАНИЕ: очки Исследования и их увеличение с помощью .
- 6 ЗДОРОВЬЕ: количество , после которого ваш рыцарь теряет сознание.
- 7 СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: количество , после которого наступает негативный эффект от радиации.
- 8 Ячейки рук: могут содержать от 1 до 2-х карточек оружия () в зависимости от того сколько оно занимает рук: 1 оружие () или 1-2 оружия ()
- 9 Ячейка брони: может содержать 1 карточку брони ()
- 10 Шкала очков опыта.

ДЕЙСТВИЕ ЛАГЕРЯ

Выполняя это действие, активный рыцарь может выбрать любые или все варианты из перечисленных ниже:

- **ЛЕЧЕНИЕ:** рыцарь может потратить любое количество лекарств () на лечение. Каждое  лечит 3 обычных раны () или 1 радиацию () (сбросьте соответствующие жетоны со своего планшета). При лечении  рыцарь также может выбрать вылечить зараженные раны () но его жетон не сбрасывается, а переворачивается на сторону с  (т. е. вылечить  в 2 раза сложнее).



Фишка лекарства

Рыцарь может распределить «очки лечения» между  и  как угодно, но лечение  всегда требует использование одной отдельной фишки . Неиспользованные очки лечения не сохраняются.

- **РЕМОНТ:** рыцарь может тратить свои очки ремонта, чтобы переворачивать карточки снаряжения со сломанной стороны (красная) на рабочую сторону (зеленая). У каждой карточки снаряжения своя стоимость ремонта, которую нужно полностью покрыть.



Стоимость ремонта

Также рыцарь может сбрасывать повреждения () со своего транспорта, тратя по 1 очку **Ремонта** за каждый жетон. Рыцарь может распределять свои очки ремонта между карточками снаряжения и жетонами  с транспорта. Неиспользованные очки ремонта не сохраняются.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вместо стоимости ремонта на карточке снаряжения стоит «X», то ее нельзя починить с помощью действия лагеря. Это можно сделать только в ходе действия города (см. стр. 9) или с помощью особых эффектов.

- **УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:** некоторые карточки и эффекты могут быть применены только с помощью действия лагеря (например, карточка снаряжения **Паск**) – это указывается в их описании.

- **УЛУЧШЕНИЕ:** если жетон опыта находится на выделенном оранжевым цветом делении шкалы опыта (3, 6, 9) или пересекает его, рыцарь может выбрать 1 карточку улучшения и выложить ее рядом со своим планшетом (см. раздел «Опыт и улучшения» на стр. 13).



ПРИМЕЧАНИЕ: улучшение также может произойти автоматически в конце хода рыцаря (оно не требует действие лагеря).

Несколько рыцарей на одной клетке поля

Когда хотя бы 2 рыцаря стоят на одной клетке игрового поля, положите на эту клетку **жетон лагеря**, а фигурки рыцарей переместите на **ячейку лагеря** (верхний левый угол поля). Если в такой ситуации рыцарь выполняет действие лагеря, то у него появляются дополнительные варианты на выбор:



Жетоны лагеря

- **СВОБОДНЫЙ ОБМЕН:** рыцарь может меняться с другими рыцарями в ячейке лагеря любыми карточками снаряжения и/или ресурсами, не обращая внимания на их **ценность**.
- **РЕМОНТ И СПОСОБНОСТИ:** рыцарь может использовать свои очки **Ремонта**, чтобы чинить карточки снаряжения других рыцарей или убирать  с их транспорта. Также некоторые способности (например, карточка улучшения «**Одаренная**») могут помочь рыцарям, находящимся на одной клетке с активным рыцарем, совершающим действие лагеря.



ИССЛЕДОВАНИЕ

Основное назначение этого действия – добыча ресурсов и снаряжения. Выполняя его, активный рыцарь раскрывает верхнюю карточку из колоды исследования. На ней рыцарь находит раздел, совпадающий с типом местности, на котором стоит его фигурка. В описании указано, что рыцарю удастся найти и – возможно – какие неприятности придется ради этого пережить.

Если рыцарь решает разыграть карточку исследования, то, в зависимости от того, что указано, он либо получает ресурсы, либо очки ♠, либо вытягивает карточки снаряжения. Затем рыцарь должен разыграть указанные неприятности: например, это может быть сброс ресурсов, повреждения ♣ и т.п. После того, как все такие эффекты полностью разыграны, положите карточку исследования в сброс рядом с ее колодой.

Если же рыцарь решает не разыгрывать карточку исследования, то он может сразу ее сбросить. После этого он обязан раскрыть новую карточку, если у него достаточно очков Исследования (цифра в графе «Исследование» на планшете рыцаря; например если у рыцаря Исследования 2, то он может вытянуть до 2-х карточек за действие). Теперь рыцарь решает, будет он разыгрывать текущую карточку или продолжит раскрывать новые (если может). К предыдущим карточкам вернуться нельзя. Если же рыцарь использовал все свои очки Исследования, он обязан разыграть последнюю раскрытую карточку.

Один раз за действие исследования рыцарь может потратить 1 ♠, чтобы получить 1 временное очко исследования и раскрыть еще одну карточку исследования. Это можно делать в любой момент при выполнении действия, но нельзя делать, если транспорт активного рыцаря Разбит.

Примечание: у рыцаря всегда есть как минимум 1 очко исследования.

ДЕЙСТВИЕ ГОРОДА

Рыцарь может выполнить это действие, если находится на клетке города. На игровом поле есть 6 таких клеток; они отличаются уникальным изображением, у них есть название и обозначение типа местности. Когда активный рыцарь выбирает это действие, он может в любом порядке посетить 2 разных места из перечисленных ниже:

- **ЗНАХАРЬ:** рыцарь лечит 1 ♣ и до 4 ♠. **Вместо лечения** рыцарь может убрать со своего планшета 1 карточку травмы на свой выбор (замешайте карточку в соответствующую колоду).
- **ГАРАЖ:** рыцарь сбрасывает до 3 ♣ со своего транспорта по обычным правилам ремонта. **Вместо ремонта** рыцарь может убрать со своего транспорта 1 карточку поломки на свой выбор (замешайте карточку в соответствующую колоду).
- **МАСТЕРСКАЯ:** рыцарь переворачивает 1 свою карточку снаряжения со сломанной стороны на рабочую. При этом стоимость ремонта не оплачивается. Так можно чинить карточки со стоимостью «X».

- **РЫНОК:** рыцарь разыгрывает **Обмен (3)**, т.е. берет 3 карточки снаряжения с низа колоды и выкладывает их сломанной стороной вверх, формируя предложение. Затем рыцарь может потратить любое количество ресурсов и/или карточек снаряжения, чтобы приобрести любое количество карточек в предложении. Чтобы купить карточку снаряжения, рыцарь должен покрыть ее ценность сбрасывая свои карточки снаряжения и/или ресурсы. Ценность каждой карточки указана на ней, а **ценность каждого ресурса = 1**. Также рыцарь может по таким же правилам приобретать ресурсы (например, сбросить карточку с ценностью 2, чтобы приобрести 2 ресурса, или обменять 1 ресурс (♠, ♣, ♢) на 1 другой). Рыцарь может изучать карточки снаряжения в предложении с обеих сторон, прежде чем принять решение.



Ценность

Рыцарь не обязан ничего покупать или продавать. Закончив выбор, рыцарь сбрасывает все карточки из предложения сломанной стороной вверх рядом с колодой снаряжения.

Примечание: если рыцарь находится на клетке города, он не обязан выполнять действие города, и может выполнять все другие действия по обычным правилам.

КАРТОЧКА ИССЛЕДОВАНИЯ



1. Тип местности.
2. Находки.
3. Неприятности.
4. Рубашка карточки.

СЮЖЕТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Это действие можно выполнить, только если это позволяет лист сюжета или запись в книге историй. Как правило, клетки, на которых доступны сюжетные действия, являются локациями и содержат жетоны сюжета или жетоны испытаний (если жетонов на них нет – они являются обычными клетками). На листе сюжета описано, где и как можно выполнить определенное сюжетное действие. У каждого сюжетного действия есть уникальное название, отмеченное в скобках, например: «Сюжетное действие (битва с роботом)». Активный рыцарь может выполнить несколько сюжетных действий подряд в любом порядке, при условии, если у них разные названия.



Жетон сюжета



Жетон испытаний

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Эти действия не относятся к другим действиям. Такие действия становятся доступны при определенных игровых условиях или если у вас есть определенные игровые компоненты.

У каждого особого действия есть уникальное название в скобках; например, «Особое действие (прийти в сознание)». Активный рыцарь может выполнить более 1 особого действия за ход, при условии, если у них разные названия.

ПАС

Рыцарь может спастись или пропустить одно из действий. Однако это крайне не рекомендуется: как правило, сюжеты ограничены по времени, поэтому каждое действие на вес золота, даже если его результат кажется незначительным.

ЖЕСТОКАЯ ПУСТОШЬ

Пустошь беспощадна и может сломить даже самых сильных. Во всех ситуациях, когда вам нужно принять решение не за себя, а за игру, выбирайте худшее из возможных решений. Например, если нужно перебросить кубик за противника – перебросьте наименее эффективный, а если нужно применить негативный эффект – вы обязаны выбрать худший исход для ваших рыцарей.

БОЙ

Как правило, бой начинается в конце перемещения, если активный рыцарь раскрывает **карточку противника**. Обычно рыцари не могут сражаться друг с другом, хотя в некоторых сюжетах при определенных обстоятельствах это может случиться. Во время боя игрок справа от активного игрока выступает за противника: бросает кубики, разыгрывает свойства и принимает решения. Бой проходит в несколько этапов следующим образом:

I. ПРОВЕРКА СВОЙСТВ ПРОТИВНИКОВ

Активный рыцарь зачитывает вслух выделенные жирным шрифтом свойства на карточке противника. Некоторые разыгрываются мгновенно (например, «Угроза»), другие применяются в ходе боя. Если у противника есть свойство «Угроза» (X), то X – это количество **жетонов угроз**, которое вы немедленно достаете из мешочка.

II. ВЫБОР ОРУЖИЯ

Активный рыцарь должен выбрать 1 экипированное оружие с символами кубиков. Оружие может быть для **дальнего боя** (♣) или **ближнего боя** (♠). Почти все оружие дальнего боя для совершения атаки требует как минимум 1 фишку **патронов** (♣). Если рыцарь не имеет оружия или не хочет его использовать, он может атаковать **врукопашную**; в таком случае он будет бросать кубики навыка «Ближний бой» и совершать ближнюю атаку.

Примечание: каждый участник боя может атаковать только 1 раз за бой, бросив кубики для совершения ближней или дальней атаки.

III. ПРОВЕРКА ЖЕТОНОВ УГРОЗ

Если вы доставали жетоны угроз, каждый из них разыгрывается 1 раз за бой в определенный момент (см. раздел «Жетоны угроз» на стр. 14).

IV. ХОД БОЯ

Ход боя делится на 5 последовательных фаз:

1. Начало боя: разыграйте эффекты с пометкой «начало боя». Эффекты противника разыгрываются первыми.

Примечание: если у противника есть свойство **Засада**, он атакует уже в этой фазе (перед тем, как разыгрываются эффекты начала боя для активного игрока). При этом неважно, какой у него тип атаки или какие способности есть у рыцаря.

2. Дальние атаки: участники боя, обладающие дальнебойным оружием, совершают свои атаки. Рыцарь при этом должен потратить 1 ♣ (противник не тратит ♣). Затем рыцарь формирует набор кубиков боя. Для этого он складывает кубики оружия, которое он использует в этом бою и кубики навыка «Дальний бой». Кубики, которые нужно бросить за противника, отмечены на его карточке.

Если оба участника боя совершают дальнюю атаку, считается, что они делают это одновременно. Сначала бросьте кубики за противника.

Бросив кубики, участник боя применяет их эффекты (см. раздел «Кубики» на стр. 7). Каждый * наносит по 1 ☠. Также применяются эффекты других символов. Рыцарь может применить свойства только того оружия, которое использует для атаки, даже если у него экипировано еще одно оружие.

Примечание: все выпавшие эффекты символов на кубиках должны быть применены, если это возможно.

Когда рыцарь получает любое количество ☠, он может использовать свою экипированную **броню** (словав ее или сбросив), чтобы заблокировать столько ☠, сколько позволяет **уровень защиты** (N) этой брони. Рыцарь получает весь незаблокированный урон – соответствующее количество ☠ кладется в виде жетонов на ячейку **Здоровья** на планшете рыцаря. Участники боя не могут иметь больше ☠/☠, чем их показатель **здоровья** (лишние раны игнорируются).



Фишка патронов



Уровень защиты 1

КАРТОЧКА ПРОТИВНИКА



1. **НАЗВАНИЕ.**
2. **ТИП:** машина ☠, зверь ♁, мутант ♁, бандит ♁, культист ♁.
3. **ТИП АТАКИ** (дальняя ♣ или ближняя ♠) и используемые **кубики атаки**.
4. **ЗДОРОВЬЕ.**
5. **НАГРАДА:** то, что получает рыцарь за победу над этим противником.
6. **СВОЙСТВА:** активирующиеся боевые свойства.
7. **УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ:** особые боевые способности противника.

БОЕВЫЕ СВОЙСТВА

ЗАСАДА: этот участник боя атакует первым вне зависимости от типа атаки, т.е. его ближняя атака случается раньше, чем дальняя атака и срабатывание свойств его оппонента.

Применяется в фазе «начало боя».

ПРОБИТИЕ: ☠ наносимые участником боя не могут быть заблокированы.

ЯРОСТЬ: этот участник не может быть побежден до начала фазы «конец боя», сколько бы ран он ни получил.

УГРОЗА (X): возьмите и разыграйте указанное количество жетонов угроз (см. раздел «Жетоны угроз» на стр. 14).

Примечание: если у противника есть свойство **Пробитие**, наносимые им ☠ нельзя заблокировать. Также не забывайте добавлять к атаке противника эффекты жетонов угроз.

Чаще всего противники не могут блокировать ☠, которые наносят им рыцари. Просто кладите нанесенные ☠ на карточку противника. После этого проверьте, побежден ли кто-либо из участников боя. Если количество ☠/☠ у противника или рыцаря равно их показателю здоровья, этот участник считается побежденным. В таком случае сразу перейдите к фазе «конец боя», поскольку побежденный участник не может атаковать в 3 и 4 фазе.

Примечание: если у противника есть свойство **Ярость**, то он не может быть побежден до начала фазы 5 «конец боя», даже если ему нанесено достаточное количество ☠/☠. В 3 и 4 фазах он все еще может драться в ближнем бою и использовать свои способности.

3. Столкновение: примените эффекты с пометкой «столкновение», начиная с противника. Если какой-либо из участников боя побежден, переходите к фазе «конец боя».

Примечание: некоторые виды оружия, например, **Осколочная граната**, можно использовать в этой фазе. Их использование не считается «1 атакой за бой». Подобное оружие не занимает **ячейки** ♣.

4. Ближние атаки: участники боя, имеющие оружие ближнего боя или идущие **врукопашную**, атакуют в этой фазе. Эти атаки разыгрываются так же, как дальние, но при этом рыцарь не тратит ♣ и использует навык «Ближний бой» вместо «Дальнего боя». Затем перейдите к фазе «конец боя».

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Во время боя, если у вас нет оружия или вы не хотите его использовать, вы сражаетесь **врукопашную**. Эта атака считается ♠ ♣ и проводится в фазе «ближние атаки». Используйте кубики вашего навыка «Ближний бой».

5. Конец боя: примените эффекты с пометкой «конец боя», начиная с противников. Многие из них зависят от того, побежден противник или нет. Если у противника есть свойство **Ярость** и он получил достаточно ☠, теперь он становится побежден.

Если рыцарь одержал победу над противником, он получает награду, указанную на карточке: опыт (♁), карточки снаряжения (📄) (берутся с низа колоды) и/или ресурсы (📄/📄/📄). Рыцарь получает награды за побежденного противника, даже если сам побежден (это может случиться, если атаки произошли одновременно).

Наконец, уберите с карточки противника все жетоны ран и положите ее лицом вверх в сброс рядом с соответствующей колодой Пустоши. Также верните в мешочек жетоны угроз и перемешайте их.

ПРИМЕЧАНИЕ: бой на этом завершается. За бой не совершайте более 1 атаки каждым участником боя! Если рыцарь не одержал победу, он не получает награду. Считайте, что недобитый противник сбежал.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

КАРТОЧКИ СНАРЯЖЕНИЯ

Карточки снаряжения – это различные предметы, которые рыцари находят во время своих странствий. Их можно разделить на 3 типа:

- **ОРУЖИЕ** обычно располагается в ячейках рук (если экипировано) и используется в бою. Оставленное в транспорте оружие не имеет эффекта; исключения составляют карточки без символа 🖐 (например, гранаты). Свойства оружия применяются, только если рыцарь использует его для атаки.
- **БРОНЯ** располагается в ячейке брони (если экипирована) и защищает владельца. Оставленная в транспорте броня не имеет эффекта. Свойства брони применяются только если она экипирована.
- **ПРЕПАРАТЫ** и **ПРИБОРЫ** хранятся только в транспорте. Они всегда считаются **Экипированными**, пока рыцарь имеет доступ к транспорту.



Оружие



Броня



Препарат



Прибор

Карточка снаряжения может быть в одном из двух состояний: **рабочем** (виден зеленый символ и темный фон) и **сломанном** (виден красный символ и светлый фон). Если из-за какого-либо эффекта карточка снаряжения ломается, переверните ее с рабочей стороны на сломанную. Если сломанная карточка ломается снова, сбросьте ее.

ПРИМЕЧАНИЕ: сломанные карточки можно чинить с помощью действия лагеря (см. стр. 8) и действия города (см. стр. 9).

Рыцарь может иметь до 2-х карточек оружия в ячейках рук, 1 карточку брони в ячейке брони и столько карточек снаряжения в транспорте, сколько позволяет его **Вместимость** (📄). Карточки, которые не имеют эффекта, когда находятся в транспорте (большая часть оружия и вся броня), держите в горизонтальном положении, чтобы помнить об этом.



Вместимость

Рыцарь может свободно перекладывать карточки снаряжения между ячейками на своем планшете и транспортом и сбрасывать ненужные карточки. Это можно делать как до, так и после совершения действия. Например: до или после перемещения и розыгрыша эффекта карточки Пустоши, но не во время.

Когда рыцарь получает новую карточку оружия, он должен сразу экипировать ее или положить в свой транспорт. Если места для экипировки нет, а вместимость закончилась, то взяв новую карточку снаряжения рыцарь должен скинуть ее или одну из имеющихся у него карточек снаряжения, до лимита Вместимости.

НАНОСИМЫЙ И ПОЛУЧАЕМЫЙ УРОН

Когда рыцарю **наносит** урон (как правило ☠), он может заблокировать его при помощи различных эффектов. Когда рыцарь **получает** урон (обычно ☠ или ☠), этот урон заблокировать нельзя; указанное число этих жетонов сразу выкладывается на планшет рыцаря.

КАРТОЧКА СНАРЯЖЕНИЯ



Рабочая сторона карточки



Сломанная сторона карточки

1. НАЗВАНИЕ.

2. **ТИП:** оружие 🖐, броня 🧥, прибор 📡, препарат 📄. Зеленая сторона – рабочая, красная – сломанная.

3. ЦЕННОСТЬ.

4. ОПИСАНИЕ СВОЙСТВА.

5. **СТОИМОСТЬ РЕМОНТА** (только на сломанной стороне).

6. **ТИП АТАКИ:** дальняя 🏹 или ближняя 🗡 (только у оружия).

7. **КУБИКИ ОРУЖИЯ:** добавляются к кубикам навыка в бою (только у оружия).

8. **РАЗМЕР** (одноручное или двуручное, только у оружия).

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

(только оружие):
 Участник боя, использующий отмеченное этим символом оружие, может потратить 1 🗡, чтобы перебросить любое количество кубиков. Применяется после броска.

ЗАЩИТА (X)

(только броня):
 Участник боя блокирует X ☠, ☠ и ☠ не блокируются. Применяется после получения ☠.

Важно: получая каким-либо образом карточки снаряжения рыцарь **всегда** получает их в **сломанном** состоянии. Исключение: личные карточки уникального снаряжения.

РАНЫ И РАДИАЦИЯ

На рыцаря могут действовать 3 типа негативных эффектов:

- **РАНЫ** ☠: раны обозначаются жетонами ☠ (красной стороной вверх). Они размещаются на ячейку **Здоровья** на планшете игрока. Как правило, рыцарям раны достаются в боях и они могут заблокировать раны броней.



Жетон раны

- **ЗАРАЖЕННЫЕ РАНЫ** ☠: зараженные раны обозначаются жетонами ☠ (жетоны ран зеленой стороной вверх). Они размещаются на ячейку **Здоровья** на планшете игрока. В случае большинства эффектов считаются обычными ранами (т.е. 1 ☠ отнимает 1 очко здоровья), но их нельзя заблокировать броней, а при лечении ☠ не сбрасывается, а переворачивается на сторону ☠, т.е. лечение зараженных ран в два раза сложнее, чем лечение обычных.



Жетон зараженной раны

- **РАДИАЦИЯ** ☠: радиация обозначаются жетонами ☠. Они размещаются на **шкалу Сопротивляемости** на планшете игрока, начиная с крайнего левого деления. Высокий уровень ☠ приводит к долгосрочным негативным эффектам, описанным на планшете рыцаря. Если **шкала Сопротивляемости** заполнена, вместо ☠ рыцарь получает ☠.



Жетон радиации

Все эти эффекты можно вылечить за 📄 при выполнении действия лагеря или действия города, а также с помощью особых эффектов.

ПРИМЕЧАНИЕ: как только у рыцаря становится столько же ☠/☠, сколько у него **здоровья**, он тут же **теряет сознание** и берет

1 карточку из колоды травм – на этом его ход заканчивается.

Когда рыцарь **теряет сознание**, он на время не участвует в игре. Далее он не может совершать действия и вообще влиять на ход игры, пока не выполнит особое действие «**Прийти в сознание**», описанное на карточке травмы. После этого рыцарь переворачивает карточку травмы с долгосрочным негативным эффектом и прикрепляет ее к своему планшету. Рыцарь может сбросить карточку травмы, посетив **знахаря** в городе.

Примечание: рыцарь должен тратить  для лечения только выполняя действия лагеря (для прихода в сознание, посещения знахаря или других особых эффектов  тратить не нужно).

ВЫБЫВАНИЕ

В редких случаях отдельный игровой эффект может привести к **выбыванию** рыцаря. В этом случае рыцарь автоматически терпит поражение в игре. Сбросьте все его ресурсы и карточки снаряжения, а его уникальные игровые компоненты уберите в коробку. Участник, игравший за этого рыцаря, не может вернуться в игру. Если выбывание рыцаря привело к потере предметов, необходимых для завершения сюжета, это приводит к поражению игроков.

Рыцарь также выбывает, если у него уже есть 2 прикрепленные карточки травмы и он снова теряет сознание, получая 3-ю карточку травмы. В следующем разделе описано, как карточки поломки транспорта могут привести к выбыванию рыцаря.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

В ходе игры транспорт рыцарей может получить **повреждения** (). Каждый раз, когда транспорт получает повреждения, кладите жетон  на ячейку **Шасси**. Как только количество  на планшете транспорта сравняется с прочностью его **Шасси**, транспорт считается **разбитым**, и его владелец сразу должен взять **1 карточку из колоды поломки**.



Жетон повреждений

 можно сбрасывать, ремонтируя транспорт с помощью действия лагеря, действия города (гараж) или особых эффектов.

Пока транспорт **разбит**, рыцарь не может перемещаться (если обратное не указано в сюжете), не может получать дополнительные очки **Исследования** и не может применять связанные с транспортом эффекты (например, от карточек **улучшений** или карточек **прокачек** из дополнения). Чтобы все это снова стало доступно, рыцарь должен совершить особое действие «**Капитальный ремонт**» транспорта, указанное на карточке поломки. После этого рыцарь переворачивает карточку поломки и прикрепляет ее к планшету своего транспорта; на ней описан долгосрочный негативный эффект. Рыцарь может сбросить карточку поломки, посетив **гараж** в городе. Пока транспорт разбит, на него нельзя класть и с него нельзя сбрасывать жетоны , а также нельзя прикреплять дополнительные карточки поломки (т.е. такие эффекты игнорируются).

Рыцарь не может лишиться транспорта и не может обменять свой транспорт; исключения составляют уникальные сюжетные события, которые могут случиться в ходе игры.

Следите за своим транспортом – в Пустоши без колес никуда!

Рыцарь сразу же выбывает из игры, если у его транспорта уже есть 2 карточки поломки и тот снова разбивается, получая 3-ю карточку.

ПРИКРЕПЛЕНИЕ КАРТОЧЕК ТРАВМ И ПОЛОМОК

Когда эффект предписывает вам прикрепить карточку травмы или поломки, возьмите карточку из соответствующей колоды, поверните ее на сторону с надписью «**Без сознания**» или «**Разбит**» и частично подложите под планшет рыцаря или транспорта. Пока эти карточки лежат таким образом, вы не получаете  или , но и не можете выполнять никакие действия, кроме особого действия на этих карточках.

Примечание: как только вы берете третью карточку травмы или поломки, ваш рыцарь тут же **выбывает** из игры.

НАЧАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО РЫЦАРЕЙ

Символ  равен начальному количеству игроков, участвовавших в игре. Например, если по сюжету вам нужно «собрать  жетонов испытаний», то вам нужно собрать столько жетонов испытаний, сколько рыцарей было в самом начале игры.



Начальное количество рыцарей

Пример: если вы начинали игру втроем и эффект предписывает «собрать 2х  жетонов испытаний», вам нужно собрать 6 таких жетонов.

Даже если кто-то из рыцарей выбыл, значение  останется неизменным до конца игры.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СЮЖЕТЫ И ЗАПИСИ

В начале игры, сразу после подготовки прочтите введение в **Книге историй**. Там вы узнаете, как ориентироваться в **Листах сюжета** (части приключений; находятся в Путеводителе) и записях (небольшие сюжетные вставки).

В **Путеводителе** вы найдете все приключения, состоящие из ветвящихся сюжетов. Приключения вы выбираете в путеводителе – среди них есть одиночные, кооперативные и соревновательные приключения. Всегда начинайте приключение с его первой, заглавной страницы и четко следуйте указаниям, не забегая вперед, чтобы не испортить впечатления себе и своим друзьям.

ПОЛУЧЕНИЕ КУБИКОВ

Если вы получили кубик благодаря эффекту записи книги историй – вы используете его для 1 броска и после этого возвращаете в запас. Если вы получили кубик благодаря способностям с карточек снаряжения или улучшений, то он остается у вас и вы можете его свободно использовать.

КАРТОЧКИ ТРАВМ И ПОЛОМОК

1. Название
2. Тип
3. Особое действие
4. Постоянный эффект

Без сознания
Состояние (травма)

Когда количество  на вашем планшете сравняется с показателем **здоровья**, возьмите и поместите эту карточку возле этого планшета. Ваш ход сразу прекращается. Вам доступно только следующее действие:

Особое действие (прийти в сознание): Вылечите 1  и 4 . Затем переверните эту карточку.

Карточка травмы (сторона без сознания)

Перелом руки
Травма

Вы можете использовать только 1 одноручное оружие (закройте вторую ячейку руки этой карточкой).

Карточка травмы (лицевая сторона)

1. Название
2. Тип
3. Особое действие
4. Постоянный эффект

РАЗБИТ
Состояние (поломка)

Когда количество  на вашем планшете транспорта сравняется с показателем прочности **шасси**, поместите эту карточку возле этого планшета. Вы не можете перемещаться, тратить  на **исследование** и применять связанные с транспортом эффекты, пока не выполните следующее действие:

Особое действие (капитальный ремонт): Отремонтируйте 3 . Затем переверните эту карточку.

Карточка поломки (разбитая сторона)

ПЕРЕРАСХОД ТОПЛИВА
Поломка

Совершая перемещение, вы теряете 1 ОП (до минимума в 3 ОП).

Карточка поломки (лицевая сторона)

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Чтобы играть в одиночку, вы можете выбрать специально написанное для этого приключение или проходить приключения в которых может участвовать 2 игрока, играя сразу за двоих рыцарей.

По сути, у одиночной игры только одно отличие: вы принимаете решения и за себя, и за игру. Так же как в приключении с несколькими игроками, читая нужную запись, старайтесь не подглядывать в соседние.

Так же как и в обычной игре, не жалейте себя и всегда применяйте негативные эффекты так, чтобы нанести наибольший вред своим рыцарям. Будьте так же беспощадны к себе, как Пустошь беспощадна к вам!

ОЧКИ ОПЫТА И КАРТОЧКИ УЛУЧШЕНИЙ

В ходе игры рыцари получают **очки опыта** (⚔) за победу над противниками, преодоление испытаний и продвижение по сюжету. Когда рыцарь получает ⚔, он продвигает свой **жетон опыта** на соответствующее количество делений по **шкале опыта** на своем планшете. Когда жетон опыта в первый раз достигает **отмеченных делений** («3», «6» и «9»), это означает, что рыцарь может научиться чему-то новому **или** получить уникальное снаряжение. И то и другое представлено карточками в **личной колоде улучшений** и **общей колоде улучшений**. В конце хода (или как часть действия лагеря), когда жетон опыта достиг специальной отметки, рыцарь может выбрать себе 1 карточку улучшения (даже если он без сознания).

В игре есть 2 типа улучшений:

- **Личные улучшения** отмечены портретом рыцаря; только этот рыцарь может взять эти карточки. Личная колода улучшений рыцаря со старта игры лежит рядом с его планшетом.
- **Общие улучшения** отмечены символом ⚔; их может взять любой рыцарь. Со старта игры общая колода улучшений лежит рядом с игровым полем.

Рыцари могут в любое время изучить любые колоды улучшений; эти колоды не перемешиваются.

Когда рыцарь получает возможность взять карточку улучшения, он выбирает 1 карточку из любой колоды улучшений и кладет ее рядом с планшетом любой стороной вверх. Ее нельзя переворачивать, если только на ней не указаны определенные условия, выполнение которых позволит перевернуть карточку. Если же рыцарь решил взять уникальное снаряжение, то размещает его рабочей (зеленой) стороной вверх.

На некоторых карточках есть **требование к опыту** (как правило, 6 опыта). Это значит, что рыцарь не может выбрать эту карточку, пока у него меньше очков опыта.

Рыцарь не тратит опыт, чтобы получать карточки улучшений. Если у вас 9 опыта и вы получили дополнительный опыт, переверните жетон опыта на сторону «+10». Отмеченные деления снова становятся вам доступны.



Жетон опыта

ЛИЧНЫЕ КАРТОЧКИ УЛУЧШЕНИЙ



Личная карточка улучшения



Личная карточка уникального снаряжения

1. ТРЕБОВАНИЕ К ОПЫТУ
2. ПОРТРЕТ РЫЦАРЯ

ОБЩИЕ КАРТОЧКИ УЛУЧШЕНИЙ



1. СИМВОЛ ОБЩЕГО УЛУЧШЕНИЯ

Кроме особых случаев, карточки улучшений невозможно потерять и нельзя обменять (уникальные карточки снаряжения не имеют показателя **Ценности**). В особом же случае, если вам нужно сбросить карточку улучшения, верните ее в соответствующую колоду. Также рыцарь может сбросить уникальную карточку снаряжения, чтобы выполнить требования по типу «сбросьте карточку снаряжения» (уникальная карточка возвращается в колоду улучшений). В остальных уникальные карточки снаряжения подчиняются всем правилам карточек снаряжения.

ПРИМЕЧАНИЕ: у рыцаря может быть **не более 6 карточек улучшений**. Максимальное количество очков опыта – 19. Избыточный опыт никак не учитывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: если несколько рыцарей одновременно хотят взять одну и ту же общую карточку улучшения и не могут договориться, то первым выбирает игрок, который ходит раньше.

ЖЕТОНЫ УГРОЗ

Карточки событий и встреч (и записи, к которым они отсылают) активируют **желтую** сторону жетонов угроз, а карточки противников – **красную**. Все эффекты на желтой стороне применяются сразу же. Эффекты на красной стороне, как правило, применяются, когда противник атакует.



Желтая сторона: получите 1 ☠️.
Красная сторона: вам наносят +1 ☠️, когда атакует противник.



Желтая сторона: получите 2 ☠️.
Красная сторона: вам наносят +2☠️, когда атакует противник.



Немедленно сбросьте 1 ресурс на свой выбор.



Получите 1 ☢️.



Получите 1 ☣️.



Ваш транспорт получает 1 ⭐.



Ваш транспорт получает 2 ⭐.



Вы получаете на 1 ⭐ меньше в первой проверке на карточке Пустоши.



Ваш противник немедленно получает +1 ❤️.



Когда противник атакует, он получает 1 белый кубик.



Когда противник атакует, он получает 1 синий кубик.



Когда противник атакует, считается, что ему автоматически выпал 1 ♠️.



Когда противник атакует, считается, у него есть свойство **Пробитие**.



Когда противник атакует, считается, у него есть свойство **Засада**.



Когда противник атакует, он один раз перекладывает все кубики, выпавшие пустыми сторонами.

Разработчики: Марек Мидель, Павел Шефц.

Редакторы: Александра Мишта, Матеуш Шупик.

Сценаристы: Марцин Стжижевски, Марек Мидел, Михал Гузик, Павел Шефц, Шимон Сточек.

Графический дизайн: Александра Мишта, Михал Леховски, Матеуш Шупик, Кшиштоф Бернацки.

Иллюстрации обложек: Ярослав Марцинек.

Иллюстрации персонажей: Ярослав Марцинек.

Иллюстрации игрового поля: Михал Леховски.

Иллюстрации компонентов: Тимотеуш Хлишч, Бартоломей Федичак, Александр Карч, Михал Леховски, Роберт Реймак, Петр Росса, Томаш Ригер, Томаш Скольны, Михал Телига.

Арт-директор: Александра Мишта.

3D-модели: Stratominis Studio.

Продюсер: Марек Мидель.

Издатель: Galakta.

Тестировщики: Конрад Анджейчак, Патрица Анджейчак, Войцех Анимуки, Камил Беднарчик, Кшиштоф «Кшиш» Бернацки, Станислав Блашкевич, Марек Браун, Адам Цетнеровски, Якуб Чехлач, Лукаш Хелмецки, Конрад Чубак, Артур Свик, Кристиан Добровольски, Кшиштоф Дайрек, Мартина Эйлак, Анна Гаевская, Бартоломей Гаевски, Радослав Гломбевски, Матеуш Годзик, Петр Гошик, Пшемислав Горецки, Михал Гузик, Марцин Хоффманн, Соня Горбатовская, Ян Евула, Томаш Енджейчак, Мацей Калек, Роберт Карч, Рафал Климчак, Мариан Колондра, Иоанна Колаковска, Петр Колаковски, Анна Левандовска, Ян Лода, Пшемислав Магьера, Себастьян Майстерек, Кароль Масловски, Войцех Михалик, Александра Мишта, Катаржина Мишта, Куба Мотыль, Аполония Мручковская, Агнешка Невиньска, Лешек Новак, Наталья Палуч, Рафал Палух, Марцин Подсядло, Магдалена Пшеслица, Матеуш Пщулка, Марта Рачек-Карч, Пшемислав Райски, Кшиштоф «Якса» Рудек, Марта Сандомерская, Джоанна Сендорек, Бартош Сеньчак, Матеуш Сикора, Томаш Сивек, Адам Щодровский, Наталья Шефц, Томаш Шефц, Дамиан Шостак, Катаржина Шостек, Адриан Шульц, Матеуш Шупик, Филип Швейсер, Томаш Шимански, Михал Вальтер, Марчин Вандзель, Дамиан Венцлав, Конрад Зайец, Кшиштоф Залевски.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Автоматическое оружие.....	11	Места в городе	9	Рабочая сторона	11
Атака.....	7, 10, 11	Мешочек для жетонов угроз	7, 11	Радиация.....	6, 11
Бак.....	6	Навыки.....	7, 8	Разбит.....	12
Ближние атаки (фаза боя).....	10	Награда	10	Раны.....	11
Боевые свойства	10	Нанесение (урона)	11	Раунд.....	6
Бой	10	Начало боя (фаза боя).....	10	Ремонт	6, 8, 9, 12
Броня.....	11	Начальное снаряжение	4, 5	Рукопашный бой	10
Буш (тип местности)	6	Обмен (ценность, действие)	8, 9	Рынок	9
Быстрая подготовка.....	5	Общие карточки	13	Скорость.....	6
Вместимость	6, 11	Опасность (символы).....	6	Сложность (проверки).....	7
Встреча (карточки)	7	Опыт (шкала, улучшения, очки опыта).....	5, 8, 11, 13	Сломанная сторона.....	11
Выбывание (травма, поломка).....	12	Оружие	6, 7, 10, 11	Снаряжение (карточки).....	11
Гараж	9, 12	Особое действие	6, 9, 12	Событие (карточки)	7
Горы (тип местности)	6	Особые обстоятельства (карточки испытаний)	7	Столкновение (фаза боя).....	10
Дальние атаки (фаза боя).....	10	Очки перемещения (ОП).....	6	Судьба (кубики).....	7
Действие города.....	9	Пас.....	9	Сюжетное действие	9
Действие лагеря	8	Патроны (фишка ресурса)	10	Тип местности	6
Действия	6	Перемещение.....	6	Топливо (фишка ресурса)	6
Жетон времени	6	Повреждения.....	12	Травма	12
Жетон лагеря.....	8	Подготовка игроков.....	5	Транспорт.....	6, 8, 9, 11, 12
Жетоны угроз.....	14	Подготовка к игре.....	4	Трасса (тип местности).....	6
Запись.....	12	Полномка.....	12	Требование к опыту.....	13
Зараженные	8, 11	Получение (предметов, кубиков).....	7, 9 10	Угроза (символ, свойство)	6, 10, 14
Засада (свойство)	10	Получение (урона)	11	Улучшение.....	13
Защита.....	10, 11	Потеря.....	7	Уникальное снаряжение	13
Здоровье	8, 10	Предложение (рынок).....	9	Урон	11
Знахарь.....	9	Препараты.....	11	Успех (кубики)	7
Исследование.....	8, 9	Приборы.....	11	Успех (проверки)	7
Клетка города	6, 9	Приключение	5, 6, 12, 13	Ход	6
Книга историй.....	5, 7, 9, 12	Пробитие (свойство).....	10	Шасси	6, 12
Конец боя (фаза боя).....	10	Провал (кубики).....	7	Шкала сопротивляемости	8, 11
Кратер (тип местности)	6	Провал (проверки).....	7	Шкала	6
Кубики.....	7	Проверки	7	Экипировано	10, 11
Лекарство (фишка ресурса).....	8, 11, 12	Противник (карточки).....	7, 10	Ярость (свойство)	10
Лечение	8, 9, 11	Пустыня (тип местности).....	6	Ячейка брони.....	8, 11
Лист сюжета.....	7, 9, 12	Путеводитель.....	5, 12	Ячейка лагеря	8
Личные карточки	13			Ячейки рук.....	8, 11
Локация	4, 7, 9				
Мастерская.....	9				



8852
© Zvezda.
All rights reserved



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
+48 12 656 34 89
POLAND

ХРОНИКИ АУТБЭКА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ:

РЫЦАРИ:

ЗАПИСЬ N°

ОБЩИЕ ЗАМЕТКИ

ЖЕТОНЫ ЗАПИСЕЙ

НАЗВАНИЕ

ЭФФЕКТ

ЗАПИСЬ N°

ЗАПИСЬ N°

ЭПИЛОГИ