



# ИСТОРИИ ОСАЖДЕННОГО ГОРОДА

ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

## ВСТУПЛЕНИЕ

Люди все хотели понять, где война — и что в ней гнусного. И вот они замечают, что знают, где она, что она в них самих...

Альбер Камю

**Войне нет конца. Жертвы исчисляются тысячами, и с каждым днем мы мало-помалу теряем надежду. Съестные припасы тают на глазах, убежище разваливается на части... Но мы не сдаемся.**

**В городе появились приезжие. Некоторые вполне безобидны, их можно встретить на рынке или зайти к ним по-соседски. Но другие... Другие рыщут по городу ночью, с фонариками, дубинками и ножами.**

**Мы осваиваем новый способ передвижения по разрушенному городу: через канализацию. Так мы можем укрыться от снайперского огня и раздобыть припасы. Если повезет.**

**Словом, мы продолжаем выживать. А что еще остается?**

«Истории осажденного города» — дополнение к настольной игре «**Это моя война**». Оно состоит из нескольких модулей, которые внесут большое разнообразие в процесс игры.

Каждый модуль самостоятелен и может использоваться как независимо, так и вместе с другими модулями из этого дополнения: просто добавьте сопутствующие игровые элементы к элементам базовой игры. Вы можете играть с любым числом модулей, однако настоятельно советуем выбрать для отдельной партии или кампании лишь 1 или 2 из них, не считая Эмиры, 13-го персонажа (см. с. 3). И еще мы советуем братья за модули, лишь хорошенько изучив базовую игру, поскольку все они так или иначе усложняют ее.

В этом буклете вы найдете описание всех модулей и связанных с ними игровых элементов. Состав дополнения приведен на следующей странице, а состав каждого сценария — на соответствующих листах сценариев.

Дополнение «Истории осажденного города» включает в себя военный дневник I, в нем вы найдете четыре с лишним сотни новых сюжетов для модулей «Канализация», «Фермеры» и «Происшествия».

**Примечание:** если вы решили сыграть с каким-либо модулем (за исключением Эмиры и новых карт для колод из базовой игры), не забудьте потом отделить его игровые элементы от элементов базовой игры. Все игровые составляющие модулей либо уникальны (как, например, листы сценариев или карты с особыми рубашками, больше нигде не использующиеся), либо содержат пометку с названием модуля (обычно встречается на картах, замешивающихся в базовые колоды).

**В отличие от базовых, сюжеты этого дополнения в основном не имеют цветовой дифференциации, а значит, вы можете встретить описание эмоционально тяжелых сцен. Помните об этом, играя вместе с особо чувствительными или юными участниками.**

# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



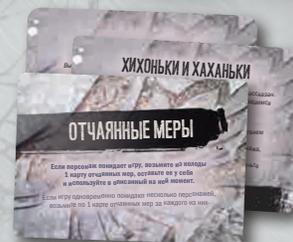
Фигурка и карта персонажа по имени Эмира



Фигурка и карта кошки



3 фигурки бандитов и 2 фигурки фермеров



7 карт отчаянных мер



Военный дневник I



22 карты канализации (12 туннелей и 10 помещений)



8 жетонов канализации и жетон продвижения



2 карты целей глав и 1 карта решающего действия



5 двусторонних листов сценариев, а также связанные с ними карты, жетоны и конверты с секретной наградой



7 карт модуля «Фермеры»



15 карт товаров



Двусторонний лист рынка и жетон терпения

# ИГРОВЫЕ МОДУЛИ

## ЭМИРА, 13-Й ПЕРСОНАЖ

Война лишила людей всего, что у них было: домов, семьи, смысла жизни... Но я потеряла все это еще раньше.

К некоторым из нас жизнь особенно сурова. Она забирает все и сразу, включая самое важное — надежду и остатки желания бороться. Без них человек становится тенью себя прежнего, грязным обломком окружающей обстановки. До войны такие, как вы, отворачивались, едва завидев меня. Между нами высилась нерушимая стена. Она прочно отделяла ваши стремительные жизни от жизней тех, кто так или иначе очутился в стороне. Хотя мы были такими же, как вы.

Когда началась война, отношение ко всем стало одинаковым. Теперь между нами нет стен. Впервые за долгие годы вы смотрите на меня как на человека, а я по-прежнему та же, что и раньше. Но я больше не безликая бездомная, я снова Эмира. Я привыкла к такой жизни, какую мы ведем сейчас. Привыкла жить в нищете, прячась и питаясь объедками. Но то, что когда-то делало меня изгоем, теперь обернулось ценными знаниями. Добро пожаловать в мой мир! Только не думайте, что все это мне по душе. Я не меньше прочих жду конца этого кошмара. Возможно, тогда все изменится.

Этот модуль представлен 1 фигуркой и 1 картой персонажа — бездомной Эмиры. Вы можете сразу же добавить Эмиру к базовой игре, ее история включена в базовую книгу сюжетов.

Перед началом кампании замешайте карту персонажа Эмиры в колоду персонажей и положите ее фигурку в коробку. Управляйте Эмирой так же, как любым другим персонажем в игре.

Эмира также может встретиться вам во время розыгрыша одного из сюжетов. Если на тот момент она уже будет в игре, просто проигнорируйте этот сюжет. В противном случае используйте ее карту и фигурку персонажа вместо пустой карты и пустого жетона.

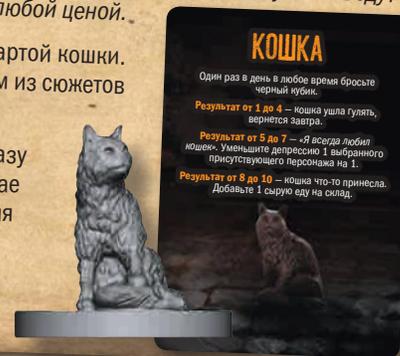


## КОШКА

Заложниками раздираемого войной города оказались не только люди, но и животные. Домашние питомцы, которым раньше дарили любовь и заботу, теперь вынуждены выживать самостоятельно, поскольку заботиться о них больше некому. Они ведут свою собственную войну, чтобы выжить... любой ценой.

Этот модуль представлен 1 фигуркой и 1 картой кошки. Вы используете их, когда встречаете в одном из сюжетов кошку и решаете оставить ее в убежище.

Играя в режиме кампании, вы можете сразу начать игру с кошкой в убежище. В этом случае не добавляйте 3 сырой еды на склад во время подготовки к игре.

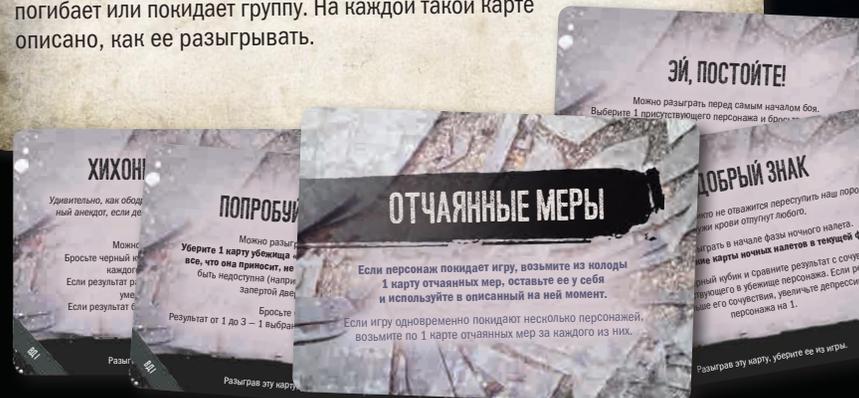


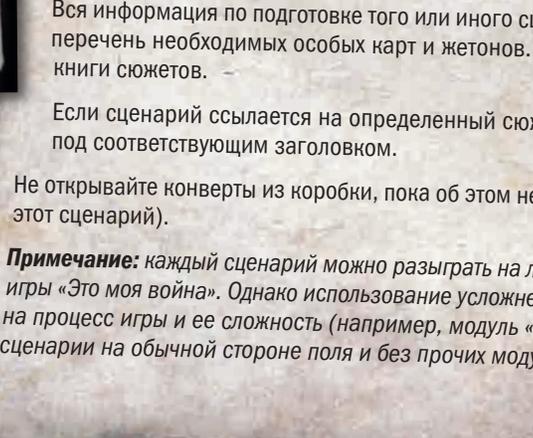
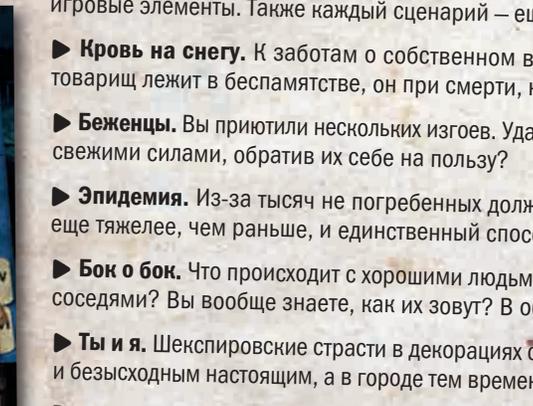
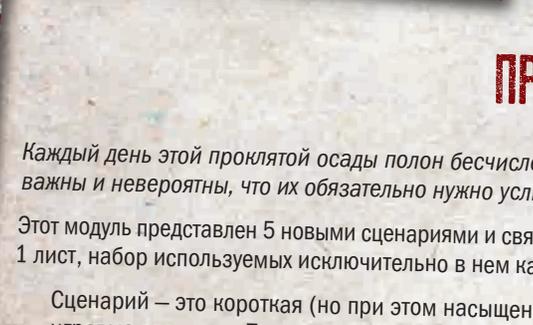
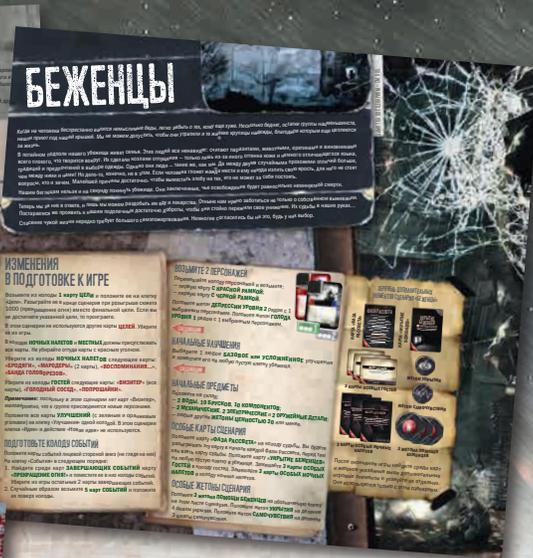
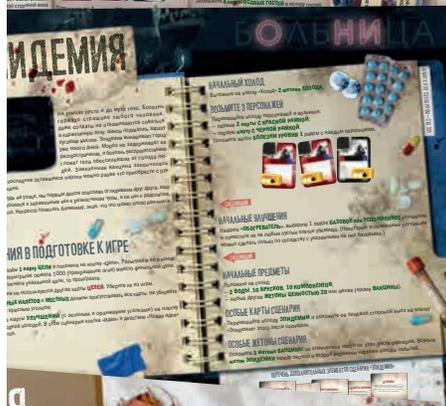
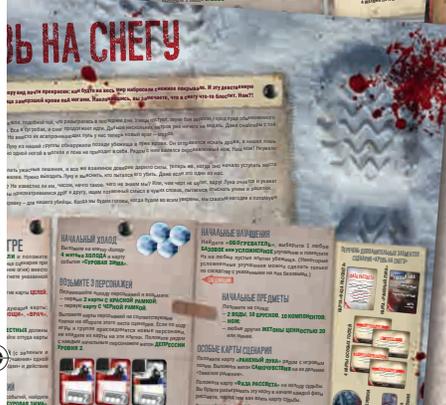
## ОТЧАЯННЫЕ МЕРЫ

Мы знали, что подобные идеи может диктовать лишь отчаяние... но что еще нам оставалось в эти отчаянные времена?!

Этот модуль представлен 7 картами, которые придут вам на помощь, если дела примут совсем уж скверный оборот. Карты отчаянных мер дают вам новые возможности, однако у всего есть своя цена, и обычно использование этих карт будет сопряжено с дополнительным риском.

Карты отчаянных мер появляются у вас, когда кто-то из персонажей погибает или покидает группу. На каждой такой карте описано, как ее разыгрывать.





## ПРОИСШЕСТВИЯ

Каждый день этой проклятой осады полон бесчисленных историй и личных трагедий. Некоторые из этих историй настолько важны и невероятны, что их обязательно нужно услышать.

Этот модуль представлен 5 новыми сценариями и связанными с ними игровыми элементами. Каждый сценарий включает в себя 1 лист, набор используемых исключительно в нем карт и жетонов, а также закрытый конверт, помеченный буквой (от А до Д).

Сценарий — это короткая (но при этом насыщенная и сложная) игра, в которой используются особые правила и особые игровые элементы. Также каждый сценарий — еще и уникальная история. Ниже приведено краткое описание сценариев.

- **Кровь на снегу.** К заботам о собственном выживании добавляется необходимость расследовать покушение. Ваш товарищ лежит в беспамьятстве, он при смерти, но кто в этом повинен? Соседи? Или, быть может, один из вас?
- **Беженцы.** Вы приютили нескольких изгоев. Удастся ли вам уберечь их от преследователей и попутно мудро распорядиться свежими силами, обратив их себе на пользу?
- **Эпидемия.** Из-за тысяч не погребенных должным образом трупов в Погорене начинается эпидемия. Выжить теперь еще тяжелее, чем раньше, и единственный способ уцелеть — раздобыть вакцину. Во что бы то ни стало.
- **Бок о бок.** Что происходит с хорошими людьми, когда начинается война? Как вы думаете, что случилось бы с вашими соседями? Вы вообще знаете, как их зовут? В общем, теперь выживание стало вашей совместной целью...
- **Ты и я.** Шекспировские страсти в декорациях осажденного города. Дина и Зоран разрываются между бурным прошлым и безысходным настоящим, а в городе тем временем открывается гуманитарная зона. Возможно, это их шанс на спасение?

Вся информация по подготовке того или иного сценария приводится на соответствующем листе сценария. Там же указан перечень необходимых особых карт и жетонов. Общие правила игры по сценарию приведены в сюжете 905 базовой книги сюжетов.

Если сценарий ссылается на определенный сюжет, вы найдете его в военном дневнике I, в разделе «Происшествия», под соответствующим заголовком.

Не открывайте конверты из коробки, пока об этом не будет сказано в листе сценария (иными словами, пока вы не пройдете этот сценарий).

**Примечание:** каждый сценарий можно разыграть на любой стороне игрового поля и включить в него любые другие модули для игры «Это моя война». Однако использование усложненной стороны поля и определенных модулей может радикально повлиять на процесс игры и ее сложность (например, модуль «Фермеры» в сценарии «Беженцы»). Поэтому мы советуем разыгрывать сценарии на обычной стороне поля и без прочих модулей (не считая Эмиры и кошки).

# ФЕРМЕРЫ И РЫНОК

Хотя новости до нас и не доходят, мы вдруг замечаем, что в городе появляются пришлые. Им явно не доводилось голодать, и вообще они выглядят так, словно война чуть ли не обошла их стороной. Чужаки не понимают, что в осажденном городе ни от кого не дождаться сочувствия, и неважно, какие ужасы заставили их покинуть свои деревенские дома.

Некоторые из них решили осесть здесь, другие просто хотят обменять еду на последние оставшиеся у нас ценности, но главное не это. Главное — то, что теперь у нас с ними одна печальная судьба.

Этот модуль изменяет привычный процесс игры, добавляя в него новые возможности и угрозы. Особенно это касается сюжетов, связанных с прибытием в город провинциалов. Модуль добавляет в игру рынок — место, заставленное наспех сколоченными прилавками и столами, за которыми фермеры торгуют с местными; место, где за порядком следят бандиты, а страх перед вражескими солдатами сменяется желанием ощутить себя частью нормальной жизни... хотя бы ненадолго.

Модуль состоит из двух частей. **Основная** включает в себя 2 фигурки фермеров, 3 фигурки бандитов и 7 карт. **Рыночная часть** представлена 15 картами товаров, листом рынка, жетоном терпения и разделом «Фермеры» в военном дневнике I (там собраны сюжеты с карт товаров). Решив сыграть с этим модулем, добавьте все вышеописанное к базовой игре.

## ПОДГОТОВКА ОСНОВНОЙ ЧАСТИ К ИГРЕ

Перед началом партии, на этапе подготовки к игре, выложите на игровое поле 2 карты улучшений из основной части, руководствуясь указаниями на их рубашках.

Замешайте прочие карты основной части модуля в соответствующие колоды.

Фигурки бандитов и фермеров появятся в игре, когда об этом будет сказано особо.

## ПОДГОТОВКА РЫНОЧНОЙ ЧАСТИ К ИГРЕ

На листе рынка вы найдете подробные указания по его подготовке к игре, а также правила использования этой части модуля и ее игровых элементов.

**Примечание:** используя этот модуль в отдельной партии или кампании, играйте на обычной стороне поля. Сюжеты, связанные с фермерами, уже включены в базовую книгу сюжетов. Сюжеты, связанные с рынком и разыгрываемые благодаря картам товаров, собраны в разделе «Фермеры» военного дневника I.



### ОТЧАЯВШИЕСЯ

#### УРОН

Любые 2 жетона (начиная с 3)

#### РАНЕНИЯ

3

Если вы решили не бросать боевые кубики за часовой урон

#### УРОН

Любые 8 жетонов (начиная с 0)

#### РАНЕНИЯ

0

Затем замешайте эту карту в колоду

### ОТЧАЯВШИЕСЯ

Мы наткнулись на группу выживших по окрестностям фермеров. Вид у них не очень приветливый.

Определите, сколько фермеров вам встретится. Бросьте черный кубик: от 1 до 3 — один, от 4 до 5 — двое, от 6 до 10 — трою. Возьмите их жетоны.

Фермеры вооружены: **ничего**, **нож**, **топор**.

Выберите 1 присутствующего персонажа и бросьте черный кубик. Если результат больше сочувствия, автоматически начинается (см. таблицу БОИ в дневнике).

Если обиделся без боя, можете вернуть 1 карту исследования, чтобы совершить ОБМЕН (см. 355).

Если вы вступили в бой, можете попытаться ОСТАНОВИТЬ бой (см. 8).

### ДЕРЕВЕНСКИЕ

Чужаки с мешками за спиной... И хотя в лагерь их безнадёжно гонят, оголодавшими эти новоявленные в нашем городе не кажутся.

Вы можете совершить ОБМЕН (см. лист ОБМЕН в дневнике), поменяв любые жетоны из стопки находок на любые зелёные жетоны, КОМИССИЯ: 1.

Затем замешайте эту карту в колоду мещан.

Положите 2 на клетку «Холод».

### ПРИБЫТИЕ БЕЖЕНЦЕВ

Положите эту карту в стопку находок (если там уже есть какая-либо карта, уберите ее из игры).

Отныне в любой момент вылазки в локацию с клеткой «Далеко» добавляйте 1 овощ в стопку находок.

### ФЕРМЕРЫ

Для чужака продолжите нам свою помощь в обмен на крышу над головой.

Если вы принимаете их, поместите 2 фигурки фермеров в убежище и оставьте эту карту. Пока она в игре, вы не можете посетить рынок.

Каждый фермер в фазе дневных действий может выполнить 3 действия (как обычный персонаж).

Каждый фермер должен съесть хотя бы 1 сырую еду в фазе заката, в противном случае он морит (уберите его фигуру).

Фермеров можно отправить на клетку «Часовой» в фазе вечера (мастерство 1). Если фермер получит хотя бы 1 ранение, он уходит (уберите его фигуру).

Уберите эту карту из игры, когда в убежище не останется фигурки фермеров.

### КОЗА

#### ПОДОЙТИ КОЗУ

1 овощ + 1 вода — уменьшите голод 2 выбранных персонажей, присутствующих в убежище, на 1.

#### ЗАКОЛАТЬ КОЗУ

Голод всех присутствующих персонажей уменьшается до 0. Добавьте 6 сырой еды на склад.

Бросьте черный кубик и сравните результат с сочувствием каждого присутствующего персонажа. Если результат равен или меньше сочувствия, увеличьте мастерство этого персонажа на 1.

Затем уберите эту карту из игры.

### ОГОРОД НА КРЫШЕ

#### ВЫРАСТИТЬ ОВОЩИ

2 растения — разместите здесь жетон овсянки и бросьте черный кубик.

Если результат равен 1 — на следующий день персонаж подстрелен и получает 2 ранения.

Когда разыгрываются жетоны овсянки и бросьте черный кубик.

От 1 до 2 — 1 овощ

От 3 до 5 — 2 овоща

От 6 до 10 — 3 овоща



## КАНАЛИЗАЦИЯ

Снайперы видят все, поэтому делать вылазки в город не так-то просто. У нас не осталось выбора, кроме как попробовать попасть в нужные места через канализацию.

Городская очистная система — это целый лабиринт туннелей, водоотводов, заброшенных подвалов и переходов. Идти по нему — дело рискованное, но, с другой стороны, это наш шанс раздобыть побольше припасов. Впрочем лишь в том, кто отважится туда спуститься...

Этот модуль представлен 8 жетонами канализации, из которых составляется отдельное поле, а также 12 картами туннелей, 10 картами помещений, жетоном продвижения и разделом «Канализация» в военном дневнике I, где собраны сюжеты с карт туннелей и помещений. Благодаря этому модулю вы спуститесь в подземные коммуникации города. По ним можно добраться до 1 из 3 локаций и, таким образом, сделать дополнительную вылазку в текущий день.

Ваше перемещение по канализации отображается жетоном продвижения на отдельном поле, собранном из жетонов канализации. Не воспринимайте жетоны канализации буквально: туннели, через которые вы идете, не проложены в точности так, как изображено на рисунках. Жетоны лишь отражают ваши блуждания по кажущейся бесконечной сети подземных коммуникаций. То же касается и правил перемещения. Это всего лишь отображение того, что вы исследуете незнакомое место, не зная дороги, не понимая порой, где вы, и пытаетесь отыскать выход наружу. Помещения, нарисованные на жетонах канализации, могут оказаться разными объектами: от сети коридоров до собственно помещений.

Еще одна условность заключается в том, что, бродя по канализации, персонажи всегда имеют при себе осветительные приборы: например, фонарики.

Ввиду сложности этого модуля и его дополнительных правил мы советуем использовать его лишь опытным игрокам.

Перед началом игры разделите карты модуля «Канализация» на две колоды: **помещения** и **туннели**. Положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Поместите поблизости жетон продвижения.

Затем возьмите и пока что отложите в сторону **жетон продвижения** и **жетон начала канализации**. Перемешайте остальные **жетоны канализации** и поместите их одной стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите поверх этой стопки жетон начала канализации.

В начале каждой фазы дневных действий вы можете отправить любое число персонажей на **исследование канализации**. Выставьте их фигурки на стопку находок. Эти персонажи становятся единой командой, представленной жетоном продвижения. Они не выполняют никаких действий в текущей фазе дневных действий. Они могут отправиться в канализацию,

даже если не способны выполнять никакие действия из-за своих жетонов состояний.

В начале фазы дневных действий (но до выполнения действий в убежище) проведите исследование канализации и последующую вылазку. Считайте, что группа, ушедшая в канализацию, проводит свое исследование и вылазку в то же время, когда остальные персонажи выполняют действия в убежище. Персонажи, отправленные в канализацию, вернуться в убежище в начале фазы заката.

Проведя исследование канализации и вылазку, отыграйте обычную фазу дневных действий оставшимися в убежище персонажами. Они не могут использовать ресурсы и жетоны, только что найденные командой из канализации: те станут доступны начиная с фазы заката.

### ИССЛЕДОВАНИЕ КАНАЛИЗАЦИИ

**ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ.** Этот этап реализуется так же, как и в фазе вылазки (см. «Выбор снаряжения» в разделе «Вылазка» в дневнике). Жетоны, взятые группой с собой, будут недоступны персонажам из убежища в текущей фазе дневных действий.

**СПУСК.** Первым делом положите жетон начала канализации рядом с игровым полем лицевой стороной вверх. Оставьте на столе дополнительное место, так как вы будете пристыковывать новые жетоны канализации к уже выложенным. Поместите жетон продвижения на жетон начала канализации: на помещение с буквой **Н**.

**ПРОДВИЖЕНИЕ.** Выберите любой путь, ведущий к одному из выходов на границе жетона канализации, и начните перемещать жетон продвижения вдоль этого пути, применяя описанные ниже эффекты.

← СЛЕДУЮЩИЙ

Применяйте эффекты всех букв (помещения) и номеров (туннели), указанных на пути, по которому вы продвигаетесь. Делайте это следующим образом:

– Чтобы применить **эффект буквы**, возьмите карту из колоды помещений и найдите на ней эту букву. Сделайте все, что сказано в соответствующем тексте.

После этого ← СЛЕДУЮЩИЙ

– Чтобы применить **эффект номера**, возьмите карту из колоды туннелей и найдите на ней этот номер. Сделайте все, что сказано в соответствующем тексте.

После этого ← СЛЕДУЮЩИЙ



КАНАЛИЗАЦИЯ

**НЕТ ПУТИ НАЗАД**  
Помещение **В** можно покинуть только по путям, отмеченным точками.

**НОВЫЙ ЖЕТОН.** Применив все эффекты букв и номеров выбранного пути, возьмите новый жетон из стопки жетонов канализации и приложите его к своему текущему жетону так, чтобы выход, через который вы покидаете жетон, соединялся со входом на новом жетоне. Жетоны канализации соединяются одинаковыми сторонами: короткая продолжает короткую, а длинная — длинную.

Перенесите жетон продвижения на новый жетон канализации и, как и прежде, выберите путь до следующего выхода, применяя эффекты указанных номеров и букв, и продолжайте делать так до тех пор, пока не покинете канализацию.

**Примечание:** сплывшаяся в канализацию команда не может разделиться. Также она не может пойти обратно: туннели и помещения, где персонажи уже были, становятся недоступны.

Если у туннеля нет номера, не берите карту. Просто перемещайте жетон продвижения, пока не достигнете туннеля с номером или помещения с буквой.

**ВОЗВРАЩЕНИЕ В УБЕЖИЩЕ.** Вместо того чтобы брать новый жетон из стопки жетонов канализации, вы можете вернуться в убежище. Сделав это, вы завершаете исследование канализации и переходите к этапу выбора находок (см. «Выбор находок» в разделе «Вылазка» в дневнике). В этом случае вы не можете добавить в стопку находок «бесплатные» ресурсы: воду, бруски и компоненты. Персонажи возвращаются в убежище в начале фазы заката вместе с выбранными жетонами и ресурсами (см. «Возвращение персонажей из вылазки» в разделе «Рассвет» в дневнике).

**ВЫХОД ИЗ КАНАЛИЗАЦИИ.** Если вы не вернетесь в убежище, то рано или поздно выйдете к 1 из 3 локаций. Выход из канализации находится на 3-м выложенном вами жетоне (не считая жетона начала канализации), в помещении, отмеченном белой (яркой) буквой.

Достигнув такого помещения и применив его эффект по обычным правилам, вы можете отправиться в 1 из 3 локаций. Для этого бросьте черный кубик.

**Результат от 1 до 5 — локация с клетки «Рядом».**

**Результат от 6 до 8 — локация с клетки «Недалеко».**

**Результат от 9 до 10 — локация с клетки «Далеко».**

Теперь вы можете начать вылазку в эту локацию по правилам обычной вылазки, но со следующими исключениями:

– Открыв карту «Удар судьбы», игнорируйте ее и берите новую (если вы открыли такую карту из колоды неизвестности, берите новую карту из колоды исследования).

### НАЧАЛЬНАЯ ЗОНА

Вонь и темнота...  
**ВЫХОД** находится на 3-м выложенном жетоне канализации. Покидая канализацию, бросьте черный кубик:  
**Результат от 1 до 5** — локация с клетки «Рядом».  
**Результат от 6 до 8** — локация с клетки «Недалеко».  
**Результат от 9 до 10** — локация с клетки «Далеко».

– Число карт исследования в колоде неизвестности — половина от обычного количества (с округлением в меньшую сторону).

– При игре с другими модулями исследующие канализацию персонажи не могут посетить рынок и гуманитарную зону после вылазки.

Закончив вылазку, группа вернется в убежище в начале фазы заката.

**Примечание:** некоторые сюжеты и карты позволяют добраться до локаций раньше. Также не забывайте сбрасывать возможные карты, выложенные в область исследования, — они не влияют на последующую вылазку.

Вне зависимости от того, бросила ли команда исследование канализации или довела до конца и исследование, и последующую вылазку, участвовавшие персонажи продолжают игру по обычным правилам с фазы заката (то есть, как обычно, пьют воду и едят, затем каждому из них нужно назначить занятие в фазе вечера, включая и, возможно, вылазку, которая станет для них уже второй за день).

Когда команда возвратится в убежище, замешайте все выложенные жетоны канализации в их стопку и выложите на нее жетон начала канализации. Поместите рядом со стопкой жетон продвижения.

## БАНДИТЫ В КАНАЛИЗАЦИИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

При каждом спуске в канализацию бросьте черный кубик и выставьте соответствующее число фигурок бандитов на жетон начала канализации.

Результат от 1 до 5 — 1 бандит.

Результат от 6 до 8 — 2 бандита.

Результат от 9 до 10 — 3 бандита.



Число бандитов на жетоне начала канализации определяет уровень угрозы в текущем исследовании канализации. Решив покинуть канализацию и вернуться в убежище, бросьте черный кубик столько раз, сколько составляет уровень угрозы.

Если результат хотя бы 1 броска меньше или равен уровню угрозы, то по пути назад вы наткнетесь на бандитов. Автоматически начинается бой (см. таблицу БОЯ в дневнике). Количество встреченных вами бандитов равно уровню угрозы. Все бандиты вооружены ножами. Вы можете попытаться **остановить бой** — см. 40 в книге сюжетов.

После боя уберите все фигурки бандитов с жетона (теперь уровень угрозы равен 0). Победив всех врагов, см. 33 в книге сюжетов.

## ПРОЧИЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Карты, показанные ниже, нужно просто замешать в соответствующие колоды из базовой игры. Они увеличивают разнообразие карт решающих действий и целей глав. Вам не нужно убирать их из игры, начиная партию или кампанию, теперь они — неотъемлемая часть своих колод.

### ЦЕННЫЕ ПОБРЯКУШКИ

Можно разыграть во время обмена. Игнорируйте комиссию. Также считайте эту карту серым жетоном ценностью 10.

Разыграв эту карту, уберите ее из игры.

### ТОВАРЫ ДЛЯ ЧЕРНОГО РЫНКА

КОНТРАБАНДИСТОВ  
Вы можете сбросить любое число метрических деталей. За каждый жетон цели на 1 деление.

3 4 5

Сбросьте на склад 2 самогона. Сбросьте 2 ранения между персонажами.

сбросить любое число применяя их эффект). передвиньте жетон цели ответственно.

3 4 5

с совершить ОБМЕН (ике), поменяв любые другие. Комиссия: 0. Сбросьте 2 сделанных колоду улучшений.

## КОНВЕРТЫ

В коробке вы найдете 5 закрытых конвертов, помеченных буквами от А до Д. Они содержат секретные игровые элементы, которые вы получите в награду, победив в том или ином сценарии этого дополнения. Каждому сценарию соответствует свой конверт.

**НЕ ОТКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТЫ, ПОКА САМА ИГРА НЕ ПРЕДПИШЕТ ЭТО СДЕЛАТЬ.**

Получив награду из конверта, добавьте ее к базовой игре в соответствии с ее типом.



ВНИМАНИЕ! НЕ ВСКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТ, НЕ ПОЛУЧИВ РАЗРЕШЕНИЕ В СЦЕНАРИИ!



ВНИМАНИЕ! НЕ ВСКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТ, НЕ ПОЛУЧИВ РАЗРЕШЕНИЕ В СЦЕНАРИИ!



ВНИМАНИЕ! НЕ ВСКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТ, НЕ ПОЛУЧИВ РАЗРЕШЕНИЕ В СЦЕНАРИИ!