

Легко - 1

## Защита

Задание нельзя провалить из-за газов



3 2/3

2 4/5

Легко - 2

## Защита

Задание нельзя провалить из-за снарядов



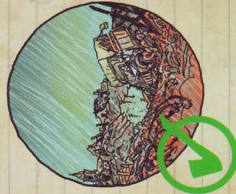
3 2/3

2 4/5

Легко - 6

## Защита

Задание нельзя провалить из-за дождя



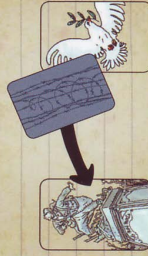
3 2/3

2 4/5

Легко - 7

## Хорошие вести

Переложите 1 карту из колоды испытаний в колоду боевого духа



3 2/3

2 4/5

Легко - 8

## Подкова

С помощью талисмана можно сбросить 2 карты с соответствующей угрозой



3 2/3

2 4/5

Легко - 9

## Вдохновенная речь

Командир может своим первым действием произнести речь, не тратя жетон речи (или произнести речь без жетона речи)



3 2/3

2 4/5

Легко - 4

## Защита

Задание нельзя провалить из-за ночи



3 2/3

2 4/5

Легко - 5

## Защита

Задание нельзя провалить из-за снега



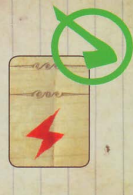
3 2/3

2 4/5

Легко - 10

## Медсестра

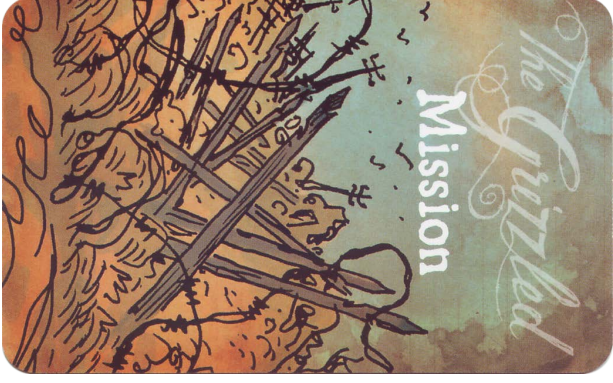
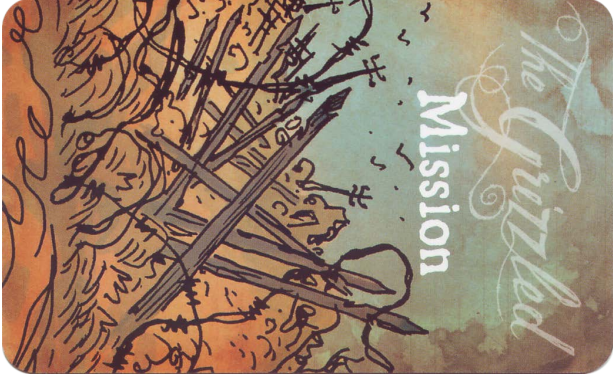
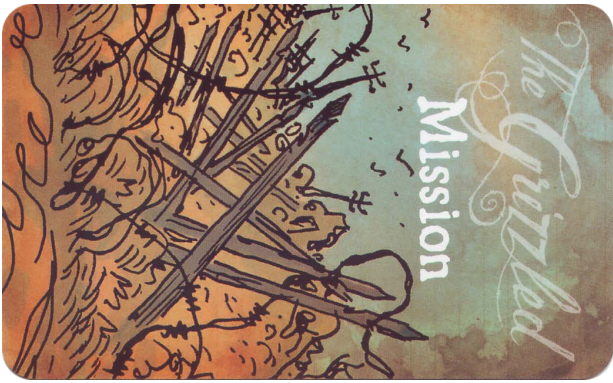
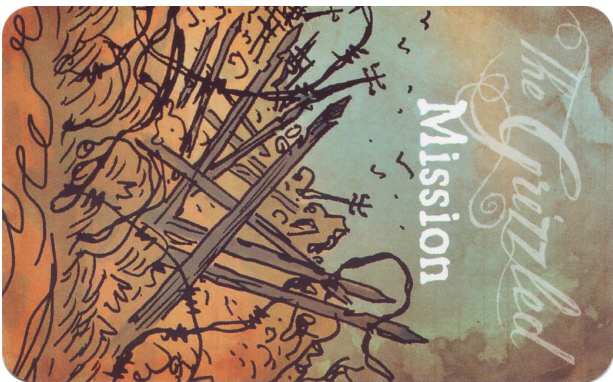
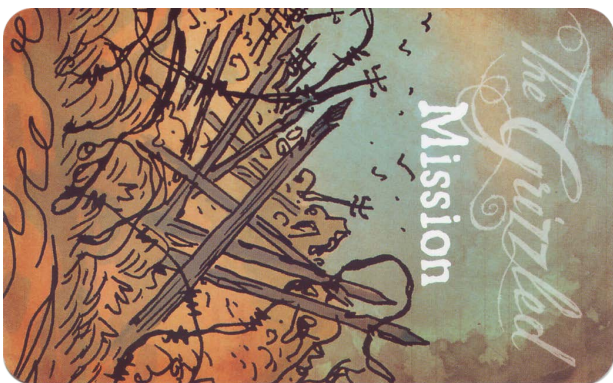
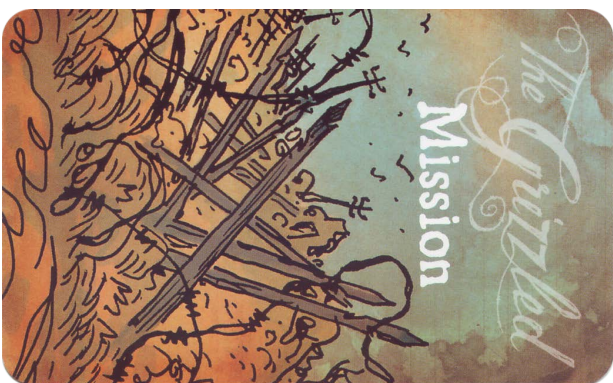
Командир выбирает карту неприятности, уже находящуюся в игре. Поверните выбранную карту, во время этого задания ее эффект не учитывается



3 2/3

2 4/5







Легко - 11

## Перегрупуировка

В течение первого хода каждый игрок может передать до 2 карт с руки другому игроку

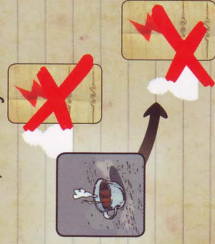


3 2/3 4/5 2

Легко - 12

## Взаимопомощь

Игрок, получивший снабжение, делится им с другим игроком: каждый из них может сбросить по 1 карте неприятности (но талисман может восстановить только тот, кто получил снабжение)

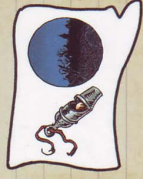


2 2

Легко - 13

## Воодушевление

Игрок, произносящий речь, может выбрать два вида угроз. Сбросить по-прежнему можно 1 карту (с одним из выбранных видов угроз)

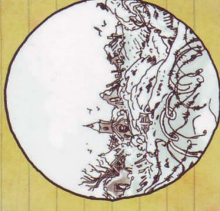


3 2/3 4/5 2

Обычно - 14

## Заморозки

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «снег» больше



2

Обычно - 15

## Слякоть

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «дождь» больше

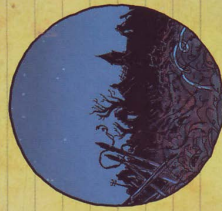


2

Обычно - 16

## Темная ночь

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «ночь» больше



2

Обычно - 17

## Слезоточивый газ

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «газ» больше



2

Обычно - 18

## В укрьтие!

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «снаряд» больше



2

Обычно - 19

## В атаку!

Считайте, что в этом задании на одну угрозу «свисток» больше

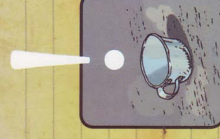


2

Обычно - 20

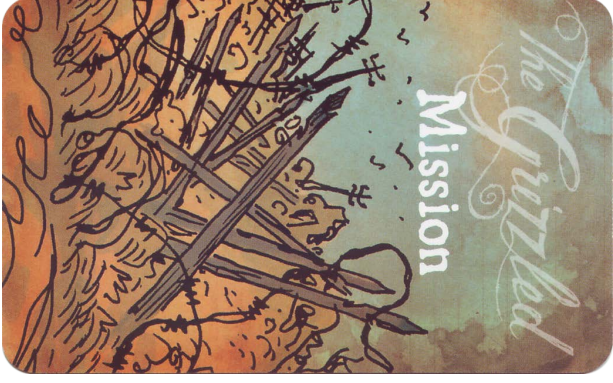
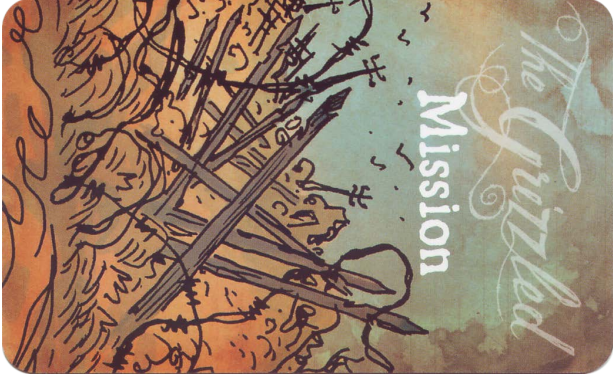
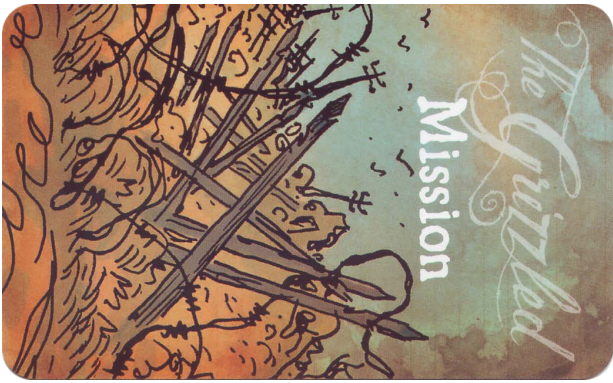
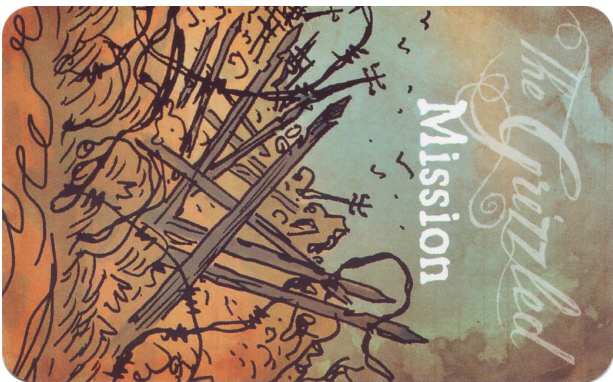
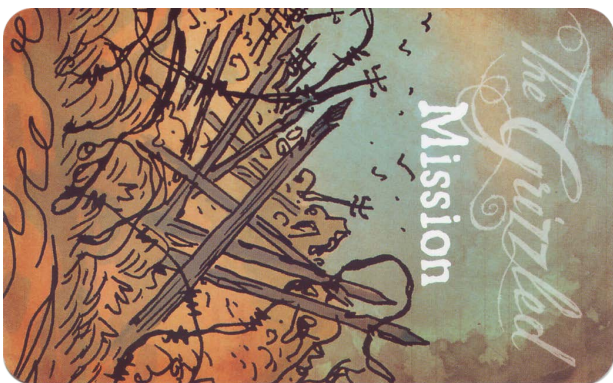
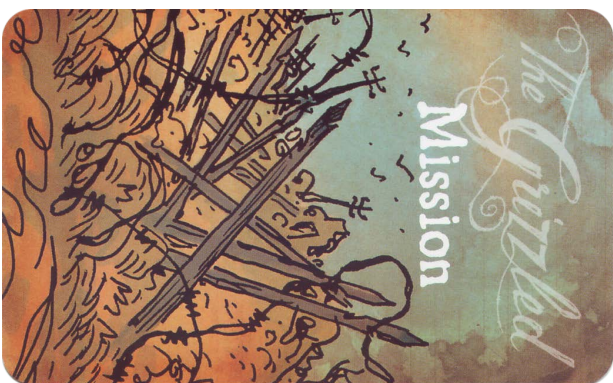
## Закончились припасы

После завершения этого задания жетоны снабжения не передаются и не действуют. Этап снабжения не разыгрывается



2







Обычно - 21

## Поручение

Командир выбирает другого игрока, который первым своим действием должен будет отступить, независимо от того, какие неприятности находят в игре



2 2/3 1 4/5

Обычно - 22

## Невезение

Во время этого задания нельзя использовать талисманы



2 2 1

Обычно - 26

## Товарищи

В начале этого задания игроки, как обычно, получают карты, после чего карты всех игроков перемешиваются и раздаются всем по кругу



2 2

Сложно - 27

## Диарея

Передайте эту карту командиру. Во время получения карт игрок с картой диареи берет 1 дополнительную карту из колоды боевого духа, после чего передает карту диареи другому игроку



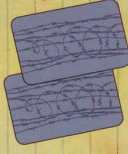
Если игрок с картой диареи получает снабжение, он может сбросить эту карту

2 2/3 1 4/5

Обычно - 23

## Двойной удар

Если игрок разыгрывает 1 карту с руки, он должен разыграть 2. Если у него на руке только 1 карта, он не может ее разыграть



2 2

Сложно - 28

## Танк

Каждый раз после розыгрыша карты неприятности понижайте боевой дух на 1

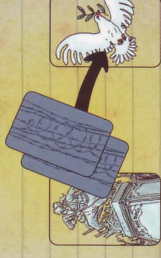


2 2

Обычно - 24

## Упадок духа

Боевой дух немедленно падает на 2



2 2

Сложно - 29

## Упорное сопротивление

Каждый раз после розыгрыша карты неприятности понижайте боевой дух на 1

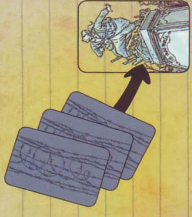


2 2

Обычно - 25

## Передышка

Перемешайте сброс и положите 3 случайные карты на колоду боевого духа



3 2/3 2 4/5

Сложно - 30

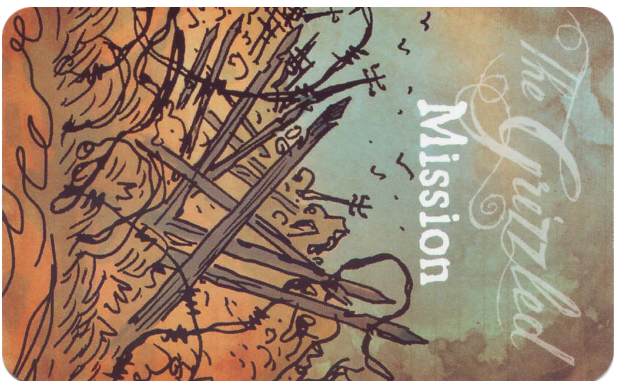
## Исприт

Каждый раз после розыгрыша карты неприятности понижайте боевой дух на 1

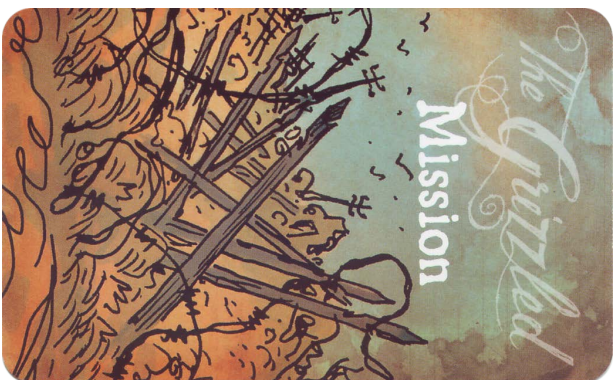
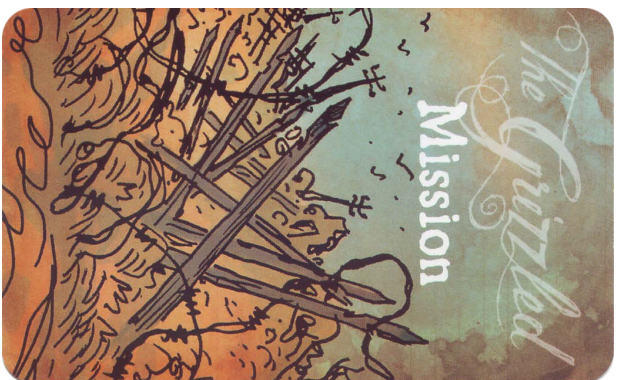


2 2





Перевод и верстка: Jay (kousko@gmail.com)





Сложно - 31

## Крупный дот



1

Сложно - 32

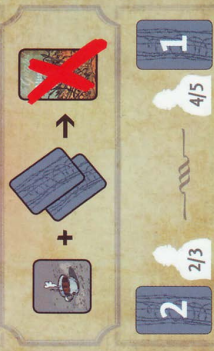
## Крупный дот



1

Сложно - 36

## Небольшой дот



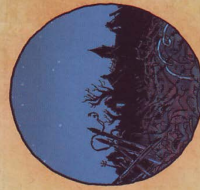
2

2/3

1

Сложно - 37

## Небольшой дот



2

2/3

1

Сложно - 33

## Крупный дот



1

Сложно - 38

## Суаьба

В начале задания все игроки, у которых еще есть талисманы, теряют их



3

2/3

2

Сложно - 34

## Сдача позиций

Перемешайте сброс и положите 3 случайные карты на колоду испытаний



1

Сложно - 39

## Влипли

Положите первую разыгранную карту угрозы на эту карту. Эту угрозу нельзя сбросить, она считается активной и в этом, и в следующем задании



После окончания следующего задания сбросьте обе эти карты



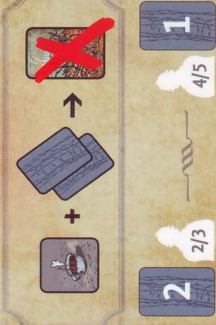
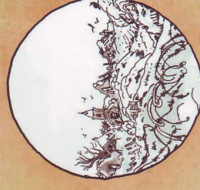
3

2/3

2

Сложно - 35

## Небольшой дот



2

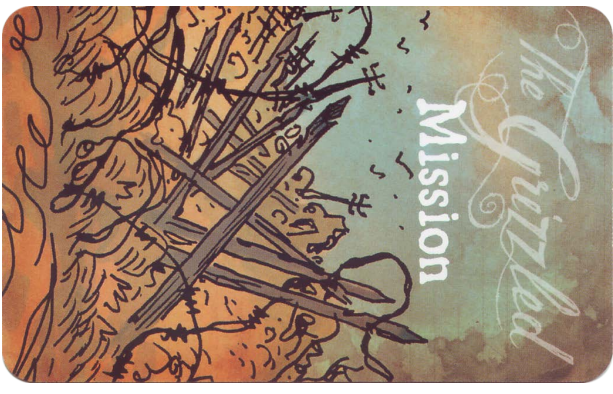
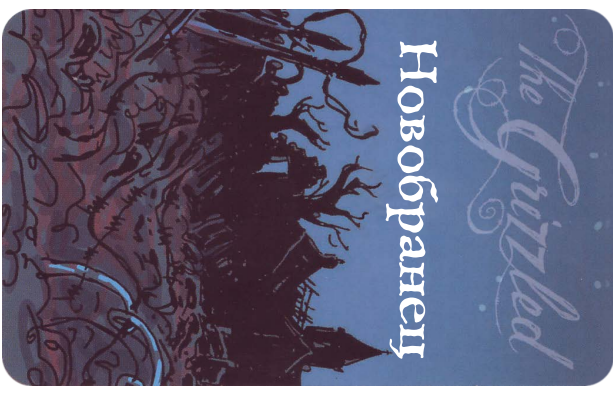
2/3

1

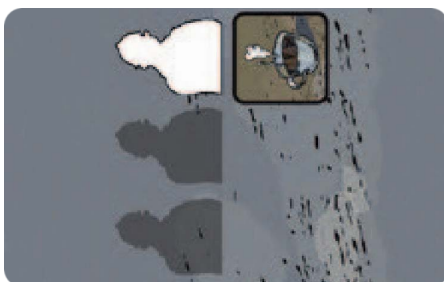
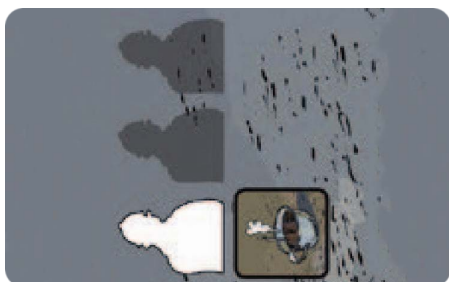
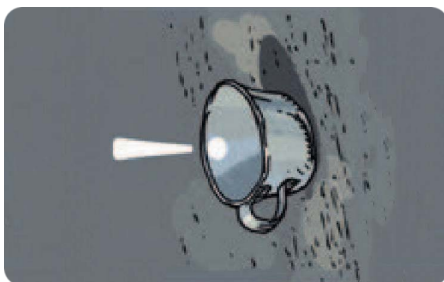
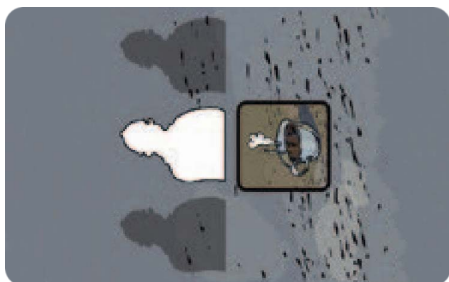
## Новобранец

На новобранца не действуют рещи, и он не может стать командиром. Эту карту нельзя сбросить









Особое

## Последний бой

Раздайте все карты из колоды испытаний. Это задание считается проваленным, если активны 4 одинаковые угрозы. Использовать стратегическое отступление нельзя. Боевой дух не падает.

Если во время этого задания игроки избавятся от всех своих карт, они объявляются победителями. Посмертно.





Особое

## Решающий штурм

Раздайте все карты из колоды испытаний. Использовать стратегическое отступление нельзя. Боевой дух не падает.

Если во время этого задания игроки не избавятся от всех своих карт, игра заканчивается поражением.

