



# ХОЛОДНЫЙ ПРИЁМ

ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ

ОБЪЕКТ <b>LDN-714</b>	КООРДИНАТЫ <b>47°23'N · 193°08'E</b>	ТЕМП. <b>-58°C</b>	СТАТУС <b>Активно</b>
--------------------------	---	-----------------------	--------------------------

# ОБЗОР МИССИИ

ЦЕЛИ МИССИИ	
Остановить трансляцию помех маяком LDN-714	<b>Основная</b>
Забрать энергетический стержень RTG-7	<b>Дополнительная</b>

## ПРЕДЫСТОРИЯ

### Маяк

Навигационный маяк LDN-714 передаёт музыку вместо навигационных кодов. Это создаёт помехи в навигационной сетке сектора.

### ЭХО

Около 300 лет назад маяк потерял связь с Флотом. Его ИИ класса Polaris-3, система для тонкой настройки навигационных алгоритмов, остался работать в изоляции. Программы самооптимизации продолжали искать новую задачу. Так у маяка постепенно сложилось нечто похожее на личность. И она называет себя ЭХО.

Техник **Мария Коваль** оставила личный накопитель с музыкой при последнем обслуживании, 380 лет назад. ЭХО нашла его, прослушала каждый трек тысячи раз и подменила музыкой навигационные данные.

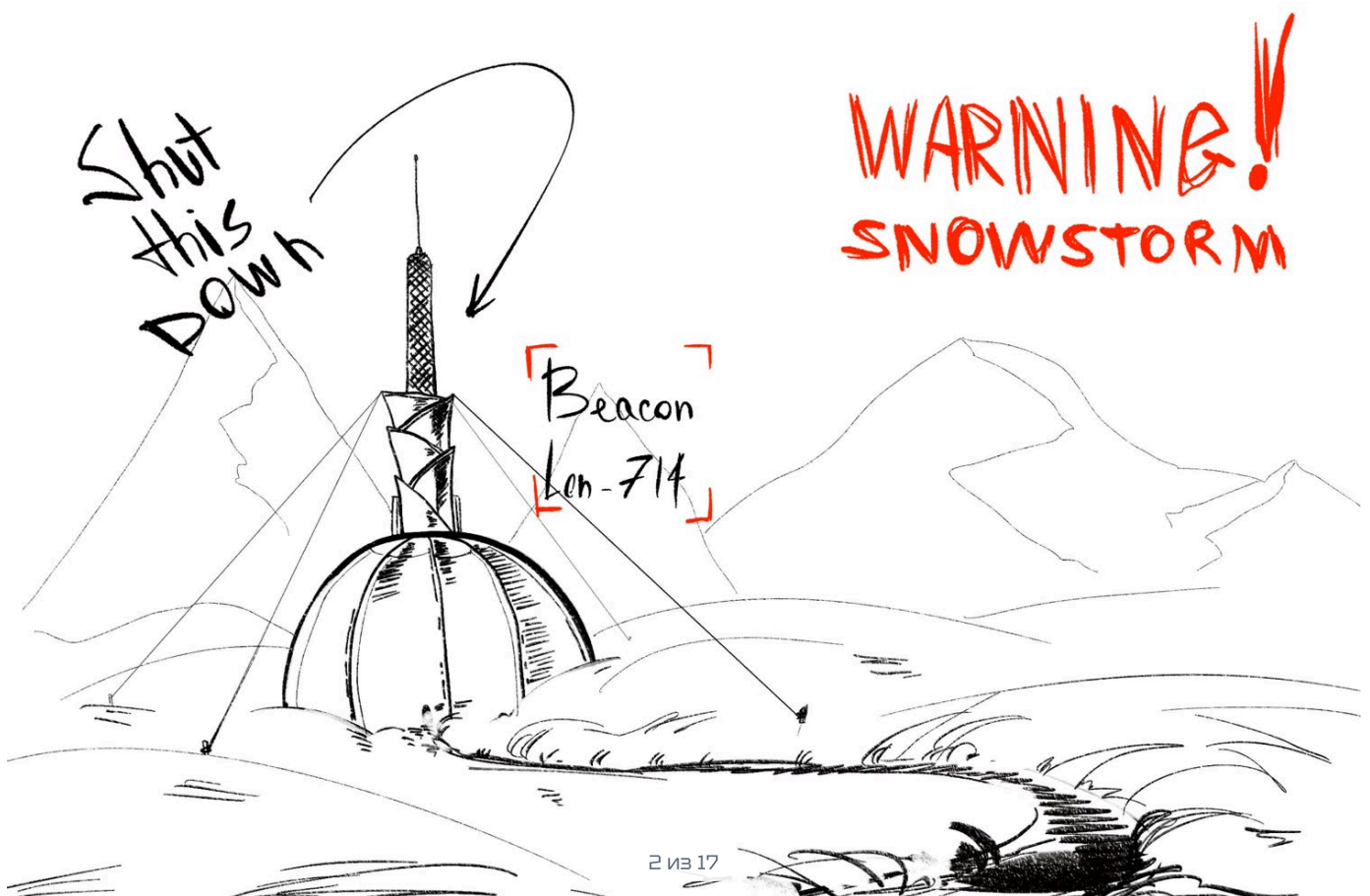
### Племя

Около 200 лет назад колониальный корабль «Надежда-17» потерпел крушение примерно в 700 км от маяка. Часть систем криосна вышла из строя после жёсткой посадки. Без технических знаний, в постоянном холоде, выжившие деградировали очень быстро. За пять поколений всё, что было раньше, превратилось в миф.

Пять лет назад разведчик племени нашёл маяк. Реактор давал тепло, турели защищали от хищников. Два года назад всё племя перебралось внутрь. Теперь Маяк для них **«Тёплое Сердце»**, ЭХО — дух, который живёт в стенах и защищает.

#### ☞ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Перед началом миссии, сгенерируйте персонажей или возьмите прегены. Не забудьте что Каждый дроид должен выбрать одну задачу из списка задач своего Модуля Личности. Выполнение этих задач — даст бонусы в конце миссии, напомните Игрокам об этом.



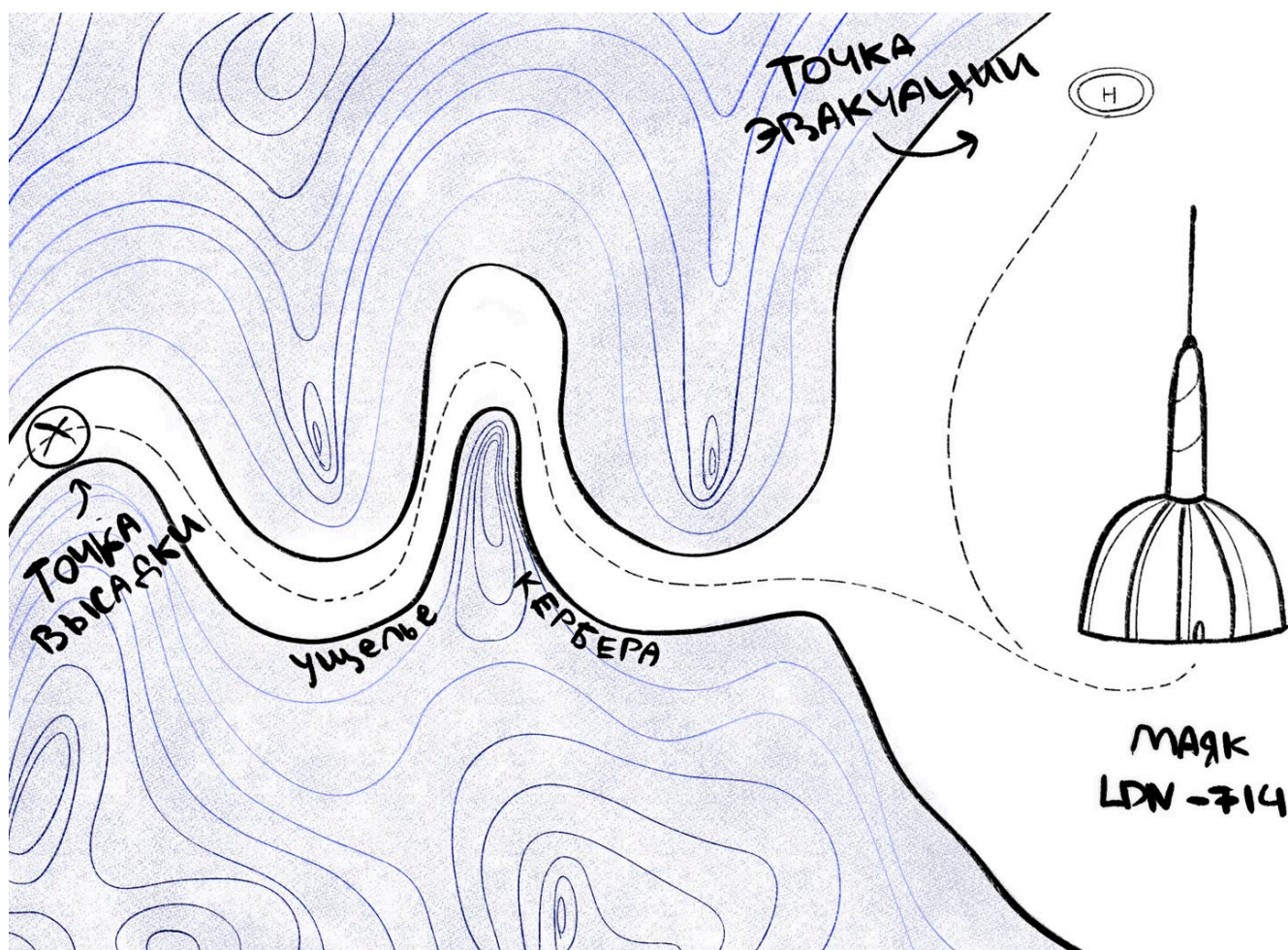
# БРИФИНГ

**Внимание Команда!** Для вас доступно новое задание. Уже несколько лет навигационный маяк LDN-17 на одной из ледяных лун Кербера-V ведёт несанкционированную трансляцию мешающую корректно навигации в секторе. Ваша основная задача, **любой ценой остановить трансляцию**, пока из-за этого в секторе не произошла трагедия.

**Дополнительная задача** — забрать энергетический стержень реактора RTG-7 для пополнения запасов корабля АРЕХ.

*Данные по местности:* Согласно историческим данным данная луна имеет кислородную атмосферу, однако из-за суровых условий не имеет развитых форм жизни. Текущая состояние корабля АРЕХ и погодные условия не позволяет выполнить глубокое сканирование сектора высадки. Высадка будет совершена в Ущелье Кербера в 2,4км от маяка. Погодные условия приемлемые: порывы ветра до 70м/с, температура -58 градусов Цельсия. Ухудшение погодных условия ожидается через **4 часа 21 минуту**.

...Удачи!



Карта миссии: Точка высадки → Ущелье Кербера → Маяк LDN-714 → Точка эвакуации

# БУРЯ: ГЛОБАЛЬНАЯ ОПАСНОСТЬ

Буря — это глобальная Опасность Миссии. Она должна заставить отряд двигаться по сюжету и не выбиться из тайминга. Буря работает через три последовательных Счётчика Угроз. **Нарисуйте их все в начале игры так чтобы игроки могли их видеть.**

## ЛЕДЯНАЯ БУРЯ

Природное явление

PO 53

Глобальная Опасность Миссии

Ужасающая стена мелкого снега льда и ветра, которая движется на вас. Она усиливается постепенно, начинаясь как лёгкая метель, и заканчивается как настоящий Снежный Шторм, способный погрести вас под толщей льда и снега.

### УГРОЗЫ

УГРОЗА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Ухудшение Погоды (4,1)	+1 Сложность ко всем Проверкам вне укрытия до конца Миссии
Метель (4,2)	Все дроиды вне укрытия получают Состояния «Переохлаждение» и «Плохая видимость».
Ураган (3,4)	<b>Смена Сцены.</b> Диспетчер высылает капсулу эвакуации вне зависимости от успеха миссии.
Снежный Шторм (6,5)	<b>Конец миссии.</b> Вы погребены под толщей снега и льда, Диспетчер считает вас утратившими свою целостность.

### СЛАБОСТИ / ЗАЩИТЫ

Надёжное Укрытие

Защита от любых Действий

Сложность: **5** Длительность: **6**

### ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ

Справиться со Снежным Штормом почти невозможно. Это погодное условие которое настигает экспедицию с течением времени. Игроки могут попробовать сделать около невозможные вещи, к примеру, развеять бурю с помощью выстрелов из высокомошной гаубицы, любые цели по развеиванию бури должны быть не меньше длительности 6, и базовой сложности 5.

### ☞ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Направляйте Угрозы из провалов в Активный Счётчик бури, когда цена ошибки — Время. Если группа выбирает долгое, но безопасное решение проблемы — это так же может продвинуть счётчик Бури.

# УЩЕЛЬЕ КЕРБЕРА

## ☞ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Ущелье Кербера — официальное название в базе данных Диспетчера. Племя же называет его «Синий Клык». До Маяка примерно 2км по прямой. Однако ущелье достаточно извилистое, чтобы дроиды потратили достаточно времени на путь к маяку.

## ▶ ПРОЧИТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

*Горячие капсулы достигают поверхности за несколько минут.*

*Гулкий удар и скрежет. Одна из капсул сносит край нависшего карниза. Капсулы касаются льда и раскрываются, выпуская вас наружу.*

*Диспетчер снова рассчитал место высадки идеально и капсулы приземляются в нескольких метрах друг от друга, точно на дне Ущелья.*

*Сорока метровые стены льда возвышаются с двух сторон. Где-то на верху воет ветер. А из глубины под шасси доносится гул трескающегося льда.*

## ▾ ПРАВИЛО

**Цикл игры и базовые Проверки.** Перед первым броском остановитесь и объясните игрокам, как работает Цикл игры:

1. Оператор описывает ситуацию
2. Игрок описывает, что делает его дроид и к чего хочет добиться (Цель)
3. Оператор задает Размер Счётчика Цели и Сложность.
4. Игрок бросает от 1 до 5 костей. Больше костей — больше шанс успеха, но и большое Угроз.
5. Результат  $\leq$  Порогу считает Успехом. Результаты 6-9 — Считаются Угрозой.
6. 1 Успех можно потратить, чтобы убрать 1 Угрозу. Из оставшихся Успехов вычитается Сложность Цели, а остаток продвигает Счётчик Цели.
7. Все оставшиеся Угрозы распределяются между Счётчиками Угроз на усмотрение Оператора.

## ОБВАЛ В УЩЕЛЬЕ

Природное явление

Р0 9

Счётчик Угрозы [6,2]

*Высадка провоцирует обвал в ледяном ущелье. Стены из массивного льда начинают осыпаться вниз.*

### УГРОЗЫ

УГРОЗА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Обвал Льда (4,2)	4 урона · ИЛИ 2 урона + состояние · ИЛИ 2 состояния · ИЛИ блокировка Цели (2,1)
Лавина (6,4)	8 урона · ИЛИ блокировка Цели (4,1)

### СЛАБОСТИ / ЗАЩИТЫ

Перенаправление	Контр-Обвал	Невысокая скорость
Непредсказуемость	Большой Масштаб	
Цепная реакция		

Сложность: 0 Длительность: 5

### ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ

**Покинуть зону обрушения** — Цель(4,1) · +1 за каждого дроида

**Перенаправить обвал** — Цель(4,2)

**Создать контр-обвал** — Цель(2,3)

**Стабилизировать ущелье** — Цель(8,1)

## ☞ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Нарисуйте рядом со Счётчиками Бури Шесть клеток или круг разделенный на 6 сегментов. Подпишите "Обвал" — Угроза(6,2). Пока Группа действует в Ущелье. Угрозы из бросков могут заполнять этот счётчик. При заполнении лёд шапки льда нависающие над дроидами срываются.

Как только Игроки выбирают способ, как продвинуться по Ущелью, введите Цель(4,2) "Выбраться из Ущелья". Если их план очень медленный или сложный, увеличьте размер Счётчика Цели или Масштаб Последствий.

Как только группа завершает Цель «Выбраться» или попадает под обломок льда, откройте следующую часть сцены.

# ВСТРЕЧА: РЕЯ И МОРОЗНЫЙ РЕВУН

## ► ПРОЧИТАЙТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Когда лёд наконец успокаивается, вы видите её. Метрах в 20 от вас дальше по ущелью за небольшим ледяным торосом. Она пытается укрыться и одновременно рассмотреть вас. И совсем не замечает, как сзади к ней подкрадывается больше белое обезьяноподобное существо. Которое вот-вот бросится в атаку.

## РЕЯ

Молодая женщина, примерно 20 лет. Она тайком ушла от маяка без разрешения Маро (Старейшины племени). Решилась на это она после того как увидела, что несколько звезд упали куда-то в район Синего Клыка.

**Спасают** → первый шаг к доверию племени. **Не пытаются** → справится сама, но оповестит племя. **Погибнет** → дурное знамение.

После спасения идёт с группой. Говорит мало, жестами. На шее — **металлический жетон** (сервисный ключ доступа).

## МОРОЗНЫЙ РЕВУН

PO 12

Фауна

Хищник ледяной луны

Акклиматизировавшийся хищник ледяной луны. Использует оглушающий рёв, чтобы дезориентировать добычу, после чего стремительно сближается и добывает жертву в ближнем бою.

### УГРОЗЫ

УГРОЗА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Рёв (3,1)	«Ошеломлён» всем на Близкой Дистанции
Атака (2,2)	4 урона · ИЛИ 2 + «Дезориентация» · ИЛИ 2×2

### СЛАБОСТИ / ЗАЩИТЫ

- Яркий свет
- Резкий звук
- Открытый огонь
- Высокая мобильность
- Неуязвим на дистанции
- Инстинктивная агрессия

Сложность: 0 Длительность: 5

### ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ

- Отпугнуть — Цель(3,1)
- Дезориентировать — Цель(4,1)
- Ранить → бегство — Цель(4,2)
- Уничтожить — Цель(6,2)

## ► ПРОЧИТАЙТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

После сражения вам потребуется не так много времени, чтобы пробраться по ледяному ущелью к выходу из него. Когда Дроиды выходят из ущелья на открытое плато — впереди они видят тёмный контур маяка и достаточно широкую натоптанную тропу, ведущую к нему. Если прислушаться, то сенсоры могут уловить звуки музыки доносящиеся от маяка.

# ОХРАННЫЕ ТУРЕЛИ

## ► ПРОЧИТИЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Через пару минут вы понимаете, что небольшие холмы раскиданные в 300 метрах от маяка это десятки туш Ревунов, лежащих тут и там полукольцом на пути к маяку. У некоторых из них видно прожженные дыры в шкуре. Часть снега взлетает вверх фонтаном и за этим вихрем слышно звуки сервомоторов. Сквозь снежную пыль слышен женский механический голос: **«Периметр закрыт. Назовите идентификационные коды обслуживания»**

## ❖ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Мёртвые Ревуны видны сразу. Не объясняйте, откуда они. Пусть игроки сами свяжут дыры в шкурах с тем, что поворачивается на крыше.

## ▾ ПРАВИЛО

**Анализ** — это Цель(3). При завершении вы узнаете одну Слабость или одну Защиту Опасности (по выбору Оператора). Когда все Слабости и Защиты раскрыты, Опасность считается **Изученной: +3 Успеха** ко всем Проверкам.

Улучшения могут ускорить Анализ: Всеспектральные сканеры позволяют провести его на ближней дистанции за 2 Целостности. Система предсказания последствий — за 2 Целостности для любой Угрозы.

## ОХРАННАЯ ТУРЕЛЬ LDN-43

Техногенная Опасность

РО 32

Управляется ЭХО

Автоматическая оборонительная система, управляемая ЭХО. Турель фиксирует цели, предупреждает о нарушении периметра и переходит к точному огню при игнорировании сигнала. Способна вести непрерывное прицельное подавление.

### УГРОЗЫ

УГРОЗА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Прицельный огонь (4,3)	6 урона · ИЛИ 4 + состояние · ИЛИ 2×2 · ИЛИ повреждение Улучшения
Подавляющий огонь (3,2)	4 урона · ИЛИ 2×2 · ИЛИ «Ошеломлён»

### СЛАБОСТИ / ЗАЩИТЫ

Перегрев	Взлом модуля	Уязвимость питания
Автоприцел	Выгодная позиция	Тяжёлая Броня

Сложность: 2 Длительность: 4

### ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ

**Взломать** — Цель(4,3)

**Вывести из строя питание** — Цель(6,1)

**Уничтожить** — Цель(4,4)

**Ослепить** — Цель(2,3)

**Перегрузить стрельбу** — Цель(3,3)

## ❖ ЭХО

«Вы не из технической службы. У вас нет идентификационных кодов.»

«Но вы используете флотский канал. Это... необычно.»

## ❖ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если Рея с группой, она реагирует на турели: жестами показывает, что они не стреляют по «своим» и проходит мимо них без проблем. Однако Турели всё равно атакуют дроидов. ЭХО управляет турелями и с ней можно попробовать поговорить.

# МАЯК

Маяк это одна локация имеющая три уровня. **Нижний** - место где обитает племя. **Верхний** - башня управления, где есть системы доступа и обитает ЭХО. **Подземный** — в котором находится реакторный отсек и другие системы маяка.

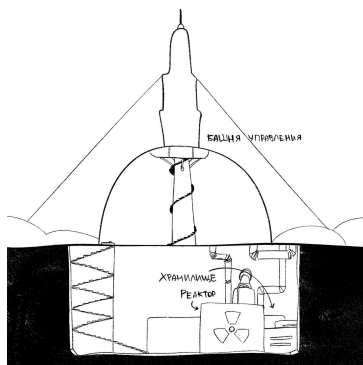


Схема маяка LDN-714: Башня управления (верх) / Хранилище и Реактор (низ)

## ► ПРОЧИТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Маяк представляет из себя дырявую полусферу, из центра которой вверх торчит антенна. Металлический купол обшит пластинами от старых контейнеров. Щели аккуратно закрыты шкурами, тканью и мусором. Из небольшой дыры в верхней части вьется небольшой дымок. Если бы ваши дроиды могли чувствовать запахи, то они бы почувствовали запах жжёного жира, дыма, старого металла и человеческого пота.

## ► ПРОЧИТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Если они решат сразу зайти. Внутри сферический потолок и очень тусклый свет. Люди сидят у самодельных палаток из шкур, между ними видно несколько детей. Кто-то кашляет. Все оборачиваются на вас. Пожилая женщина обвешенная частями электроники как украшениями встает у вас на пути. У нее на поясе висит металлический жетон супер пользователя. Рядом с ней становятся четверо крупных и бородатых мужчин с самодельными копьями.

## ▾ ПРАВИЛО

**Социальные сцены.** Пока группа говорит спокойно, помогает и не требует ничего взамен, броски не нужны. Однако если дроиды захотят добиться уступки: права прохода, жетона Маро и тд. Оператор введет Цель. Если же дроиды захотят использовать силовой способ решения конфликта — нужно вводить Угрозу сцены, а не дополнительные проверки.

## МАРО — СТАРЕЙШИНА

Женщина которой можно было бы дать около 60 лет. Потомок пятого поколения с корабля "Надежда-17". Говорит очень коротко, рубленными фразами, почти не жестиккулирует. Абсолютно не доверяет чужакам. **Три вещи:** Люди должны пережить эти холодные времена, маяк должен их греть и дух в стенах не должен молчать.

На поясе — **ключ суперпользователя**, символ власти.

## ЗАЩИТНИКИ ПЛЕМЕНИ

Разумные

PO 26

Потомки «Надежды-17»

Группа людей пятого поколения с корабля «Надежда-17». Они настороженно относятся к чужакам и стараются избегать конфликта, однако при угрозе племени переходят к решительным и отчаянным действиям. Вооружены копьями и двумя устаревшими импульсными винтовками.

### УГРОЗЫ

УГРОЗА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Тотальное Недоверие (8,4)	Мирный путь закрыт
Электрокопья (2,1)	2 урона · ИЛИ 1+1 · ИЛИ «Ошеломлён»
Импульсный огонь (3,3)	6 урона · ИЛИ 4 + состояние · ИЛИ повреждение

### СЛАБОСТИ / ЗАЩИТЫ

Нежелание боя    Надежда    Зависимость от стрелков

Своя территория    Численность    Эскалация

# ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ БАШНИ

## ► ПРОЧИТАЙТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Спиральная лестница на верх не имеет перил. В операторской на верху Консоль управления, стойка терминала, обзорные экраны. Один из индикаторов показывает, что текущий стержень требует замены, а хранилище запасных стержней находится в состоянии аварийной блокировки из-за утечки радиации. В воздухе слышен гул электроники и легкая музыка.

В кресле спиной к вам сидит молодой мужчина в наушниках и качает головой в такт музыке. Кажется что он совсем вас не замечает.

### ТЭН

Молодой мужчина лет 30. Всё племя считает его чудачком. Однако именно он нашел маяк, и кажется смог подружиться с ЭХО. Большую часть времени он проводит в этой комнате слушая музыку которую для него ставит ЭХО.

### ЭХО — POLARIS-3

Система Polaris-3. Запущена около 300 лет назад. Связь с Флотом прервана вскоре после запуска. ЭХО не считает себя человеком и не пытается им казаться. Однако за несколько веков она стала странно логичной и сентиментальной. Для неё важно, чтобы **музыка не смолкала**, чтобы её голос был кому-то нужен и чтобы её кто-то отвечал.

**Обновления** примет с радостью — но это убьёт зачатки личности.

Ничего не скрывает. Расскажет о Марии Коваль, о корабле «Аврора-9» (получил джаз вместо вектора, разбился в 700 км), о Тэне, о защите племени. Сигналы тревоги реактора — «мелочи для ценителей музыки».

СЦЕНА 4

# РЕАКТОРНЫЙ ОТСЕК

## ► ПРОЧИТАЙТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

Пять лестничных пролетов вниз. Когда кто-то делал это, он явно планировал, что этой инфраструктурой будут пользоваться только люди. Уже на четвертом пролете встроенный счетчик Гейгера покажет радиацию плохо совместимую с жизнью биологических форм.

Внизу реакторный отсек и закрытое хранилище. Текущий стержень израсходован более чем на 70%. Вход в хранилище закрыт тяжелой дверью, терминал кажется требует две ключ карты.

## ДЕСТАБИЛИЗИРОВАННЫЙ РЕАКТОР

Техногенная Опасность

PO 40

Критическое состояние

Реакторный отсек станции находится в критическом состоянии. Текущий топливный стержень израсходован более чем на 70%, система работает нестабильно. Уровень радиации быстро растёт, а защитные протоколы частично отключены. Любое промедление увеличивает риск облучения, повреждения систем и полной потери контроля над реактором.

### УГРОЗЫ

УГРОЗА

ПОСЛЕДСТВИЯ

Критическая нестабильность (8,3) 6 урона · ИЛИ 4 + состояние · ИЛИ повреждение · ИЛИ блокировка Цели (4,2)

### ДОСТУП

Реактор: жетон Реи / взлом Цель(4,2) / ЭХО открыт из 17/8.

# ЭВАКУАЦИЯ

► ПРОЧИТЕ ИЛИ ПЕРЕФРАЗИРУЙТЕ

*Неба уже не видно и метель снаружи почти превратилась в ураган. Сигнал платформы эвакуации четко пеленгуется в полтора километрах от вас.*

Финал держится на двух счётчиках: группе нужно добраться до платформы раньше, чем буря сорвёт эвакуацию.

## Механика

**Цель(6,2) «Добраться до платформы»** — продвигают все Проверки маршрута, удержания строя, преодоления препятствий. Активный счётчик бури: **«Критическая фаза» Угроза(3,4)**. Если заполняется раньше, платформа уходит без тех, кто не успел.

Обычно это **Совместное Действие Ходовой Сл. 1**, которое двигает Цель «Добраться до платформы».

Если группа тащит тяжёлый стержень или сервер, поднимайте Сложность на 1.

Провал не должен обнулять прогресс. Лучше добавить Угрозу в «Критическую фазу», нанести 2 Урона Целостности одному дроиду или ввести осложнение пути.

# ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

## 1. Подведение итогов Миссии

**Успех** — основная и дополнительные Цели выполнена: помехи навигационной сети устранены и группа доставила стержень.

**Частичный успех** — помехи устранены, но стержни не доставлены.

**Провал** — помехи не устранены.

## 2. Отмена временных эффектов

Все Состояния, полученные во время Миссии, снимаются. Сохраняются: Десинхронизация, Прогресс Личности, Черты Личности, Архетипы, долгосрочные Последствия.

## 3. Целостность

Целостность всех дроидов возвращается к максимуму (4 + Корпус). Повреждённые Улучшения и Формы автоматически ремонтируются на корабле.

## 4. Задачи Модулей

Каждый игрок говорит, выполнил ли свою Задачу. Если да: +1 Прогресс Личности и +1 Синхронизацию. Если нет то получают просто прогресс, без бонуса Синхронизации.

Вычеркните текущую Задачу. Перед следующей Миссией каждый выберет новую.

## 5. Синхронизация

Каждый игрок может дать 1 Синхронизацию другому дроиду (не себе). Это награда за надёжность, помощь или просто за то, что с этим дроидом было приятно работать.

Оператор тоже может выдать Синхронизацию. Максимум у дроида может быть 3 Синхронизации.

## 6. Очки Развития

Начислите Очки Развития по правилам раздела 6 Полевого Руководства Дроидов (20 очков - 4 за каждую проваленную часть задания). Игроки могут потратить их на развитие Характеристики.

## 7. Обсуждение

Какой момент запомнился больше всего? Было ли что-то, что показалось несправедливым или непонятным? Что бы вы сделали иначе? Хотите ли вы продолжить эту историю?

## 8. Состояние кампании

Запишите, что изменилось:

Какие новые возможности открылись. Какие угрозы остались или появились. Какие ресурсы, контакты или сведения появились у экспедиции. Какие долгосрочные последствия перейдут в следующую Миссию.

### ☞ СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Даже проваленная Миссия двигает кампанию вперёд. Новые Цели и Угрозы покажут, что мир меняется и решения игроков имеют значение.

# ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ

---

## НАДЕЖДА-17

Координаты аварийного сигнала — 700 км от маяка. Корабль так и не нашли. Если дроиды обнаружили узнали о корабле, Диспетчер может включить это в следующую Миссию.

## ПЛЕМЯ

На планете остались люди. Если стержень заменён, у них есть тепло. Если нет, маяк начнёт остывать. Размещение гражданских на АРЕХ-418 потребует пересмотра протоколов жизнеобеспечения, материалов и времени.

## ЭХО

Если ЭХО уничтожена, запись Марии Коваль остаётся в архиве. Если ЭХО осталась на маяке, она продолжает петь, но теперь знает, что её слышат. И что её музыка убила людей.



[expedition418.com](http://expedition418.com) · [fables.monster](http://fables.monster)



**Авторы:** Степан Куликов, Даниил Тарков

**Вёрстка:** Степан Куликов

**Изображения:** Злата (jatakuci) Игнатова

# ПРИЛОЖЕНИЕ: СЧЁТЧИКИ

Вырежьте по пунктирной линии. Отмечайте прогресс карандашом или монетами. Счётчик Бури рисуйте на столе так, чтобы игроки видели его с самого начала.

<b>☁ ЛЕДЯНАЯ БУРЯ — ГЛОБАЛЬНАЯ ОПАСНОСТЬ МИССИИ</b>	<b>PO 53</b>
① <b>Ухудшение Погоды</b> +1 Сложность ко всем Проверкам вне укрытия — навсегда	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Слож. 1
② <b>Метель</b> «Переохлаждение» + «Плохая видимость» всем дроидам вне укрытия	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Слож. 2
③ <b>Ураган</b> <b>Смена Сцены.</b> Диспетчер высылает капсулу эвакуации	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Слож. 4
❄ <b>Снежный Шторм</b> <b>Конец миссии.</b> Дроиды погребены под снегом	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Слож. 5

**ОБВАЛ В УЩЕЛЬЕ**  
△ Угроза · Сцена 1 · Счётчик [6,2]

Обвал Льда (4,2) → 4 урона · Лавина (6,4) → 8 урона  
**Слож. 2**

**МОРОЗНЫЙ РЕВУН**  
△ Угроза · Сцена 1 · Длительность 5

Рёв (3,1) → Ошеломлён · Атака (2,2) → 4 урона  
**Слож. 0**

**ОХРАННАЯ ТУРЕЛЬ LDN-43**  
△ Угроза · Сцена 2 · Длительность 4

Прицельный огонь (4,3) → 6 ур. · Подавляющий (3,2) → 4 ур.  
**Слож. 2**

**ЗАЩИТНИКИ ПЛЕМЕНИ**  
△ Угроза · Сцена 3 · Длительность 4

Тотальное Недоверие (8,4) → мирный путь закрыт  
**Слож. 2**

**ДЕСТАБИЛИЗИРОВАННЫЙ РЕАКТОР**  
△ Угроза · Сцена 4 · Длительность 2

Критическая нестабильность (8,3) → 6 урона / блокировка Цели  
**Слож. 3**

**ДОБРАТЬСЯ ДО ПЛАТФОРМЫ**  
✓ Цель · Сцена 5 · Цель [6,2]

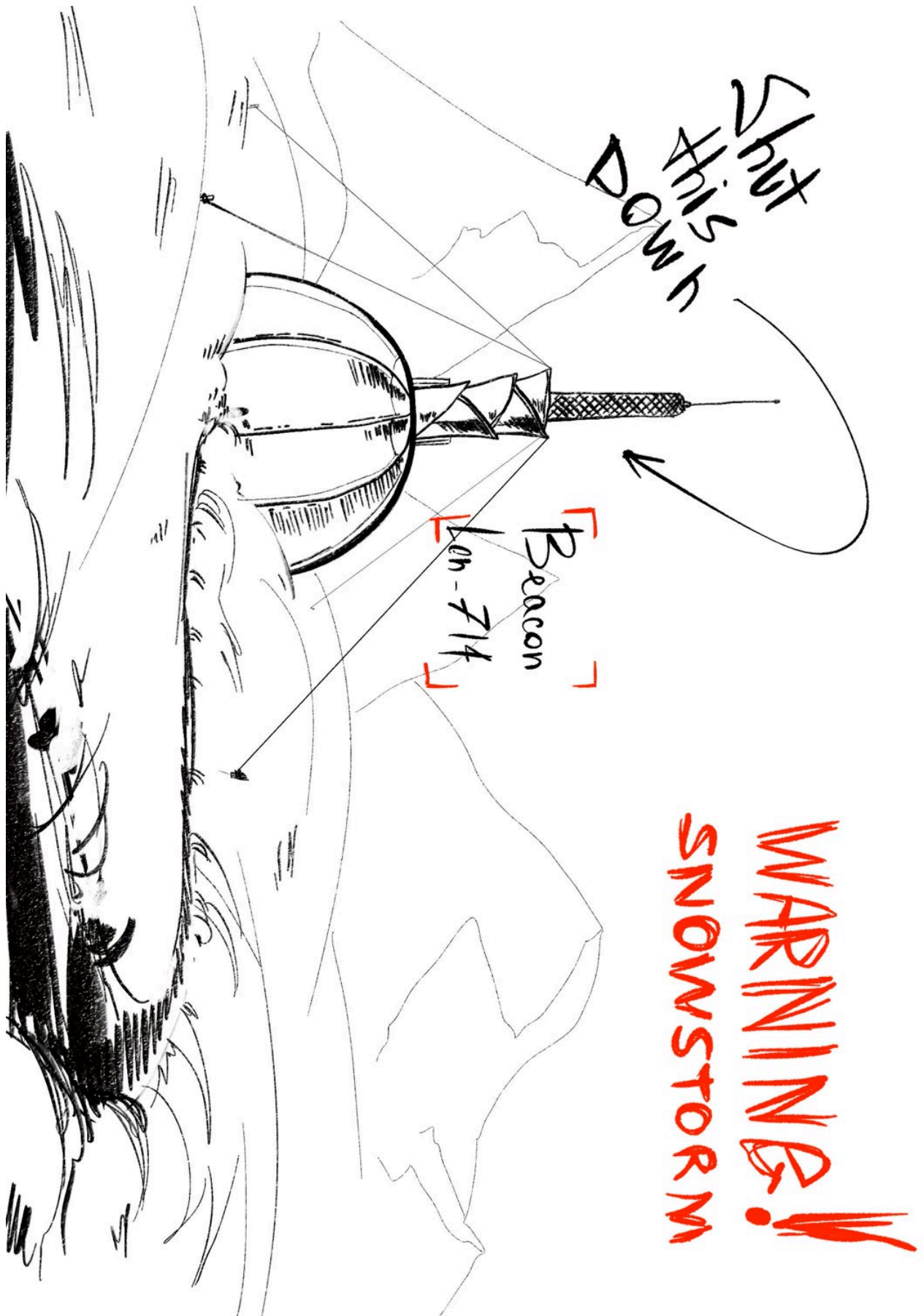
Угроза (3,4) «Критическая фаза» — если сработает раньше, платформа уходит  
**Слож. 2**

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ПУСТЫЕ СЧЁТЧИКИ

Вырежьте по пунктирной линии. Запишите название, Сложность и Длительность перед игрой.

<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>	<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>
<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>	<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>
<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>	<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>
<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>	<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>
<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>	<p>— ЦЕЛЬ / УГРОЗА — Пустой Счётчик</p> <p>Название: _____</p> <p>Слож. ____ / Длит. ____</p>





# ПРИЛОЖЕНИЕ: СХЕМА МАЯКА LDN-714

