

A WILDLANDS ИГРА

WOODGEE COREDO

HELTER SKELTER



Мартин Уоллес



ДИЗАЙН ИГРЫ

Мартин Уоллес

ПОКРЫТИЕ

Брайан Болланд

СУДЬЯ ДРЕДД

Искусство Руфуса Дейгло
Скульптуры Джейсона Вибе

СТРОНЦИЯ СОБАКА

Искусство Криса Уэстона
Скульптуры Бобби Джексона

СЛЕЙН

Искусство Клинта Лэнгли Скульптуры
Дэвида Ли-Уитакера

НИКОЛАЙ ДАНТЕ

Искусство Саймона Фрейзера
Скульптуры Джейсона Вибе

ДОСКА

Искусство Витсе Трернье

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Ян О'Тул

РАЗРАБОТКА ИГРЫ

Филип Фальк Хартелиус
Энтони Хаугего

Авторские права Judge Dredd® © Rebellion 2000 AD Ltd., 2019 г. Judge Dredd является зарегистрированным товарным знаком. Все права защищены.

Авторские права Strontium Dog, Sláine и Nikolai Dante © 2019 Rebellion 2000 AD Ltd. 2000 AD® является зарегистрированным товарным знаком.

Впервые опубликовано в Великобритании в 2019 году компанией OSPREY GAMES.

Bloomsbury Publishing Plc PO Box 883,
Оксфорд, OX1 9PL, Великобритания
1385 Бродвей, 5-й этаж, Нью-Йорк, NY 10018, США

OSPREY GAMES является товарным знаком Osprey Publishing Ltd.

© ООО "ТМ Rebellion 2000AD". Все права защищены. Используется по лицензии.

Игровая механика и правила © 2019 Martin Wallace & Osprey Publishing Ltd. Все права защищены.

www.ospreygames.co.uk

Для получения дополнительной информации или запасных частей, напишите по электронной почте info@ospreygames.co.uk

Мир сломался

Этот мир не единственный. Это был болезненный урок, усвоенный обитателями **Мега-Сити Один** когда **Судья Смерть** спустились в город из Мертвого мира. С ним они впервые столкнулись **измерение-прыжок**.

Это будет не в последний раз.

То **Темные судьи** приходили снова и снова, опустошая людей этого мира в их суждениях.

Пространственный щит Сов забрасывал ядерные бомбы в альтернативные миры во время **Апокалипсис войны**.

судья Кэл привел старых врагов в Mega-City One, столкновение разных реальностей, чтобы уничтожить Дредда раз и навсегда.

Каждый раз натягивалась сама ткань реальности и стиралась грань между мирами.

Теперь то, что разделяло мир и его соседей, рухнуло. Здания мерцают и исчезают. Ужасающие существа бродят по улицам. Появляются люди давно умершие и из далекого будущего, к которым присоединяются многие, которых вообще никогда не существовало в этом мире. Смерть и разрушение господствуют над всем.

Это **Хелтер Скелтер**.

Но есть надежда для тех, у кого хватит силы воли выдержать хаос. Когда миры сливаются воедино, некоторые **фрагменты реальности** остаются чистыми, нетронутыми окружающими их катаклизмами. Найдя и соединив эти фрагменты, они смогут восстановить мир, из которого они прибыли, и его обитатели смогут вернуться.

Чтобы сделать это, вы должны взглянуть на край миров, чтобы спасти свой собственный, и столкнуться с одними из самых сложных моментов, которые может предложить мультивселенная. Ибо из какого бы измерения вы ни были, вы все равно должны отвечать перед Законом!

Компоненты



20 фигурок персонажей

(5 на команду)

ча



65 кубиков здоровья

Кубики, которые отслеживают здоровье ваших персонажей. Если у ваших персонажей закончатся кубики, они умрут.



5 кубов деформации

Кубы, которые отслеживают способность Слейна к варп-спазму.



20 базовых персонажей

(5 на команду)

Базы, которые помогают следить за вашей командой.



20 карт персонажей

(5 на команду)

Карты, которые отслеживают ваших персонажей.

- 1 Символ персонажа
- 2 Имя
- 3 Начальное здоровье
- 4 Особая способность

Когда персонаж убит, вы переворачиваете его на мертвую сторону.

- 5 напоминание



Карты действий

за команду)

карты, которые позволяют вашим персонажам действовать.

- Символ персонажа
- Связанный символ действия
- Дикий символ действия (не связано с символом символа)

4 Командные карты

(1 на команду)

Карточка, которая суммирует статистику и правила вашей команды.

На лицевой стороне указано, как часто каждый символ действия появляется в вашей колоде.

На обратной стороне более подробно описаны специальные правила вашей команды.



4 Справочные карты

(1 на команду)

Карта, которая напоминает вам о правилах.

Спереди показано, какая защита работает против каких атак.

Задняя часть напоминает вам о структуре поворота.



40 карт карты

Карты, которые сообщают вам, где на карте начинаются ваши персонажи и фрагменты.

- 1 Обозначение
- 2 Многопользовательский символ



20 фрагментов реальности

(5 на команду)

Диски, которые вам нужно найти, чтобы выиграть игру.



Маркер активного игрока

Маркер, показывающий, чья сейчас очередь.

карта

Доска, на которой вы играете в игру –

см. следующую страницу.

Карта

Когда миры смешались, Mega-City One стал полем битвы. Повсюду вспыхивали беспорядки, и царил хаос. Два из этих мест **БОЛЬШОЙ ЗАЛ ПРАВОСУДИЯ** а также **ГОРОДСКИЕ КВАРТИРЫ ДЭН ТАННА И ЭНИД БЛИТОН**.

Большой зал правосудия

Когда-то средоточие высшей власти, Министерство юстиции слишком растянулось, чтобы защищать даже свою собственную штаб-квартиру. Несколько балконов предлагают точки обзора по краям

гневный

пересечение.



Городские кварталы Дэн Танна и Энид Блайтон

Городские кварталы Дэн Танна и Энид Блайтон всегда были связаны, но общегородская бойня сблизила их еще больше. На крыше квартала Дэн Танна можно хорошо повеселиться. борьба идет вблизи и р

к гарантировать



Пространства

Обе карты разделены на сорок разных пространств. Каждое пространство имеет **обозначение** и полностью окружен границами, стенами и водопадами.

То **обозначение** это пронумерованный круг на пространстве. Когда вы настраиваете игру, вы выбираете области, с которых начинает свою команду, тайно назначая им карты карт. Обозначение на карте карты будет соответствовать обозначению на карте.

Граница — это белая линия, окружающая края пространства. Если два пространства имеют общий

Стены



Стены

Некоторые помещения разделены стенами. **Стены отмечены желтым контуром**. Ты

сможешь

Пространства



Покрытие

Некоторые места обеспечивают укрытие. **Места для укрытий имеют свои номера в черном круге..**

Если вы находитесь в укрытии, вы можете использовать защиту ПРИКРЫТИЯ против атак SNIPE и SHOTGUN. **Вы не можете использовать защиту COVER, если вы не в укрытии..**

Охватывает

Кроме



Возвышенность

На карте GRAND HALL OF JUSTICE некоторые ячейки находятся на возвышенности. **Ячейки на возвышенности отмечены двойной белой линией со стрелками, указывающими на ячейку на возвышенности..**

Переход на возвышенность из области, которая не находится на возвышенности, требует дополнительных усилий. Вам нужно будет выполнить действие ПОДЪЕМ, а не действие ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, которое стоит больше карт.

Высота также влияет на линию обзора:

Если вы не на возвышенности, вы не можете видеть кого-либо на возвышенности, а возвышенности блокируют линию обзора.

Если ваш

атаковать



Водопады

На

Водопад ар

Ты сможешь

Когда у

Чарак

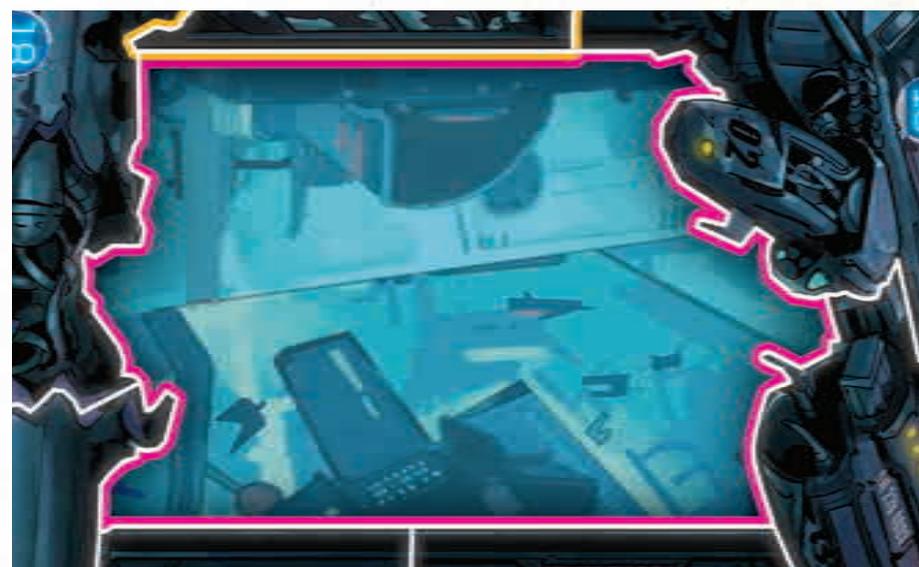
они не могут закончить свое движение там.

Водопады **нет** блокировать линию обзора.

р., есть падения.

все считается пробелом. если

бы это было пространство, но



Поле зрения

Когда вы выполняете действие SNIPE, SHOTGUN или PSI, вам понадобится линия прямой видимости к целевому персонажу.

Пространство, занимаемое вашим персонажем, является источником, а пространство, занимаемое персонажем, которого вы атакуете, является целью. Проследить линию **между обозначениями** источника и цели. У вас будет линия прямой видимости, если трассируемая линия не пройдет через что-то, что ее блокирует. В этой таблице перечислены элементы, блокирующие линию обзора:

		ЦЕЛЬ	
		Возвышенность	Нормальная земля
ИСТОЧНИК	Возвышенность	Стены блокировать линию обзора	Стены блокировать линию обзора Возвышенность пробелы блокируют прямую видимость
	Нормальная земля	Нет прямой видимости	Стены блокировать линию обзора Возвышенность пробелы блокируют прямую видимость Покрытие пробелы блокируют линию обзора (не считая источника или цели)

У вас всегда будет прямой обзор пространства, в котором вы находитесь.

Команды



СУДЬИ

Судьи — это Закон в Мегалополисе Один, последнем оплоте порядка в обезумевшем мире. Судьи — свирепые бойцы, которые преуспевают в тесном сотрудничестве, но они более чем способны поодиночке.

Судья Гигант это стойкий солдат и свирепый воин, владеющий своим дробовиком со смертельным эффектом.

Судья Андерсон пси-способности ослабляют противников, делая их уязвимыми.

Главный судья Херши — сообразительный стратег, отлично умеющий маневрировать собой и своей командой для достижения смертельного эффекта.

Судья Дредд это сила природы, стреляющая осколочно-фугасными снарядами, чтобы уничтожить своих врагов.

Средняя машина был призван присоединиться к судьям в хаосе, и его крайняя склонность к насилию является долгожданным дополнением к команде.

ПРИВЕТ-ЕХ

У главного судьи Херши, судьи Андерсона и судьи Дредда есть осколочно-фугасные боеприпасы. Всякий раз, когда они выполняют действие SNIPER, после выбора защитника они могут сделать всех остальных персонажей на той же клетке защитниками. Сюда должны входить любые дружественные персонажи.
а DEFLECT, PRECOG или COVER



СТРОНЦИЕВЫЕ СОБАКИ

Агенты «Поиск/Уничтожение», более известные как «Стронциевые псы», — это космические охотники за головами и мутанты, изуродованные последствиями атомной войны. Стронциевые псы полагаются на свои способности дальнего боя, но они не боятся подходить близко и лично.

Мидденфейс Макналти это опытный воин, хорошо экипированный и трезвомыслящий.

Дарем Ред мощный мутант с вампирскими способностями и смертоносный боец в ближнем бою.

Джонни Альфа, их лидер, сочетает в себе сверхъестественные способности своих глаз с отличным стрелковым оружием.

Вульф Штернхаммер является скандалистом насквозь и идет лицом к лицу с сильнейшими из них.

Гронк это робкая душа и не очень подходит для боя, но всегда готов исцелить своих друзей.

ВАМПИРИЗМ

Вампиризм Дарем Рэд позволяет ей извлекать жизненную силу из врагов. Всякий раз, когда вражеский персонаж получает урон от действия ближнего боя Дарема, Дарем может вернуть ей куб здоровья.
е больше, чем три кубика здоровья.





НИКОЛАЙ ДАНТЕ

Николай Данте и его союзники прекрасно разбираются в войне и хаосе, закалены в битвах между Макаровыми и Романовыми. Они полагаются на свою скорость, чтобы быстро приблизиться к своим врагам, обменивая дальность на мастерство ближнего боя.

Виктор Романов воин-одиночка, обладающий способностью превращаться в орла, что дает ему большую подвижность и силу.

Царица Джена Макаров природный лидер, с естественной легкостью командующий своими союзниками на поле боя.

Николай Данте мастер обращения с мечом и винтовкой, отважный лидер своей команды.

Елена Куракин, телохранитель Николая, обещает быстрый и жестокий конец любому, кто ему угрожает.

Лулу Романов обладает способностью создавать рои демонов, чтобы одолеть своих врагов, расширяя свою досягаемость.

ДЕМОНЫ

Лулу Романов может использовать демонические силы, чтобы атаковать дальше, чем она может, с помощью порочной силы. Когда она выполняет действие БЛИЖНЕГО БОЯ или УДАР, она может выбрать вражеского персонажа на соседней еще можно выбрать враг на ее собственном пространстве.



СЛЕЙН МАК РОТ

Слейн Макрот возглавляет небольшую группу своих самых близких: жену и сына, а также своего летописца Укко. Превзойденные численностью и вооружением, они полагаются на грубую силу и хитрость, чтобы добиться победы.

Укко это хитрый и скрытный гном, который наносит много урона, когда подходит близко.

Слейн Мак Рот владеет своим массивным топором Brainbiter, сокрушающим своих врагов, и способен превращаться в берсеркового остова.

Ниа это злобная и волевая ярость на поле боя, не имеющая себе равных по скорости.

Кай обучен искусству друидов и может использовать свою магию для омоложения или разрушения.

НАСТРАИВАТЬ

Играя за Слейна, найдите карту и фигурку персонажа Варп-Слэйн и отложите их в сторону. Благодаря способности Слейна к варп-спазму вы можете заменить его карту и фигурку на карту и фигурку Варп-Слейна.

ВАРП-СПАЗМ

Слейн Мак Рот обладает способностью вызывать варп-спазм в пылу битвы, превращая себя в громадный бастион разрушения. Всякий раз, когда вражеский персонаж получает урон от действия Слейна в ближнем бою или УДАРОМ, поместите куб деформации на карту его персонажа за каждый полученный урон. Всякий раз, когда на карте персонажа Слэйна столько же (или больше) кубов деформации, сколько кубов здоровья, немедленно замените карту персонажа и фигурку Слэйна на те, что у Слэйна-Варпа. Варп-Слейн входит в игру с тем же здоровьем, с которым ушел Слейн.

БЕРСЕРК

Варп-Слейн — жестокий бегемот, мало заботящийся о собственной защите. Warp-Sláine может использовать дикие или связанные символы MELEE, чтобы выполнить действие SMASH. Варп-Слейн никогда не сможет защититься БЛОКОМ.

СКРЫТНОСТЬ

Укко легка на ноги и пальцы и умеет оставаться незамеченной. В начале игры назначьте Укко две карты карты вместо одной. Когда вы размещаете его, поместите его на место, обозначенное одной из карт. Уберите обе карты карты из игры.

Как играть

ПОДГОТОВКА

Если это ваша первая игра, вам нужно прикрепить набор подставок к каждой команде — прикрепите их к команде соответствующего цвета. Между играми можно оставить базы подключенными. Мы рекомендуем вам играть с картой CITY BLOKS DAN TANNA AND ENID BLYTON.

Выберите, на какой карте играть, и поместите ее в центр стола **1**

Каждый игрок выбирает команду. Возьмите карты персонажей, действий и команд для этой команды. Также возьмите справочную карту, фигурки вашей команды и фрагменты реальности того же цвета.

Положите карты персонажей лицом вверх перед собой, чтобы фон совпадал. **2**

Разместите фигурки на соответствующих карточках персонажей. **3**

Поместите столько кубиков здоровья на каждую карту персонажа, сколько необходимо, чтобы соответствовать их начальному здоровью. **4**

Поместите свою команду и справочную карту рядом с собой и перетасуйте свои карты действий в колоду лицевой стороной вниз перед собой. **5**

Если вы играете с двумя игроками, найдите и удалите все карты с символом сетевой игры.

Перемешайте все оставшиеся карты и раздайте по десять каждому игроку.

Тайно положите карту карты лицевой стороной вниз под каждую из ваших карт персонажей. Они определяют их начальное местоположение.

После того, как все игроки выбрали начальную локацию для своих персонажей, передайте пять оставшихся карточек игроку справа от вас.

Разместите свои фрагменты на местах, обозначенных на карточках карты, переданных вам игроком слева от вас. Затем удалите эти карты карт из игры.

Возьмите в руку семь карт из колоды карт действий.

Игрок, чей фрагмент находится на клетке с наименьшим номером, начинает игру и берет маркер активного игрока.

ИГРА ЗА СЛЕЙНА

Когда вы играете за Слейна, отложите карту персонажа Варп-Слэйн и соответствующую фигурку. Возьмите пять кубов деформации и поместите их рядом с картами персонажей. Когда вы активируете варп-спазм Слейна Мак Рота, вы удалите его карту персонажа и фигурку и замените их на Варп-Слейна.



В ВАШ ХОД

Когда придет ваша очередь, выполните следующие действия по порядку:

1. РАЗВЕРНУТЬ ПЕРСОНАЖА

Если все ваши персонажи развернуты, пропустите этот шаг.

Чтобы развернуть персонажа, откройте карту карты под этой картой персонажа. Поместите фигуру на место с таким же обозначением. Удалите эту карту карты из игры.

2. РАЗВЕРНУТЬ ПЕРСОНАЖА ИЛИ ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ (ПОВТОРЯТЬ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ)

Чтобы развернуть персонажа, следуйте инструкциям в шаге 1.

Чтобы выполнить действие, выберите **стандартный** или **бой** действие и сбросьте требуемую(ые) карту(ы). Затем выполните действие. Все действия описаны далее в этом своде правил. Всегда выполняйте одно действие за раз.

Вы можете делать этот шаг любое количество раз или не делать вообще. Вы можете развертывать и выполнять действия в любом порядке.

3. ОБЪЯВИТЬ КОНЕЦ ХОДА

Объявите, что хотите закончить свой ход.

4. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ И ПЕРЕДАЙТЕ МАРКЕР АКТИВНОГО ИГРОКА СЛЕВА ОТ СЕБЯ.

Возьмите три карты из колоды карт действий. Вы можете иметь **до семи карт** в твоей руке. Если вытягивание трех карт означает, что у вас больше семи карт, прекратите вытягивание, как только вы наберете семь. Если в какой-то момент ваша колода закончится, перетасуйте стопку сброса в новую колоду.

Передайте маркер активного игрока игроку слева от вас.

Теперь наступает их очередь.

ПОВРЕЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ

Через боевые действия персонажи будут получать урон. Когда персонаж получает урон, уберите столько кубиков здоровья с его карты персонажа, сколько указано урона. Когда последний куб был удален из персонажа, он был убит — переверните карту персонажа лицевой стороной вниз.

Если вы совершаете боевое действие, которое убивает персонажа другой команды, возьмите фигурку и поставьте ее перед собой в виде точки. Вы не зарабатываете очки за убийство собственных персонажей. Если вы убьете собственного персонажа, удалите его из игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

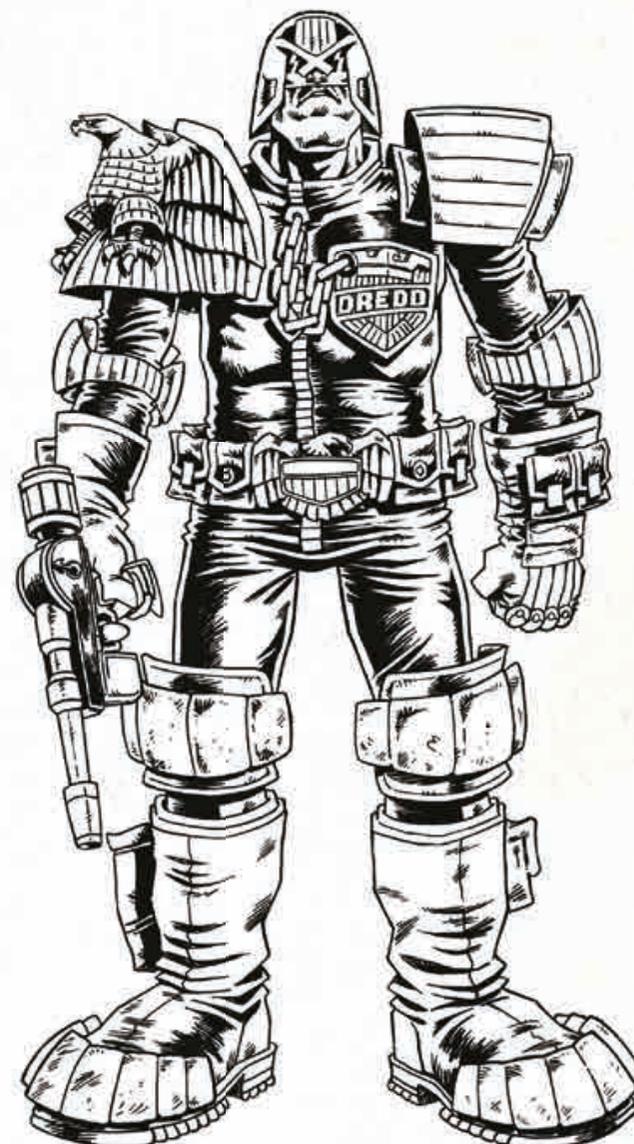
Каждый вражеский персонаж, которого вы убиваете, стоит **один пункт**. Каждый

фрагмент реальности, который вы собираете, стоит **один пункт**. Если вы наберете

пять очков, вы выиграете.

Другие игроки больше не могут делать ходы.

Если все ваши персонажи убиты, вы выбываете, а побеждает оставшийся игрок с наибольшим количеством очков. Если это ничья, оставшиеся игроки продолжают играть, пока один из игроков не наберет наибольшее количество очков.



Действия и защита

Чтобы совершить действие, выберите стандартное или боевое действие из следующего списка и заплатите требуемую стоимость карты.

Для **стандартных действий**, вам нужно будет сбросить одну или несколько карт с **символом характера** персонажа, совершающего действие.

Для **боевые действия**, вам нужно будет сбросить карту с соответствующим **символом действия**. Символ должен быть либо диким, либо связанным с персонажем, выполняющим действие.

Определенные боевые действия дадут игрокам возможность совершить **защита**. Для этого игроки должны сбросить карту с соответствующим символом действия, как и при выполнении боевого действия (поэтому она должна быть дикой или связана с защищающимся персонажем).

Действие считается завершенным только тогда, когда все результаты (перемещенные фигурки, установленная защита и полученный урон) выполнены полностью.

Осторожно! Когда вы сбрасываете карту для совершения действия или защиты, вы теряете шанс сделать что-либо еще с этой картой.



1 стандартное действие

На этой карточке показаны символы Судьи Дредда и Злой Машины. Его можно потратить как часть стоимости стандартного действия с любым из этих два персонажа.

2 связанное действие

Этот символ действия связан с судьей Дреддом. Только он может использовать его для действия SNIPE.

3 ДИКИЙ ЭКШН

Этот символ действия является диким, так как он не прикреплен к символу персонажа. Любой персонаж может использовать его для ближнего боя или защиты БЛОКИРОВКОЙ.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕЕХАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом персонажа

Переместите персонажа в соседнее пространство (пространство, имеющее общую границу). Если вы еще не находитесь на хайграунде, вы не можете ПЕРЕДВИНУТЬСЯ на хайграунд — вам нужно ПОДНИМАТЬСЯ. Вы не можете ПЕРЕДВИЖАТЬСЯ сквозь стены или на водопады.

ВЗБИРАТЬСЯ

Стоимость: 2 карты с символом персонажа

Переместите персонажа на соседнее место на возвышенности. Если вы двигаетесь с возвышенности, используйте вместо этого действие ДВИЖЕНИЕ.

СОБЕРИТЕ ФРАГМЕНТ

Стоимость: 3 карты с символом персонажа или 3 карты с символом мертвого персонажа

Соберите фрагмент цвета вашей команды, который находится на той же клетке, что и персонаж. Поместите его перед собой: он стоит один балл.

Если у вас мертвый персонаж, вы можете сбросить три карты с их символом, чтобы оплатить стоимость. Вы не можете сбросить комбинацию карт с символом персонажа и карт с символом мертвого персонажа.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ближний бой

Стоимость: 1 карта с символом ближнего боя (дикий или

связанный) Выберите вражеского персонажа на той же клетке в качестве защитника. Защитник должен БЛОКИРОВАТЬ защиту или взять **1 урон**.

Если на той же клетке нет вражеских персонажей, вы не можете совершить рукопашное действие.



РАЗГРОМИТЬ

Стоимость: 1 карта с символом SMASH (дикий или связанный)

Выберите вражеского персонажа на той же клетке в качестве защитника.

Защитник должен БЛОКИРОВАТЬ защиту или взять **2 урона**.

Если на той же клетке нет вражеских персонажей, вы не можете выполнить действие РАЗМИНАНИЕ.



БЕКАС

Стоимость: 1 карта с символом SNIPE (диким или связанным) Выберите

вражеского персонажа в зоне прямой видимости, чтобы он стал защитником.

Вистующий должен выполнить защиту DEFLECT или PRECOG или принять **1 урон**. Если они находятся в укрытии, они могут вместо этого сделать защиту в УКРЫТИИ.



ДРОБОВИК

Стоимость: 1 карта с символом ДРОБОВИКА (связана)

Выберите вражеского персонажа в зоне прямой видимости **не более чем через два пробела** быть защитником.

Вистующий должен выполнить защиту DEFLECT или PRECOG или принять **2 урона**. Если они находятся в укрытии, они могут вместо этого сделать защиту в УКРЫТИИ.



ВЗОРВАТЬСЯ

Стоимость: 1 карта с символом ВЗРЫВ (связана)

Выберите соседнее поле (или поле, в котором вы находитесь) с хотя бы одним вражеским персонажем. Каждый персонаж на этом поле является защитником. Вам не нужна прямая видимость до целевого пространства, но пространство **должен иметь общую границу с вашим текущим пространством**.

Каждый защитник должен выполнить защиту DEFLECT или PRECOG или взять **1 урон**.

Можно повредить (и убить) собственного персонажа действием ВЗРЫВА. Вы можете сделать защиту от собственного действия ВЗРЫВ как обычно.



фунтов на квадратный дюйм

Стоимость: 1 карта с символом PSI (связана)

Выберите вражеского персонажа в зоне прямой видимости, чтобы он стал защитником.

Защитник должен сбросить карту **символ характера**. Если они не могут этого сделать, защитник берет **1 урон**.



ЛЕТАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом FLY (связана)

Переместить персонажа **до двух мест**. Вы можете перемещаться на возвышенности без дополнительных затрат. Вы можете передвигаться по падению, как если бы это была клетка, но вы не можете закончить действие ПОЛЕТА на этой клетке.



РАЛЛИ

Стоимость: 1 карта с символом RALLY (связана)

Выберите персонажа в своей команде на той же или соседней клетке, чтобы стать союзником.

Персонаж, выполняющий действие, и союзник могут выполнить действие ПЕРЕМЕЩЕНИЕ или ПОДЪЕМ. Вы можете просто переместить союзника. За каждого персонажа, выполняющего действие ПОДЪЕМ, вы должны сбросить дополнительную карту. На карте должен быть символ этого персонажа или символ RALLY, связанный с любым персонажем.

Это считается одним действием для действия INTERRUPT.



ЛЕЧИТЬ

Стоимость: 1 карта с символом HEAL (связана)

Выберите персонажа в своей команде на той же или соседней клетке, чтобы стать союзником. Вы можете выбрать персонажа, выполняющего действие.

Союзник добавляет куб здоровья на карту своего персонажа. У персонажа никогда не может быть больше кубиков здоровья, чем его начальное здоровье.



ПРЕРЫВАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом ПРЕРЫВАНИЕ (дикий). Это

действие можно выполнять только вне очереди.

Вы можете ПРЕРЫВАТЬ сразу после того, как другой игрок:

- завершили действие (включая любых защитников, получивших урон или обороняющихся), или
- объявленный конец хода.

Вы не можете выполнить это действие сразу после действия INTERRUPT.

Когда вы ПРЕРЫВАЕТЕ, вы делаете прерывающий ход. Во время прерывающего хода вы можете размещать персонажей и выполнять действия как обычно (см. шаг 2). Вы можете развертывать и выполнять действия столько раз, сколько пожелаете. Активный игрок сохраняет маркер активного игрока.

Когда вы больше не хотите развертывать или выполнять действия, объявите конец хода. Если больше никто не объявляет действие ПРЕРЫВАНИЕ, игра возвращается к игроку с маркером активного игрока. Не берите карты из колоды действий.

Вы также можете ПРЕРЫВАТЬ прерывающий ход другого игрока. Применяются те же правила: вы можете ПРЕРЫВАТЬ только после того, как они завершили действие (не включая ПРЕРЫВАНИЕ) или после того, как они объявили конец хода. Когда вы объявляете конец хода, игра возвращается к активному игроку.

После завершения действия всегда оставляйте время, чтобы другие игроки могли его ПРЕРЫВАТЬ. Никогда не выполняйте несколько действий одновременно (например, выполняйте три действия ПЕРЕМЕЩЕНИЯ, чтобы переместиться на три клетки одновременно). Если несколько игроков хотят ПРЕРЫВАТЬ одновременно, то действие совершает игрок, чей ход ближе всего. Только этот игрок сбрасывает требуемую карту.

ЗАЩИТА



БЛОКИРОВАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом ближнего боя (дикий или связанный)

Когда этот персонаж является целью БЛИЖНЕГО или РАЗБИВАТЕЛЬНОГО действия, используйте эту защиту вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от этого действия.



ОТКЛОНИТЬ

Стоимость: 1 карта с символом DEFLECT (дикий или связанный)

Когда этот персонаж является целью действия СНАЙП, ДРОБОВИКА или ВЗРЫВА, используйте эту защиту вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от этого действия.



PRECOG

Стоимость: 1 карта с символом PSI (связана)

Когда этот персонаж является целью действия СНАЙП, ДРОБОВИКА или ВЗРЫВА, используйте эту защиту вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от этого действия.



ПОКРЫТИЕ

Стоимость: 1 карта с символом COVER (дикий или связанный)

Когда этот персонаж является целью действия СНАЙП или ДРОБОВИКА и находится на клетке укрытия, используйте эту защиту вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от этого действия.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕЕХАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом персонажа

Переместиться в соседнее пространство

ВЗБИРАТЬСЯ

Стоимость: 2 карты с символом персонажа

Переместиться на соседнее место на верхнем уровне

СОБЕРИТЕ ФРАГМЕНТ

Стоимость: 3 карты с символом персонажа ИЛИ 3 карты с символом мертвого персонажа

Соберите фрагмент цвета вашей команды

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ближний бой

Стоимость: 1 карта

Один враг на вашем месте: **БЛОКИРОВАТЬ** или возьми **1 урон**.



РАЗГРОМИТЬ

Стоимость: 1 карта

Один враг на вашем месте: **БЛОКИРОВАТЬ** или возьми **2 урона**.



БЕКАС

Стоимость: 1 карта

Один враг в поле вашего зрения: **ОТКЛОНИТЬ/PRECOG** / **ПОКРЫТИЕ** или возьми **1 урон**.



ДРОБОВИК

Стоимость: 1 карта

Один враг в поле вашего зрения и в пределах 2 клеток: **ОТКЛОНИТЬ/PRECOG/ПОКРЫТИЕ** или возьми **2 урона**.



ВЗОРВАТЬСЯ

Стоимость: 1 карта

Выберите помещение (такое же или соседнее): **ВСЕ** персонажи **ОТКЛОНИТЬ/PRECOG** или возьми **1 урон**.



фунтов на квадратный дюйм

Стоимость: 1 карта

Один враг в поле вашего зрения: сбросьте карту с символом персонажа, если это возможно. В противном случае возьмите **1 урон**.



ЛЕТАТЬ

Стоимость: 1 карта

Поднимитесь на 2 места. Переместитесь на возвышенность без дополнительных затрат. Может двигаться, но не останавливаться при падении.



РАЛЛИ

Стоимость: 1 карта

Выберите союзника на той же или соседней клетке: персонаж и союзник могут **ДВИГАТЬСЯ** или **ПОДНИМАТЬСЯ**. За каждое предпринятое действие CLIMB оплачивайте дополнительную стоимость карты (символ персонажа или связанный символ RALLY).



ЛЕЧИТЬ

Стоимость: 1 карта

Выберите союзника на той же или соседней клетке (может быть персонаж, выполняющий действие): восстановить **1 здоровье** куб.



ПРЕРЫВАТЬ

Стоимость: 1 карта

Это действие можно совершить только вне очереди.

После действия другого игрока (не ПРЕРЫВАНИЯ) сыграйте, чтобы сделать прерывающий ход. Размещайте персонажей и действуйте. Когда вы объявляете конец хода, игра возвращается к активному игроку (**не тяни карты**).

ЗАЩИТА



БЛОКИРОВАТЬ

Стоимость: 1 карта с символом ближнего боя.

Играйте вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от **ближний бой/РАЗГРОМИТЬ**.



ОТКЛОНИТЬ

Стоимость: 1 карта

Играйте вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от **БЕКАС/ДРОБОВИК/ВЗОРВАТЬСЯ**.



PRECOG

Стоимость: 1 карта

Играйте вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от **БЕКАС/ДРОБОВИК/ВЗОРВАТЬСЯ**.



ПОКРЫТИЕ

Стоимость: 1 карта

Играйте вне очереди, чтобы избежать всех повреждений от **БЕКАС/ДРОБОВИК** (только если на обложке).

ПРОБЫ ЗАЩИТЫ

ДЕЙСТВИЕ



ЗАЩИТА



ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

		ЦЕЛЬ	
		Возвышенность	Нормальная земля
ИСТОЧНИК	Высоко земля	Стены блокировать Поле зрения	Стены блок-линия поля зрения Возвышенность пространства блокировать линию обзора
	Обычный земля	Нет линии зрение	Стены блок-линия поля зрения Возвышенность пространства блокировать линию обзора Покрытие блок пробелов прямой видимости (не считая источника или цель)

Вы всегда находитесь в прямой видимости

пространство, в котором вы находитесь.

