

ТИХАЯ ВОЙНА

▶ АКТ 1А: БЕЗОПАСНОСТЬ

Улицы Сити сегодня кажутся особенно тихими. Может быть это наш шанс расширить нашу зону влияния? Если только... КТО-ТО знает то, чего не знаем мы?

ТИХАЯ ВОЙНА

▶ АКТ 2А: БОЛЬШЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Солдаты Милитеха и отряды полиции в каждом районе. Эти чёртовы сайлоны думают, что могут победить нас и взять под контроль. Но в этих каменных джунглях – хищники мы. Да начнётся охота!

ТИХАЯ ВОЙНА

▶ АКТ 1Б: ЗАМЫСЕЛ

Ходят слухи, что Милитех планирует секретную операцию. Возможно, кто-то из наших Нетранеров сможет порыться в Сети и узнать, что они замышляют. Лучше быть готовым ко всему.

ТИХАЯ ВОЙНА


▶ АКТ 2Б: ПОДГОТОВКА

Милитех пытается обнулить эту ВИП-персону. Его смерть даст кормам повод увеличить свои силы безопасности и взять под контроль город. Выследив Убийцу, мы сможем предотвратить это и спасти Метро.


ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 1А: БЕЗОПАСНОСТЬ

ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА


Разместите 4  на этой карте.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Уберите 1 , когда инициируется Перестрелка.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Силы Милитеха увеличивают своё присутствие на улицах.



Здесь не осталось больше :

Сбросьте эту карту и раскройте Акт 2А.







ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 2А: БОЛЬШЕ БЕЗОПАСНОСТИ

ПОДГОТОВКА АКТА


Разместите оставшихся  в Районах Найт Сити без .

НОВОЕ ПРАВИЛО

Милитех  считается Юнитом Оппонента с силой 3  и может быть убит только в Перестрелке. Если любое количество игроков имеет минимум 4  в Перестрелке с  Милитеха, они получают по 1  и сбрасывают .

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Эти йодоносцы говорят, что они здесь для защиты города. Ну уж нет!




Осталось 3 :

Сбросьте эту карту и раскройте Акт 3А.

ТИХАЯ ВОЙНА


АКТ 1Б: ЗАМЫСЕЛ

НОВОЕ ПРАВИЛО

Когда игрок получает , он может разместить 1  на этой карте, чтобы получить 1 .

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Они хотят обнулить ВИЛЛА и свалить всю вину на банды. Нам нужно остановить их, пока не стало слишком поздно.



Как минимум 4  на этой карте:





Сбросьте эту карту и раскройте Акт 2Б.




ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 2Б: ПОДГОТОВКА

НОВОЕ ПРАВИЛО


Когда игрок выполняет Нетран, проверьте Убийцу . Если он не в игре, выберите Район без  и продолжите проверку броска Сетевого Дозора, с доп. эффектами:


- 6 на обоих кубах: Получите 3  и разместите Убийцу  в этом Районе.
- Иначе, получите 1  и разместите  в этом районе.

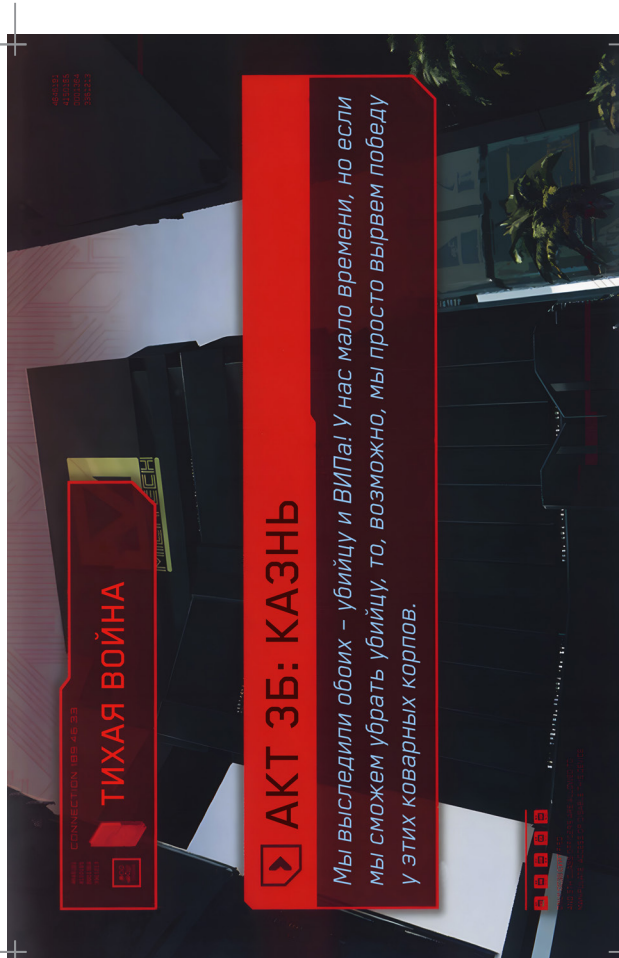
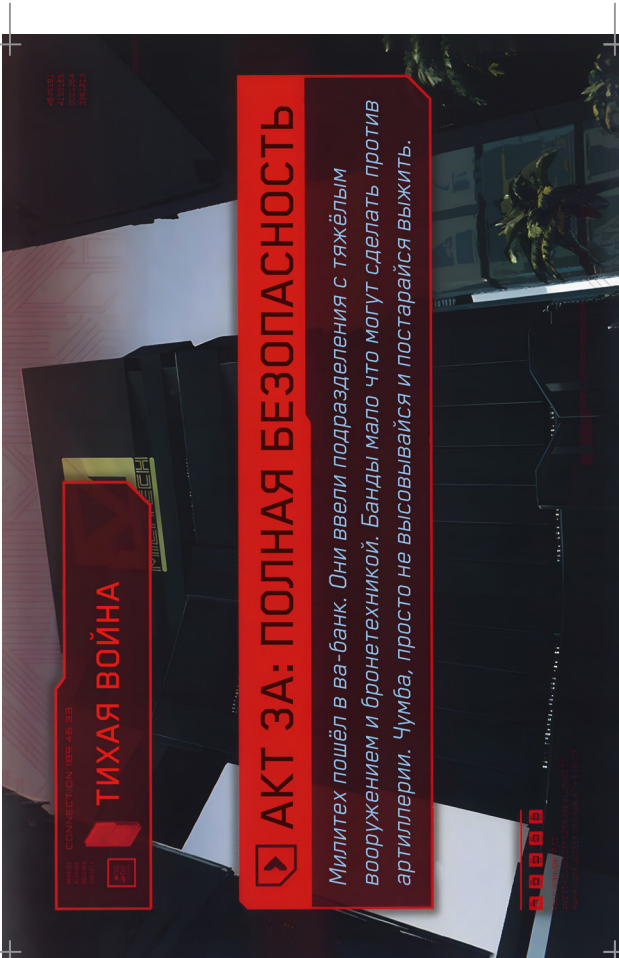
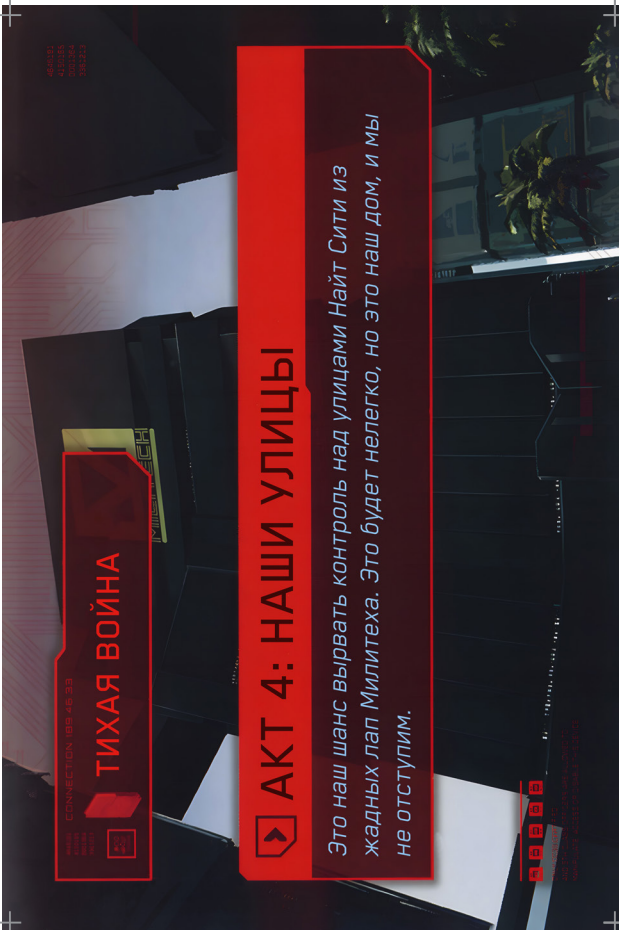
Когда будет размещён 5 , сразу же разместите Убийцу  в Районе Найт Сити без .

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Часики тикают. Надо остановить Убийцу.

Убийца  размещён:

Удалите все . Затем сбросьте эту карту и раскройте Акт 3Б.



ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 3А: ПОЛНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите 4 на эту карту.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Убирайте 1 , когда инициируется Перестрелка. **Милитех** считается Юнитами Опонента с силой 4 и не могут быть убиты в Перестрелках.

- нельзя сбросить. Когда игрок теряет Юнит в Перестрелке с **Милитехом** , он теряет на 1 Юнит больше.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Разве они ещё не устали от сражений с нами?

Здесь больше не осталось : Сбросьте все сюжетные карты и раскройте Акт 4.

ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 3Б: КАЗНЬ

ПОДГОТОВКА АКТА

Разместите ВИПа в Районе с Убийцей .

НОВОЕ ПРАВИЛО

Игроки, имеющие Юниты в Районе с Убийцей , могут использовать диск Действия, чтобы сделать следующее, если возможно: Сбросить любое количество Боевых карт с суммарной 8 . Убийца повержен. Получите 4 и уберите .

РАЗВЕТВЛЕНИЕ

Это конец?

Убийца повержен:

Уберите ВИПа . Затем сбросьте все сюжетные карты и раскройте Акт 4.

Они сделали это. У них всё вышло.

Игрок достиг отметки в 25 : Все игроки, находящиеся в Районе с ВИПом теряют 3 . Затем Сюжет завершается и наступает Конец игры.

ТИХАЯ ВОЙНА

АКТ 4: НАШИ УЛИЦЫ

НОВОЕ ПРАВИЛО

Милитех считается Юнитом Опонента с силой 3 и может быть убит только в Перестрелке. Если есть только один игрок в Перестрелке имеющий

наибольшую , где погибает **Милитех** , он забирает и кладёт его рядом со своим планшетом.

ЭПИЛОГ СЮЖЕТА

Мы потеряли своих друзей, но мы сделали это. Держитесь подальше от наших улиц!

Не осталось в Найт Сити:

Каждый игрок получает по 2 , за каждый , имеющийся у него.

Затем Сюжет завершается и наступает Конец игры.

ТИХАЯ ВОЙНА



Что-то не так в Метро. Милитеху более недостаточно управлять НСША из офиса Президента. Их взоры и амбиции устремились к улицам Найт Сити. Грядёт война, и нам нужен анализ событий 20/20, чтобы подготовиться и пережить её.

ПОДГОТОВКА СЮЖЕТА

Разместите 1 в Районе Найт Сити без Убежища .

Раскройте обе карты Акт 1А и Акт 1Б.