Город Великой Машины

Эскалация

дополнение

Правила

Противостояние между сопротивлением и Великой машиной выходит на совершенно новый уровень. Малейшее промедление может привести к поражению, и ставки высоки как никогда. Время действовать!

К мятежникам присоединяются новые герои с уникальными способностями, в то время как Великая машина усиливает своих слуг сверхмощными имплантами и направляет в город нового слугу, прошедшего секретную подготовку. Правительственный дирижабль наблюдения теперь курсирует над городом, открывая новые возможности для обеих сторон конфликта.

Дополнение «Эскалация» состоит из нескольких отдельных модулей, которые полностью сочетаются как между собой, так и с базовой игрой. Вы можете добавлять модули в игру в любых комбинациях на своё усмотрение.

Однако не рекомендуется добавлять модули, если это ваша первая партия в «Город Великой машины» или среди участников партии преобладают новички. Отдельные рекомендации для каждого модуля вы найдёте в их описаниях.

Кооперативный и одиночный режим. Особые правила и состав компонентов режима Автомы приведены в отдельном буклете.

Состав дополнения

Да начнётся восстание!

Акира Вагнер, изобретатель

7 карт изобретений

1 карта героя

1 кубик поломки

1 фигурка героя

Изобретатель

Энкиду, детерминист

1 фигурка героя

Детерминист

1 карта героя

7 карт теорий

Жюли Корвус, контрабандистка

1 тайл убежища контрабандистов

1 карта доступа в убежище контрабандистов

1 карта героя

1 фигурка героя

Контрабандистка

Общие компоненты для трёх героев

9 карт доступа

Слуги Великой машины

3 карты слуг

6 жетонов улучшений (по 2 для каждого слуги)

Слуги Великой машины: Хронолеон

1 карта слуги

2 памятки по жетонам подавления

1 фигурка слуги

Хронолеон

10 жетонов подавления (по 2 каждого типа)

2 жетона улучшений

1 жетон слуги

Очаги сопротивления

9 жетонов сопротивления

Дирижабль наблюдения

6 жетонов направления

1 фигурка дирижабля наблюдения

Над дополнением работали

Издатель: Crowd Games.
Автор игры: Герман Тихомиров.
Руководство проектом и разработка: Денис Давыдов.
Арт-директоры: Денис Давыдов, Надежда Пенкрат.
Иллюстрации и графический дизайн: Николай Митрухин, Майя Курхули, Станислав Гордеев, Надежда Пенкрат, Михаил Гард.
3D-модели: Punga Miniatures Studio.
Дизайн и вёрстка: Константин Миронов.
Выпускающий редактор: Денис Давыдов.
Переводчик и редактор: Евгений Самарский.
Корректор: Полина Ли.
Редакторы английской версии: Евгений Самарский, Лора Пикенс.
Курирование проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Андрей Захарченко, Антон Демьянов, Валентина Гребенщикова, Денис Уафин, Егор Прохоров, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков.

Дополнение «Эскалация» прошло многоэтапное тестирование в клубе **Moroz Testing Ground** и сообществе **«ГРаНИ»**.

© Crowd Games, 2022 г. © Moroz Dev Studio, 2022 г. Все права защищены. Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории России — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Да начнётся восстание!

В модуле «Да начнётся восстание!» игрокам предлагается 3 новых героя, готовых выступить против Великой машины. В отличие от героев базовой игры, каждый из них располагает уникальными игровыми компонентами и следует особым правилам.

Изобретатель использует свои гениальные творения для получения невероятных возможностей, детерминист манипулирует обществом с помощью теорий, а контрабандистка скрывается в тайном убежище, недоступном для слуг и стражей, и наносит удары там, где Великая машина меньше всего ожидает.

Прочтите истории героев на обороте их карт.

Рекомендуем не использовать героев из модуля «Да начнётся восстание!» в самой первой партии. Кроме того, эти герои *не предназначены* для новичков.

В каждой партии вы можете использовать только 1 героя из этого модуля. Поэтому дополнение содержит один набор карт доступа для всех 3 новых героев.

Акира Вагнер • Изобретатель

Инициатива: 7 • Максимум трастов: 8

Начинает игру в любом обычном районе по вашему выбору

Подготовка к игре

Шаг 8. Подготовка героев. Перемешайте **колоду изобретений** и поместите её лицевой стороной вниз рядом с картой героя. Возьмите **кубик поломки** и положите рядом с колодой изобретений. Остальные приготовления Акиры такие же, как и у других героев.

Способность «Сила мысли»

В начале игры у Акиры нет изобретений. В свой ход Акира может потратить действие, чтобы взять 1 карту из колоды изобретений, заплатив за это 2 траста. Либо, вместо этого, Акира может потратить действие и заплатить 5 трастов, чтобы взять сразу 2 карты изобретений (вместо 1).

Поместите взятую карту (или карты) изобретения перед собой лицевой стороной вверх. Отныне вы можете пользоваться этим изобретением. Другие игроки в любое время могут смотреть ваши изобретения.

У вас не может быть более 3 изобретений одновременно. Взяв 4-е изобретение, выберите одну из 4-х имеющихся у вас карт и поместите её под низ колоды изобретений.

Если карты в колоде изобретений закончились, она не формируется заново.

Карты изобретений

Каждое изобретение можно использовать только один раз в раунд. Однако вы можете использовать 2 и более разных изобретений в одном раунде. Использование изобретения не является обязательным.

Использовав изобретение, примените его эффект, после чего бросьте кубик поломки. Если выпадает один из символов, указанных на карте изобретения, сбросьте карту (она удаляется из игры) — ваше изобретение сломалось либо перегрелось и взорвалось. Если на кубике выпала грань с символом, изобретение осталось исправным и готово к использованию в последующих раундах.

Акира использует коммуникатор и бросает кубик поломки. К сожалению, выпал символ взрыва. Карта коммуникатора сбрасывается, но её эффект продлится до конца раунда... увы, в последний раз!

Руководство по изобретениям

Генератор помех

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы бесплатно применить эффект генератора помех к слуге в вашем районе. Этот слуга *деактивирован* — положите его фигурку на бок. Отныне он не учитывается для чего бы то ни было в игре (представьте, что у Великой Машины только 2 слуги).

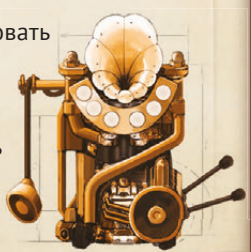
В фазе Великой машины *деактивированный* слуга может потратить действие (2 бонда), чтобы снова стать активным. Верните его фигурку в вертикальное положение. Этот слуга не может передвигаться или совершать другие действия в текущем раунде (если только, например, не опубликована директива «Оптимизация»).

Гиперболоид

Вы можете использовать гиперболоид перед броском кубика атаки. Удвойте количество трастов, которое вы заплатили, атакуя стража. *Например,* выполняя действие атаки стража, вы платите 2 траста и перед броском кубика используете гиперболоид. В этом случае при определении исхода атаки считается, что вы заплатили 4 траста.

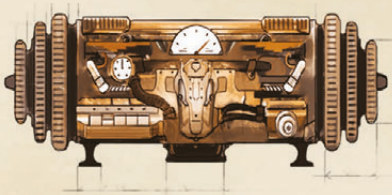
Коммуникатор

Вы можете использовать коммуникатор в любой момент раунда. До конца текущего раунда вы получаете способность любого другого героя, участвующего в партии, в дополнение к своей способности.



Поле искривления

Вы можете использовать поле искривления, когда вас задержали. Великая машина не продвигает Великий план и не применяет карательные меры, если вы решаете завершить свой ход. Однако для игровых эффектов вы считаетесь задержанным.

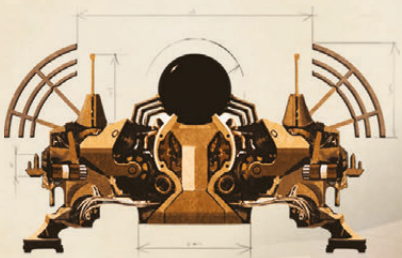


Реактивный ранец

Вы можете использовать реактивный ранец во время движения, чтобы не платить трасты за стражей при выходе из 1 любого района (вы также не платите за слуг, если опубликована директива «Слежка»). Эффект реактивного ранца применяется к вашему передвижению, но не к вашим действиям.

Хаотизатор

Вы можете использовать хаотизатор сразу после броска кубика атаки или побега любым героем, включая вас. Это позволяет герою один раз перебросить кубик. Применяется результат второго броска. Помните, что каждое изобретение можно использовать только раз в раунд. Хаотизатор нельзя применить к броску кубика поломки.



Эморезонатор

Вы можете использовать эморезонатор в любой момент раунда. Вы и один герой по вашему выбору получаете по 1 трасту каждый. Если у вас или выбранного героя достигнут максимум трастов, вы всё равно можете использовать эморезонатор, но полученный 1 лишний траст нужно немедленно сбросить.

Тактика. Акира стремится заполучить 2 или 3 изобретения как можно раньше. Несмотря на трату действий и трастов, это может дать ему значительное преимущество! Учитывайте, что ближе к концу партии уже слишком поздно стремиться получить новые изобретения, т. к. Акире может не хватить времени, чтобы эффективно ими воспользоваться.

Энкиду ⚙ Детерминист

Инициатива: 7 ⚙ Максимум трастов: 9

Начинает игру в любом обычном районе по вашему выбору

Подготовка к игре

Шаг 8. Подготовка героев. Перемешайте **колоду теорий** и поместите её лицевой стороной вниз рядом с картой героя. Остальные приготовления Энкиду такие же, как и у других героев.

Способность «Теория всего»

В начальной фазе, перед открытием новой карты городского события, выберите один из двух вариантов.

А Дополнительно получите 1 траст (если это не превысит ваш максимум трастов). У Энкиду самый высокий максимум трастов среди всех героев благодаря его знаниям о человеческом обществе и мастерству манипулирования им.

Б Возьмите в руку 1 карту из колоды теорий. **У вас может быть не более 3 карт теорий в руке.** Взяв 4-ю теорию, выберите одну из 4-х имеющихся у вас карт и поместите её под низ колоды теорий.

⚙ Если карты в колоде теорий закончились, она не формируется заново.

Карты теорий

На каждой карте теории указано, в какой момент её можно применить (отмечено словом «Когда») **и какой она оказывает эффект**. **Применив эффект теории, сбросьте её карту** (она удаляется из игры). Вы можете использовать 2 и более теорий в одном раунде.

Вы можете показывать свои карты теорий другим героям. Великая машина их смотреть не может.

Руководство по теориям

Теория вероятности

В начальной фазе вы можете заменить только что открытую карту городского события на любую другую, которая была открыта в предыдущих раундах (просто положите её поверх стопки открытых карт событий). Заменить карту события необходимо не позднее начальной фазы и до того, как эффект нового события вступит в силу. Заменить карту «Финальный отсчёт» нельзя.

Теория общества

Передайте одну из своих карт доступа другому герою. Этот герой выбирает её в текущем раунде, как если бы это была его карта. В конце раунда герой возвращает вам карту доступа, если она не была изъята. Это позволяет герою, *например,* отправиться в район, для которого у него нет карты доступа… или ввести Великую машину в заблуждение, использовав вашу карту доступа в район, для которого у него есть своя.

Теория относительности

Поменяйте местами любых 2 героев (можно выбрать себя). Герой А перемещается в район героя Б, а герой Б — в район героя А. Герои не платят трасты, покидая свои районы (это не считается передвижением). Вы можете переместить героя без его согласия, но лучше спросить разрешения.

Если вы переместите героя в район с жетоном облавы, этот герой не будет задержан, если только он не выбрал карту доступа в этот район.

Примечание. *Во время события «Контроль безопасности» герои не платят трасты при перемещении по эффекту теории относительности (но им придётся заплатить, если они покинут свои новые районы позднее во время передвижения).*

Теория поведения

Поверните на 90 градусов любую карту опубликованной директивы по вашему выбору — эта директива неактивна до конца текущего раунда. Верните карту в обычное положение после завершающей фазы.

Теория управления

Выполните особое действие любого особого района (особые действия указаны на картах доступа) при условии, что в этом районе нет слуг и (или) жетона облавы. Вы можете выполнить это особое действие в свой ход или в ход другого героя. Выполняя действие по эффекту теории управления, вы остаётесь в своём текущем районе.

Когда вы выполняете особое действие особого района, вы платите столько трастов, сколько бы заплатили, действительно находясь там.

Использование теории управления не лишает вас действия в текущем раунде. Таким образом, вы можете выполнить 2 действия за раунд.

Теория хаоса

В текущем раунде герои выполняют ходы в любом порядке, независимо от значения инициативы. Герой должен полностью завершить ход, прежде чем наступит очередь другого героя. Если игроки-герои не могут прийти к единому мнению относительно порядка ходов, решение принимает Энкиду.

Теория эмоций

Любым образом перераспределите трасты, которые есть у героев, если это не превысит чей-либо максимум трастов. Вы не обязаны советоваться с другими игроками-героями, но это приветствуется, так как вежливость — одно из отличительных качеств Энкиду.

Тактика. Энкиду желательно держать наготове 2 или 3 карты теорий, ожидая подходящего момента, чтобы их использовать. А тем временем он накапливает трасты, что уже само по себе делает его грозным противником для Великой машины!

Жюли Корвус • Контрабандист

Инициатива: любая • Максимум трастов: 8

Начинает игру в убежище контрабандистов

Подготовка к игре

Шаг 8. Подготовка героев. Сбросьте одну из своих 9 карт доступа, как обычно, затем возьмите карту доступа в убежище контрабандистов. Поместите тайл убежища контрабандистов рядом с картой героя и поставьте на него фигурку Жюли Корвус.

Способность «Знай все лазейки»

У способности Жюли Корвус — 2 уникальных эффекта.

Первый. Жюли выполняет ход перед любым героем или после него. Она принимает решение в любой момент фазы героев.

Примечание. *В редких ситуациях, когда важно знать значения инициативы героев, инициатива Жюли Корвус считается равной 7 (как у Акиры Вагнера и Энкиду).*

Второй. Жюли может передвигаться в убежище контрабандистов — только у неё есть карта доступа.

Убежище контрабандистов

Убежище контрабандистов — нейтральный район, который не считается ни обычным, ни особым районом. Тем не менее убежище является частью города, поэтому Жюли участвует в городских событиях, находясь там. Только Жюли может посещать убежище (слуги, стражи, жители и другие герои не могут). Поднять мятеж в убежище контрабандистов невозможно.

В фазе доступа Жюли может выбрать карту доступа в убежище контрабандистов. Как обычно, другие герои могут смотреть эту карту, а Великая машина — нет.

Тогда в фазе героев Жюли перемещается в убежище контрабандистов, платя трасты за стражей при выходе из своего текущего района. Поместите фигурку Жюли на тайл убежища.

В убежище контрабандистов нет доступных действий. Как только Жюли туда передвигается, её ход завершён. Следующий раунд она начинает в убежище.

Частный случай. Когда Жюли задержана при передвижении в убежище контрабандистов, Великая машина может применить карательную меру «Лишение доступа» и изъять у Жюли карту доступа в убежище. Жюли всё равно заканчивает движение в убежище, но не сможет снова попасть туда в будущем, если не вернёт изъятую карту доступа (например, с помощью особого действия Башни закона).

Начав раунд в убежище контрабандистов, Жюли получает 4 траста в начальной фазе и может выбрать любую имеющуюся карту доступа в фазе доступа. Она может опять выбрать карту доступа в убежище, если пожелает.

Тогда в фазе героев, если Жюли не осталась в убежище контрабандистов, поместите её фигурку на тайл района назначения. Это считается передвижением. Жюли не платит за выход из убежища контрабандистов, так как там нет стражей.

Тактика. Жюли слабо предсказуема для Великой машины и легко ускользает от её сил. Она выполняет ход, когда хочет, и может появиться в любом районе, покидая убежище контрабандистов. Это позволяет ей действовать чрезвычайно эффективно в связке с другими героями.

Жюли начинает раунд в убежище контрабандистов и в начальной фазе получает 4 траста. В фазе доступа она выбирает карту доступа в Торговый район и перемещается туда бесплатно в начале своего хода.

Слуги Великой машины

Модуль «Слуги Великой машины» предоставляет слугам улучшения, которые значительно повышают их эффективность в выслеживании героев. Слуги устанавливают новые импланты на протяжении партии. С каждым следующим улучшением борьба даётся героям всё труднее и труднее.

Тем не менее героям есть что противопоставить модифицированным слугам. Горожане осознают, что наращивание возможностей слуг вряд ли имеет много общего с мирным течением жизни. В городе начинают появляться очаги сопротивления, реализация Великого плана саботируется на начальных этапах, и всё больше жителей готовы присоединиться к восстанию после первых успешных мятежей!

Рекомендуем добавлять модуль «Слуги Великой машины» в игру начиная с третьей или четвёртой партии. Игрокам за Великую машину *не следует* использовать этот модуль в партии с героями-новичками.

Прочтите истории слуг на обороте их карт.

Сюжет

Сначала Великая машина превратила своих техников в верных слуг. Затем импланты были установлены представителям законодательных органов, что значительно повысило эффективность управления городом. Город содержался в полном порядке.

Когда стали появляться инакомыслящие, выступавшие против правления Великой машины, она призвала своих лучших слуг, чтобы они искоренили революционные настроения в городе. Великая машина отобрала самых эффективных из них, доверив им вершить правосудие и передав под их командование механических стражей.

И всё же Великая машина не была удовлетворена результатом. Поэтому она организовала создание сверхмощных персональных имплантов, с которыми её слуги стали бы ещё совершеннее. К их изготовлению привлекли наиболее передовые биомеханические мастерские, находящиеся в разных районах города.

Правила в этом разделе адресованы игроку за Великую машину.

Подготовка к игре

При игре с модулем «Слуги Великой машины» герои получают 2 из 3 преимуществ на выбор.

Герои добавляют в партию модуль «Очаги сопротивления» *(см. с. 17)*.

В начале игры установите указатель Великого плана на отметке I.

После каждого успешного мятежа (включая стадию мятежа) каждый герой в порядке инициативы может идентифицировать 1 жителя в любом районе (районы должны быть разными) или получить 2 траста.

Примечание. *Преимущества Б и В аналогичны рекомендациям, описанным в приложении к базовой игре (см. с. 9 приложения). Если вы уже выбрали преимущество В, а Великий план установлен на отметке I по результатам последней партии, герои получают только преимущество А.*

Шаг 7. Подготовка Великой машины. Поместите перед собой 3 карты слуг лицевой стороной вверх. Все игроки могут их смотреть.

Перемешайте **6 жетонов улучшений** и случайным образом поместите их лицевой стороной вверх по одному в Контрольный центр и пять обычных районов.

Примечание. *В партии с этим модулем рекомендуется использовать* ***жетоны слуг*** *из базовой игры, чтобы отслеживать, какие слуги выполнили действия, а какие — ещё нет.*

Улучшения

В конце фазы Великой машины слуга может бесплатно подобрать жетон улучшения со своим портретом, находясь в районе с этим жетоном. Это не считается действием. Слуга не может подобрать жетон с портретом другого слуги.

Первый жетон улучшения поместите в ячейку I на карте слуги. Базовая способность слуги, указанная справа от ячейки I, сразу вступает в силу и остаётся активной на протяжении игры, пока не будет установлено второе улучшение.

Когда слуга подбирает свой второй жетон улучшения, поместите этот жетон в ячейку II. Усиленная способность (указана справа от ячейки II) полностью заменяет базовую и действует до конца партии.

Способности слуг. Частные случаи

Способности слуг не требуют пояснений, за исключением следующих случаев.

Способность **Лекс Гекаты** можно использовать только раз в раунд. В частности, это важно при игре с директивой «Оптимизация», которая позволяет слуге выполнить 2 действия вместо 1.

Способность **Вершителя** не делает его стражем *(см. «Часто задаваемые вопросы» на с. 20)*. Кроме того, когда опубликована директива «Слежка», Вершитель считается 1 стражем, а не 2 (согласно общему правилу).

В конце фазы Великой машины Вершитель подбирает свой жетон улучшения в текущем районе. Великая машина помещает его в верхнюю ячейку на карте Вершителя. Отныне его базовая способность активна.

Способность **Фантазма** не позволяет ему подобрать свой второй жетон улучшения после перемещения в конце фазы Великой машины.

Тактика. Улучшения заметно усиливают ваших слуг, но не настолько, чтобы можно было игнорировать героев в течение первых раундов, пока вы собираете жетоны улучшений. Постарайтесь получить улучшения как можно раньше, но не прекращайте мешать героям осуществлять их дерзкие планы!

Слуги Великой машины: Хронолеон

Лекс Геката, Вершитель и Фантазм — слуги из базовой игры, которые с модулем «Слуги Великой машины» получают улучшения. С дополнением «Эскалация» появляется четвёртый слуга — Хронолеон. При добавлении в игру она заменяет любого другого слугу по вашему выбору.

В то время как другие слуги частично остались людьми, Хронолеон является полностью механизированным агентом разведывательной службы и способна заменять части своего тела, чтобы лучше выполнять поставленные задачи. Это позволяет ей притворяться своей в любой компании и заманивать героев в одну ловушку за другой.

Мы рекомендуем вводить Хронолеон в игру не раньше, чем после первой партии с модулем «Слуги Великой машины».

Прочтите историю Хронолеон на обороте её карты.

Нижеследующие правила адресованы игроку за Великую машину.

Подготовка к игре

Шаг 7. Подготовка Великой машины. **Хронолеон** заменяет любого слугу из базовой игры по вашему выбору. Следуйте описанию подготовки к игре с модулем «Слуги Великой машины» *(см. с. 13)*.

Затем поместите **жетоны подавления** рядом с планшетом развития. Возьмите **2 памятки по жетонам подавления** — одну оставьте себе, а другую передайте игрокам-героям.

Жетоны подавления

Когда Хронолеон получает первое улучшение, перемешайте жетоны подавления лицевой стороной вниз. Поместите их взакрытую на шкалу Великого плана — по одному на каждую из римских цифр, начиная со следующей отметки после той, на которую указывает Великий план, и за исключением отметки XII. Если после этого остались лишние жетоны подавления, верните их в коробку, не глядя на лицевую сторону.

Отныне каждый раз, когда Великий план продвигается на 1, берите жетон подавления, на который теперь нацелен указатель, и кладите его рядом с картой Хронолеон. Вы можете свободно смотреть лицевую сторону полученных жетонов подавления. Показывать их героям можно, но не рекомендуется.

Великий план продвигается на 1, и Хронолеон немедленно получает жетон подавления со шкалы Великого плана.

Улучшение I. В качестве **действия** Хронолеон может бесплатно отдать 1 из имеющихся

у неё жетонов подавления герою в своём районе. Герой кладёт полученный жетон подавления лицевой стороной вверх рядом со своей картой героя.

> ***Частный случай.*** Директива «Оптимизация» позволяет слуге выполнить 2 действия. В этом случае Хронолеон может отдать 2 жетона подавления, выполнив 2 действия, но за второе действие ей придётся заплатить 1 бонд.

Улучшение II. Хронолеон больше не тратит действие, чтобы отдать жетон подавления. Она может бесплатно отдать жетон подавления герою в своём районе только после завершения движения, но до выполнения действия. После этого Хронолеон не может передвигаться дальше. Затем она может выполнить действие как обычно. За раз Хронолеон может отдать 2 или более жетонов подавления одному герою или нескольким в районе.

Все жетоны подавления сбрасываются в конце раунда, в котором были применены. Жетон с **красной рамкой** применяется сразу, как только герой его получает, а жетон с **синей рамкой** применяется, когда выполнено условие, указанное на памятке по жетонам подавления. Сброшенные жетоны подавления удаляются из игры.

Примечание. *Великая машина не обязана применять жетон подавления с синей рамкой при выполнении условия.*

У героя может быть любое число жетонов подавления. Однако Хронолеон не может отдать герою второй жетон подавления того же типа, пока первый не будет сброшен.

Руководство по жетонам подавления

Эффекты жетонов описаны на памятке по жетонам подавления. Ниже разъяснены только характерные правила и частные ситуации.

Шпионаж. Если единственным героем, попавшим в облаву, является герой с жетоном «Шпионаж», облава считается неудачной.

Устрашение. Хронолеон считается 1 дополнительным стражем, когда герой платит трасты за передвижение и действия, а также когда определяет исход мятежа. Этот эффект не делает Хронолеон стражем *(см. «Часто задаваемые вопросы» на с. 20)*.

Когда опубликована директива «Слежка», Хронолеон по-прежнему считается 1 стражем, а не 2 (согласно общему правилу).

Принуждение. Обратите внимание, что, когда *изобретатель Акира* применяет хаотизатор к кубику, брошенному героем под воздействием жетона «Принуждение», этот герой по-прежнему может перебросить кубик только 1 раз за раунд.

Заключение. Если жетон находится у *актрисы Вейги*, а Великая машина при её задержании выбрала продвижение Великого плана, то Вейга получает 2 траста по своей способности после того, как Великая машина применит все эффекты задержания.

Надзор. Герой дополнительно платит 1 траст каждый раз, когда покидает район или выполняет действие в текущем раунде. *Например,* в районе с 2 стражами он идентифицирует 2 жителей за 5 трастов вместо 4.

Тактика. Хронолеон предугадывает шаги героев, играя с их тщательно продуманными планами как кошка с мышкой. Но каждый жетон подавления требует тактической дальновидности, подчас на несколько раундов вперёд!

Очаги сопротивления

По мере продвижения Великого плана, в городских районах то и дело возникают очаги сопротивления. Герои могут воспользоваться поддержкой мятежников, выполняя действия в этих районах или двигаясь через них.

Прежде всего, модуль «Очаги сопротивления» предназначен для использования вместе с модулем «Слуги Великой машины» *(см. с. 13)*. Однако можно добавлять его в игру и с любыми другими модулями.

Если вы добавили модуль «Очаги сопротивления» без модуля «Слуги Великой машины» — каждый раз, когда Великий план продвигается, Великая машина получает 1 бонд, поскольку мобилизует силовые ведомства для борьбы с нарастающими беспорядками.

Рекомендуем добавить модуль «Очаги сопротивления» в первую же партию с модулем «Слуги Великой машины». Если вы захотите использовать этот модуль отдельно, не добавляйте его в ваши первые партии.

Подготовка к игре

Шаг 8. Подготовка героев. Перемешайте жетоны сопротивления и поместите их в виде стопки лицевой стороной вниз рядом с колодой городских событий.

Жетоны сопротивления

Каждый раз, когда Великий план продвигается на 1, откройте верхний жетон сопротивления из стопки и поместите его *рубашкой* вверх на тайл района, указанного на лицевой стороне жетона.

Герои могут использовать жетон сопротивления одним из двух способов.

1. Герой, выполняющий **действие** в районе с жетоном сопротивления, может сбросить этот жетон, чтобы заплатить за действие на 1 траст меньше.

2. Герой может сбросить жетон сопротивления в районе, чтобы заплатить на 1 траст меньше при выходе из этого района **во время передвижения** (в т. ч. при движении через район).

Если стопка жетонов сопротивления закончилась и вам нужно поместить новый жетон, перемешайте сброшенные жетоны и заново сформируйте стопку. Если все жетоны в городе, вы не помещаете новый жетон.

Тактика. Очаги сопротивления приносят героям трасты в критических ситуациях. Великой машине не стоит недооценивать силу одного траста, поскольку иногда это всё, что нужно героям для победы!

Имея 4 траста, детерминист Энкиду направляется в Башню закона. Сначала он покидает Главную цитадель за 3 траста (поскольку там 3 стража). У Энкиду остаётся только 1 траст, а для выхода из Театрального района ему нужно 2. К счастью, там есть жетон сопротивления!

Энкиду сбрасывает этот жетон в качестве 1 траста и платит 1 траст, чтобы безопасно передвинуться в Башню закона. У Энкиду не осталось трастов, но он может использовать жетон сопротивления в Башне закона, чтобы выполнить действие за 1 траст.

Дирижабль наблюдения

Дирижабль наблюдения курсирует над городом на протяжении всей партии и позволяет героям выполнять непредсказуемые маневры, способные застать Великую машину врасплох.

Тем временем Великая машина отвечает героям своевременными облавами и сама извлекает пользу из присутствия дирижабля наблюдения в городе!

Рекомендуем добавлять модуль «Дирижабль наблюдения» не ранее чем после первых двух-трёх партий.

Сюжет

Несмотря на незыблемую уверенность в непогрешимости курса Великой машины, оставлять город совсем без присмотра было нельзя. Поэтому государственные власти направили дирижабль наблюдения. Его команде поставили задачу следить за ситуацией в городе и отчитываться властям напрямую.

Но что может пойти не так в городе, управляемом совершенным искусственным интеллектом?.. В скором времени офицеры на дирижабле стали писать отчёты для галочки, чтобы создать видимость работы. К тому же им быстро надоело бессмысленное курсирование над городом изо дня в день. Поэтому офицеры с радостью предложили слугам использовать оптику дальнего действия, установленную на дирижабле, для расследования криминальной активности. Они также иногда предоставляют боевые силы дирижабля для поддержания порядка.

Однако некоторые младшие офицеры прониклись идеей восстания. Они стали делиться с героями информацией и тайно перевозить их на дирижабле при возможности.

Подготовка к игре

Шаг 9. Последние приготовления. Поместите **фигурку дирижабля наблюдения** в случайный район (для выбора используйте карты доступа или жетоны сопротивления).

Перемешайте **жетоны направления** и поместите их в виде стопки лицевой стороной вниз рядом с колодой городских событий.

Жетоны направления

Начальная фаза. Начиная со второго раунда, перед открытием новой карты городского события, откройте верхний жетон направления из стопки. Если в стопке не осталось жетонов, сначала перемешайте сброшенные жетоны и сформируйте стопку заново.

Жетон направления имеет форму тайла района.

Совместите жетон направления с районом, в котором находится дирижабль наблюдения. Треугольник в центре жетона направления указывает на верхнюю сторону района.

Переместите дирижабль наблюдения в соседний район через выход, указанный на жетоне направления. Если указанный выход не соединён с другим районом, переместите дирижабль через первый доступный выход по часовой стрелке.

Примечание. *Бывает удобно приложить жетон направления к тайлу района, чтобы легко определить, куда перемещается дирижабль.*

Герои и слуги

Фаза Великой машины. В районе с дирижаблем наблюдения слуга может бесплатно подняться на его борт вместо выполнения обычного действия. В этом случае слуга может применить любые 2 разных преимущества из 3 перечисленных ниже.

А Великая машина получает **1 бонд**.

Дирижабль наблюдения нельзя переместить через выход, указанный на жетоне направления, поэтому он перемещается через первый соединённый выход по часовой стрелке.

Б Великая машина бесплатно помещает **стража усиления** (синего цвета) на свободную ячейку любого района. Верните этого стража усиления в запас по окончании завершающей фазы. Стражи усиления подчиняются тем же правилам, что и обычные стражи.

В Слуга выполняет **особое действие** (2 бонда) Главной цитадели, Башни закона или Контрольного центра (взять или опубликовать директиву, переместить район).

Фаза героев. Завершив движение в районе с дирижаблем наблюдения, герой получает **1 траст**. Затем, перед выполнением действия (или действий, если это птицелов Кулум) он может на борту дирижабля **переместиться в любой соседний район**. Герой не получает 1 траст и не может воспользоваться дирижаблем, если всего лишь **передвигается через район** или **задержан**.

Когда герой перемещается в соседний район на борту дирижабля наблюдения, поместите фигурки героя и дирижабля в этот новый район. Перемещение с помощью дирижабля наблюдения не считается передвижением. После перемещения герой может выполнить действие в своём новом районе.

Частный случай. Слуги

♦ Если слуга выполняет 2 действия благодаря директиве «Оптимизация», он либо дважды выбирает любые 2 из 3 преимуществ (и по-прежнему должен дополнительно заплатить 1 бонд), либо выполняет оба действия в районе.

Частные случаи. Герои

♦ Герой может переместиться в район, для которого у него нет карты доступа.

♦ Если герой перемещается в район с жетоном облавы, он задержан.

Часто задаваемые вопросы

В чём разница между «передвижением» и «перемещением»?

Передвижение — основной термин, который означает движение через районы города. Когда герой **передвигается**, он оплачивает выход из каждого района. Когда слуга **передвигается**, он обычно платит 2 бонда за каждый район, который покидает на своём пути.

Перемещение означает прямой переход в определённый район, игнорируя любую плату за выход из районов и любые связанные с этим эффекты. Это не считается передвижением.

Таким же образом любые эффекты, связанные с **завершением движения** в районе, не относятся к перемещению. Однако герой будет задержан, переместившись в район с жетоном облавы, если в описании эффекта не сказано иное.

Действительно ли слуга становится стражем, если считается стражем по какому-либо эффекту?

Нет. Это понятие помогает описать, например, как слуга влияет на передвижение или действия героев. Слуга не становится стражем и, следовательно, не подвержен никаким эффектам, связанным со стражами. *Например,* его нельзя сломать или отремонтировать.

Кроме того, в качестве **общего правила**, эффекты, согласно которым слуга считается стражем, не суммируются. В любой момент слуга считается только 1 стражем, а не 2 или более.