|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MF01  При использовании Огнестрельного оружия, дальность атаки с любой сыгранной карты увеличивается до минимального «2». | MF02  При использовании Взрывчатки, вы можете сбросить карту, чтобы перебросить все ваши кубики атаки, и так вы можете делать многократно перед атакой. | MF03  При использовании Огнестрельного оружия, уменьшите сопротивление цели  на огнестрельное оружие на «1». |
| MF04  При использовании Огнестрельного оружия, вы можете распределить общий урон своей атаки на одного или всех монстров в целевой локации. | MF05  Раз за раунд вы можете воспользоваться Огнестрельной атакой против монстра,  как реакцией, когда он входит в вашу локацию или в смежную с ней. | MF06  Если вы не перемещались в свой ход, увеличьте силу своей любой атаки  из огнестрельного оружия на «1». |
| CF01  Если вы не перемещались в свой ход,  вы можете совершить 2 действия вместо 1. | CF02  Если вы атакуете в Рукопашную, вы можете распределить общий урон своей атаки  на одного или всех монстров в целевой локации. | CF03  Когда монстр наносит вам урон посредством Рукопашной схватки  или Огнестрельного оружия, вы можете один раз перебросить этот урон. |
| CF04  Как действие вы можете увеличить вашу скорость на «2» во время этого хода. Если вы делаете это, вы можете не брать с собой Специалистов, когда будете перемещаться. | CF05  После любой атаки монстра по вам,  вы можете применить действие «Атака» против этого монстра, как *реакцию.* | CF06  Раз за раунд вы можете уменьшить урон  от рукопашной атаки, направленной против вас, до «0». |
| DF01  Как действие, вы можете позволить союзнику в вашей локации добрать 2 карты. | DF02  Раз за миссию, как действие, вы можете перевернуть Счастливую монету «орлом». | DF03  При использовании Взрывчатки дальность атаки с любых сыгранных карт увеличивается на «1». |
| DF04  При использовании Взрывчатки, вы можете сбросить карту, чтобы перебросить один раз все ваши кубики атаки. | DF05  При использовании Взрывчатки, вы можете выбрать, чтобы урон пришелся бы только по одной цели. | DF06  При использовании Взрывчатки против цели в вашей локации, вы не получаете урона от произведенной вами атаки. |
| LF01  Во время Тактической фазы вы можете выбрать любого героя, чтобы он стал новым первым игроком. | LF02  Всякий раз, когда вы получаете урон, одну из своих сбрасываемых карт вы можете положить поверх своей колоды вместо сброса. | LF03  Как действие вы можете предложить союзнику, удаленному от вас не более чем на 1 ед. дальности, сбросить любое число карт с руки, чтобы добрать взамен такое же количество карт. |
| LF04  При использовании Огнестрельного оружия, вы можете рассматривать, как атаку Врукопашную с такой же силой и на тоже расстояние. | LF05  Раз за раунд вы можете совершить действие «Атака» против монстра, как реакцию, когда он входит в вашу локацию. | LF06  При использовании Огнестрельного оружия, вы можете распределить общий урон своей атаки на одного или всех монстров в целевой локации. |
| CoT-T01  Все монстры наносят минимум 2 ед. урона, когда атакуют. Этот урон также можно сокращать или вовсе свести на нет. | CoT-T02  У всех Приспешников и Элиты их сопротивление ко всем типам атаки возрастает на «1». | CoT-T03  Когда при броске кубика активации монстра выпадает *пустая* грань, активируйте спецсвойство монстра. |
| CoT-T04  Размер руки всех героев уменьшается  на 1 карту. Все герои должны немедленно сбросить карты до установленного размера руки. | CoT-T05  Герои не могут сбегать из локации,  в которой есть Приспешник или Элита. | CoT-T06  Когда Приспешник или Элита атакуют врукопашную, эта атака затрагивает всех героев в рамках дальности атаки. |
| CoT-T07  Когда герой получает урон от монстра,  он должен сбрасывать карты с руки случайным образом. | CoT-T08  Когда по кубику возрождения монстр выставляется с дальностью «2» от героя, немедленно призовите следующего монстра (если есть) в туже локацию. | I-T01  Все монстры наносят минимум 2 ед. урона, когда атакуют. Этот урон также можно сокращать или вовсе свести на нет. |
| I-T02  У всех Приспешников и Элиты их сопротивление ко всем типам атаки возрастает на «1». | I-T03  Когда при броске кубика активации монстра выпадает *пустая* грань, активируйте спецсвойство монстра. | I-T04  Сила атаки посредством Рукопашной атаки или Огнестрельного оружия против Приспешников и Элиты сокращается на «1» |
| I-T05  Герой должен вначале сбросить одну карту, прежде, чем разыграть *реакцию*  на активацию, атаку или передвижение монстра. | I-T06  Если Приспешник не может атаковать после передвижения, продвиньте его на 1 дополнительную локацию вместо атаки. | I-T07  Если первая атака Приспешника наносит урон по цели, он немедленно выполняет вторую атаку по той же цели с силой «1». |
| I-T08  Когда герой выходит из локации  с Миньоном, то последний выходит вместе с ним в его новую локацию. | F-T01  Все монстры наносят минимум 1 ед. урона, когда атакуют. Этот урон также можно сокращать или вовсе свести на нет. | F-T02  У всех Приспешников и Элиты их сопротивление ко всем типам атаки возрастает на «1». |
| F-T03  Когда при броске кубика активации монстра выпадает *пустая* грань, активируйте спецсвойство монстра. | FTT04  В конце Тактической фазы все герои получают один неблокируемый урон. | F-T05  Герои получают по 1 неблокируемому урону всякий раз, когда они перемещаются в локацию со Сложным рельефом. |
| F-T06  Когда совершается дальняя атака против Приспешника, бросьте кубик активации монстров. Если выпадет *пустая* грань, атака не состоялась. | F-T07  В начале фазы Угрозы каждый герой, который находится в локации, где больше. Чем один монстр, получает по 1 неблокируемому урону. | F-T08  Всякий раз, когда выпадает на кубике возрождения закрытая точка возрождения во время фазы Угрозы, нанесите 1 урон по всем героям в этой локации перед броском. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CoT 01 minion  **Спецсвойство:** дальность атаки увеличивается на «1».  **Свойство:** если он убит посредством Огнестрельного оружия или Взрывчатки, все герои в этой локации получают один неблокируемый урон. | CoT 02 elite  **Спецсвойство:** при атаке наносит 1 дополнительный урон.  **Свойство:** его атака затрагивает всех героев в целевой локации. | CoT 03 boss  **Спецсвойство:** атака затрагивает всех героев в целевой локации. Любой герой, получивший урон, должен перейти на соседнюю локацию.  **Свойство:** перед активацией, выставите,  но не активируйте Приспешника  в его локацию (если это возможно). |
| I 01 minion  **Спецсвойство:** выполните им движение.  **Свойство:** если он возродился в смежной  от героя локации, он немедленно переходит в локацию с этим героем. | I 02 elite  **Спецсвойство:** выполните им движение.  **Свойство:** герой не может сбежать  из локации с этим монстром. | I 03 boss  **Спецсвойство:** атакуемый герой должен отодвинуться прочь на 1 локацию (без учета рельефа) за каждую ед. полученного урона, если это возможно.  **Свойство:** когда ему наносится травма,  все герои получают по 1 неблокируемому урону. |
| F 01 minion  **Спецсвойство:** вместо атаки каждый герой получает по 1 неблокируемому урону, когда он входит в локацию к ним.  **Свойство:** если этот монстр убит во время фазы Героев, немедленно возродите его вновь на случайной точке возрождения. | F 02 elite  **Спецсвойство:** дальность атаки увеличивается на «1».  **Свойство:** любой герой, получивший от него урон, перемещается к нему в локацию. | F 03 boss  **Спецсвойство:** сила атаки уменьшается  на «1», но распространяется на всех героев на игровом поле.  **Свойство:** всякий раз, когда героя сбивают с ног, верните 1 жетон силы на этого босса (максимум 4). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **thicket of hands** |
| **находка** | Положите жетон THICKET OF HANDS в эту локацию. Вы не можете сдвинуться или предпринять действия до тех пор, пока другой герой не разрушит его, нанеся 8 ед. урона из огнестрельного оружия или 4 ед. урона от взрывчатки.  Когда это будет сделано, положите 1 информационный жетон на карту цели  **[shut down the portal network]** |
|  |
|  | rd 3.3.03 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **repair the ferry** |  | **acquire specimen samples** |  | **find the source of the infection** |
| **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * ferry fuel * engine propeller | **цель** | Если монстр убит в локации с Генри  в результате атаки, в которой ее сила превосходила не более чем на 1 ед., положите 1 жетон информации  на эту карту. | **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * infected well |
|  |  |  |
|  | obj 1.1.01 |  | obj 1.1.02 |  | obj 1.2.01 |
|  | **locate the artifact** |  | **rescue the survivor** |  | **destroy the altars** |
| **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * lucio’s diary | **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * survivor | **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * altar of weakness * altar of hate * altar of sacrifice |
|  |  |  |
|  | obj 1.2.02 |  | obj 1.2.03 |  | obj 1.3.01 |
|  | **defeat the cupbearer** |  | **retrieve the blood sample** |  | **find the traitor** |
| **цель** | Когда цель DESTROY THE ALTARS достигнута, возродите cupbearer в означенной локации.  Убейте его, чтобы победить. | **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * churning ooze | **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * researcher williams |
|  |  |  |
|  | obj 1.3.02 |  | obj 2.1.01 |  | obj 2.1.02 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **defuse the bomb** |  | **find the source of the worms** |  | **investigate the church bells** |
| **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * rigged gas main | **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * the nursery * doctor hasler | **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * sanctuary |
|  |  |  |
|  | obj 2.1.03 |  | obj 2.2.01 |  | obj 2.2.02 |
|  | **purge the down** |  | **destroy the tanker trucks** |  | **defeat the mother of worms** |
| **цель** | В качестве действия герой может сдетонируйте зажигательную смесь, выложив жетон огня на своей плашке игрового поля. Сделав это, поместите другой жетон огня на другую плашку, где его еще не было, всякий раз беря новую карту Перемен.  Любой герой на плашке с жетоном огня принимает на себя вначале своего хода Рукопашную атаку с силой «1».  Выложите по жетону огня во всех плашках игрового поля, чтобы достичь цели. | **цель** | Если нефтевоз находится в локации выхода в начале любой фазы Угрозы,  вы – проиграли!  Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * tanker alpha * tanker bravo * tanker charlie | **цель** | Когда цель DESTROY THE TANKER TRUCKS достигнута, возродите mother of worms в означенной локации.  Убейте ее, чтобы победить. |
|  |  |  |
|  | obj 2.2.03 |  | obj 2.3.01 |  | obj 2.3.02 |
|  | **infiltrate the catacombs** |  | **eliminate potential threats** |  | **search the hospital** |
| **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * portal wall * doctor’s coat | **цель** | Герои должны сбрасывать карту перед тем как учинять Поиск.  Обыщите все точки возрождения, чтобы выполнить данную цель. | **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * the portal * the key |
|  |  |  |
|  | obj 3.1.01 |  | obj 3.1.02 |  | obj 3.2.01 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **discover the fetch’s plan** |  | **shut down the portal network** |  | **repair the ferry** |
| **цель** | Необходимо отыскать следующую карту Находки:   * speak to the dead | **цель** | Необходимо отыскать следующие карты Находки:   * swarm of skulls * pillar of spines * thicket of hands | **цель** | Когда цель SHUT DOWN THE PORTAL NETWORK достигнута, возродите harvester в означенной локации.  Убейте его, чтобы победить. |
|  |  |  |
|  | obj 3.2.02 |  | obj 3.3.01 |  | obj 3.3.02 |
|  | **ferry fuel** |  | **engine propeller** |  | **infected well** |
| **находка** | Вы угодили в **засаду**: выставите corrupted animal и немедленно активируйте его.  Вы не можете сдвинуться или предпринять действия до тех пор, пока другой герой не освободит вас, потратив действие в этой локации.  Когда вы будете освобождены, положите 1 информационный жетон на карту цели  **[repair the ferry]** | **находка** | Вы угодили в **засаду**: выставите corrupted human из пула резерва  и немедленно активируйте его.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели.  **[repair the ferry]** | **находка** | Положите информационный жетон в эту локацию для обозначения колодца.  В качестве действия герой-Подрывник, будучи в этой локации, может попытаться разрушить колодец, бросив  3 кубика атаки. Если выпадет хотя бы  3 гранаты, колодец разрушен,  и вы можете положить 1 информационный жетон на карту цели.  **[find the source of the infection]** |
|  |  |  |
|  | rd 1.1.01 |  | rd 1.1.02 |  | rd 1.2.01 |
|  | **lucio’s diary** |  | **survivor** |  | **altar of weakness** |
| **находка** | *Если Пэтти в вашей локации,  он предостерегает вас от заглядывания  в дневник. Если он не с вами,  вы заглядываете, и магические диаграммы готовы сжечь ваш рассудок.*  Бросьте 2 кубика атаки и получите  по 1 неблокируемому урону за каждый выпавший символ Пули.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели.  **[locate the artifact]** | **находка** | Удерживайте эту карту в качестве напоминания о сопровождение мальчика.  Пока эта карта у вас, размер вашей руки уменьшается на одну карту.  Если все герои в вашей локации были сбиты с ног, вы проиграли.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели, когда доберетесь  до Выхода и сбросите эту карту.  **[rescue the survivor]** | **находка** | Поместите жетон altar of weakness  в этой локации.  В качестве действия, герой, находясь  в этой локации, может разрушить его, выбрав карту тактического ответа у себя в руке или в своем сбросе, и вывести  ее из игры.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the altars]** |
|  |  |  |
|  | rd 1.2.02 |  | rd 1.2.03 |  | rd1.3.01 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **altar of hate** |  | **altar of sacrifice** |  | **researcher williams** |
| **находка** | Поместите жетон altar of hate в этой локации.  В качестве действия, герой, находясь  в этой локации, может разрушить его, атаковав другого героя и нанеся ему,  как минимум 2 ед. урона.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the altars]** | **находка** | Поместите жетон altar of sacrifice  в этой локации.  В качестве действия, герой, находясь  в этой локации, может разрушить его, сбросив все карты со своей руки.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the altars]** | **находка** | Вы угодили в **засаду**: выставите  2х baitbag и немедленно активируйте их.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели  **[find the traitor]** |
|  |  |  |
|  | rd 1.3.02 |  | rd 1.3.03 |  | rd 2.1.01 |
|  | **churning ooze** |  | **rigged gas main** |  | **sanctuary** |
| **находка** | Удерживайте эту карту.  В качестве *свободного* действия в начале каждого вашего хода вы должны атаковать союзника в своей локации, если это возможно.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели.  **[retrieve the blood sample]** | **находка** | Положите информационный жетон в эту локацию для обозначения газопровода.  В качестве действия герой-Подрывник, будучи в этой локации, может бросить  1 кубик атаки. Если выпадет символ гранаты, переложите информационный жетон на карту цели.  Если выпадет 3 символа гранаты, то все герои на дальности «1» от этой локации получают 3 ед. урона от Взрывчатки.  Если вы не достигли этой цели до, того, как заполнится трек угрозы, вы проиграли.  **[defuse the bomb]** | **находка** | Положите информационный жетон в эту локацию для обозначения уцелевших.  Если все три точки возрождения на этой плашке игрового поля будут закрыты на начало Тактической фазы, переложите информационный жетон на карту цели.  **[investigate the church bell]** |
|  |  |  |
|  | rd 2.1.02 |  | rd 2.1.03 |  | rd 2.2.01 |
|  | **the nursery** |  | **doctor hasler** |  | **tanker alpha** |
| **находка** | Удерживайте эту карту.  До конца миссии монстры будут рассматривать вас, как первого игрока.  Вы угодили в **засаду**: выставите  2х baitbag и немедленно активируйте их.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели  **[find the source of the worms]** | **находка** | Вы угодили в **засаду**: выставите consumed baitbag и немедленно активируйте его.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели  **[find the source of the worms]** | **находка** | Поместите жетон tanker alpha в этой локации.  Вы угодили в **засаду**: выставите consumed baitbag и немедленно активируйте его.  В начале каждой фазы Угрозы передвигайте нефтевоз к выходу с этой плашки. Герой может уничтожить его, нанеся 8 ед. урона из огнестрельного оружия или 5 ед. урона от взрывчатки.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the tanker trucks]** |
|  |  |  |
|  | rd 2.2.02 |  | rd 2.2.03 |  | rd 2.3.01 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **tanker bravo** |  | **tanker charlie** |  | **portal wall** |
| **находка** | Поместите жетон tanker bravo в этой локации.  Вы угодили в **засаду**: выставите  2х baitbag и немедленно активируйте их.  В начале каждой фазы Угрозы передвигайте нефтевоз к выходу с этой плашки. baitbags не могут оставить нефтевоз, но атакуют как обычно.  В качестве действия, герой, находясь  в локации с нефтевозом, может остановить его продвижение,  если оба baitbag будут мертвы.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the tanker trucks]** | **находка** | Поместите жетон tanker charlie в этой локации.  В начале каждой фазы Угрозы передвигайте нефтевоз на 2 локации  к первому игроку. Он наносит 3 неблокируемых урона по всем игрокам, в локации с которыми он входит.  Герой может уничтожить его, нанеся 8 ед. урона из огнестрельного оружия или 5 ед. урона от взрывчатки.  Когда вы выполните это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[destroy the tanker trucks]** | **находка** | Положите 1 информационный жетон  в этой локации, и еще два других  в случайных локациях с точками возрождения. Если выпадает точка  на плашке, где уже выставлен такой жетон, перебросьте.  Теперь эти локации считаются смежными друг с другом.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели.  **[infiltrate the catacombs]** |
|  |  |  |
|  | rd 2.3.02 |  | rd 2.3.03 |  | rd 3.1.01 |
|  | **doctor’s coat** |  | **the portal** |  | **the key** |
| **находка** | Удерживайте эту карту.  Теперь вы наносите 1 неблокируемый урон по любому герою, который входит в локацию с вами.  Положите 1 информационный жетон  на карту цели.  **[infiltrate the catacombs]** | **находка** | Положите 1 информационный жетон  в этой локации в качестве госпиталя.  Если герой, носящий карту *Ключа*, входит в эту локацию, то разместите маркер выхода в этой локации и переложите информационный жетон  на карту цели.  **[search the hospital]** | **находка** | Если вы убили bone fetch врукопашную, вы завладели его живой головой.  Если вы сделали это. Возьмите эту карту и положите 1 информационный жетон  на карту цели.  Пока эта карта у вас, вам придется бросать кубик активации монстров  в начале каждого вашего хода. Если выпадает грань с *кубком*, получите  2 неблокируемых урона.  **[search the hospital]** |
|  |  |  |
|  | rd 3.1.02 |  | rd 3.2.01 |  | rd 3.2.02 |
|  | **speak to the dead** |  | **swarm of skulls** |  | **pillar of spines** |
| **находка** | Вы угодили в **засаду**: выставите уникального skin fetch (который представлен consumed baitbag из пула Резерва) и немедленно активируйте его.  В качестве действия герой-Лидер, будучи в этой локации, может допросить его.  Если вы сделали это, положите 1 информационный жетон на карту цели.  **[discover the fetch’s plan]** | **находка** | Положите жетон swarm of sculls в эту локацию и 6 информационных жетона на эту карту.  В качестве действия, герой, находясь  в этой локации, может бросить 1 кубик атаки за каждый жетон на этой карте.  За каждый кубик без символа Пули, герой получает 1 урон. За каждый кубик с любым количеством символов Пули, уберите жетон с этой карты.  Игрок-снайпер может перебросить  1 кубик.  Когда последний жетон будет удален  с этой карты, положите 1 информационный жетон на карту цели  **[shut down the portal network]** | **находка** | Положите жетон pillars of spines  в эту локацию.  В качестве действия, герой, находясь  в этой локации, может попытаться разрушить его, бросив 6 кубиков (можно перебросить 1 кубик; герой-Борец может перебросить 2 кубика).  Если выпало хотя бы 8 символов Кулака, столб разрушается, и вы можете положить 1 информационный жетон на карту цели.  В противном случае, герой получает  3 урона за провал.  **[shut down the portal network]** |
|  |  |  |
|  | rd 3.2.03 |  | rd 3.3.01 |  | rd 3.3.02 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вы можете немедленно переместиться  в любую смежную локацию. | Бросьте кубик атаки и примените весь урон от Взрывчатки по ближайшему Приспешнику или Элите. | Продвиньте маркер Угрозы  по треку на один пункт. |
| re 01 | re 02 | re 03 |
| Ближайший монстр немедленно активируется и выбирает вас целью | Сбросьте случайную карту с руки. | Сбросьте любое количеств карт с руки, а затем доберите столько же. |
| re 04 | re 05 | re 06 |
| Передвиньте все фигурки из этой локации на соседнюю, в сторону  к ближайшей точке возрождения  по вашему выбору. | Верните верхнюю карту из вашего сброса в руку. | Как *свободное действие*, вы можете сейчас же осуществить атаку против монстра в любом месте игрового поля, как если бы он был в вашей локации. |
| re 07 | re 08 | re 09 |
| Доберите карту. | Поменяйтесь локациями  с другим героем на игровом поле. | Возродите 3 монстров из точек возрождения в этой локации, выбирая по возможности Элиту.  Если для возрождения доступно менее 3х монстров, возродите всех имеющихся. |
| re 10 | re 11 | re 12 |
| Убейте одного Приспешника или Элиту где-нибудь на игровом поле. | Выберите любого Приспешника или Элиту. Вы можете передвинуть  его до предела его скорости,  а затем атаковать им другого монстра. | Если счастливая монета лежит «орлом» вверх, переверните ее. |
| re 13 | re 14 | re 15 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Отыщите в своей колоде или сбросе карту с реакцией и добавьте ее в руку, затем перемешайте колоду. | Замешайте ваш сброс в колоду. | Переверните Счастливую монету «орлом» вверх. |
| re 16 | re 17 | re 18 |
| Вы можете немедленно переместиться в любую смежную локацию. | Продвиньте маркер Угрозы  по треку на один пункт. | Сбросьте случайную карту с руки. |
| re 19 | re 20 | re 21 |
| Доберите карту. | Если счастливая монета лежит «орлом» вверх, переверните ее. | Переверните Счастливую монету «орлом» вверх. |
| re 22 | re 23 | re 24 |
| Посмотрите верхние 3 карты стопки Перемен, и верните их обратно  в любом порядке. | Посмотрите верхние 5 карт своей колоды, и верните их обратно  в любом порядке. | Сбросьте любое число карт  одного типа атаки, затем доберите столько же новых карт. |
| re 25 | re 26 | re 27 |
| Положите эту карту поверх своих карт фокусировки. Вы больше не можете использовать их свойства пока эта карта покрывает их.  В начале Тактической фазы,  сбросьте эту карту. | Вы можете поменять местами одного Приспешника и одного из Элиты, или передвинуть Приспешника в любую точку возрождения по своему выбору. | Переместите вашего героя  в любую другую точку возрождения на игровом поле. |
| re 28 | re 29 | re 30 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **тактика** | **Тактический ответ**  Каждый герой может немедленно переместиться  на 2 локации, начиная с игрока, сидящего слева о вас. | **тактика** | **Тактический ответ**  Все другие герои могут немедленно выполнить действие, начиная с игрока, сидящего слева о вас. | **реакция** | **Дистанция «0» (союзник)**  Разыграйте в конце своего хода, чтобы все союзники в вашей локации добрали бы по 1 карте. |
| L 01 | L 02 | L 03 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник совершил действие «Атака». Он удерживает свою карту вместо ее сброса. | **реакция** | **Дистанция «0» (союзник)**  Разыграйте в конце своего хода, чтобы все союзники в вашей локации добрали бы по 1 карте. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник совершил действие «Атака». Он удерживает свою карту вместо ее сброса. |
| L 04 | L 05 | L 06 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр передвигается или атакует, чтобы назначить себя его целью. Сократите урон от его атаки  на «1». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр передвигается или атакует, чтобы назначить себя его целью. Сократите урон от его атаки  на «1». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует врукопашную, чтобы увеличить его силу атаки на «2». |
| L 07 | L 08 | L 09 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует врукопашную, чтобы увеличить его силу атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить их атаку. Получите 1 неблокируемый урон. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить их атаку. Получите 1 неблокируемый урон. |
| L 10 | L 11 | L 12 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует огнестрельным оружием, чтобы увеличить его силу атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует огнестрельным оружием, чтобы увеличить его силу атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как активируется Приспешник, чтобы предотвратить перемещение всех Приспешников в этой локации (но не атаку). |
| L 13 | L 14 | L 15 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как активируется Приспешник, чтобы предотвратить перемещение всех Приспешников в этой локации (но не атаку). |  |  |  |  |
| L 16 |  |  |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». |
| LU 01 | LU 02 | LU 03 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». |
| LU 04 | LU 05 | LU 06 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как союзник атакует, чтобы сократить сопротивление цели  к этому типу атаки до «0». | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника, чтобы он добрал  2 карты, из которых одну оставил бы на руке, а другую вернул бы наверх своей колоды. |
| LU 07 | LU 08 | LU 09 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника, чтобы он добрал  2 карты, из которых одну оставил бы на руке, а другую вернул бы наверх своей колоды. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника, чтобы он добрал  2 карты, из которых одну оставил бы на руке, а другую вернул бы наверх своей колоды. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника, чтобы он добрал  2 карты, из которых одну оставил бы на руке, а другую вернул бы наверх своей колоды. |
| LU 10 | LU 11 | LU 12 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем, как союзник совершит нападение. Все герои, включая вас, могут разыграть до двух карт реакций для этой атаки. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем, как союзник совершит нападение. Все герои, включая вас, могут разыграть до двух карт реакций для этой атаки. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем, как союзник совершит нападение. Все герои, включая вас, могут разыграть до двух карт реакций для этой атаки. |
| LU 13 | LU 14 | LU 15 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем, как союзник совершит нападение. Все герои, включая вас, могут разыграть до двух карт реакций для этой атаки. |  |  |  |  |
| LU 16 |  |  |
| **тактика** | **Тактический ответ**  Бросьте 4 кубика атаки против каждого монстра на вашей плашке игрового поля, нанося урон за каждый символ Кулака и не учитывайте сопротивление. Всякий раз, убив одного, вы можете передвинуться в его локацию. | **тактика** | **Тактический ответ**  Продвиньтесь на 2 локации, игнорируя сложность рельефа. Убейте всех Приспешников  и Элиту в вашей стартовой локации, и во всех локациях, через которые вы прошли. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как Приспешник или Элита атакует, предотвратив их атаку. |
| C 01 | C 02 | C 03 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник перемещается, чтобы продвинуть его еще на одну дополнительную локацию, игнорируя сложность рельефа. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как Приспешник или Элита атакует, предотвратив их атаку. | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник перемещается, чтобы продвинуть его еще на одну дополнительную локацию, игнорируя сложность рельефа. |
| C 04 | C 05 | C 06 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем, как Приспешник или Элита атакует, предотвратив их атаку. | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник перемещается, чтобы продвинуть его еще на одну дополнительную локацию, игнорируя сложность рельефа. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| L 07 | L 08 | L 09 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| C 10 | C 11 | C 12 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать из огнестрельного оружия, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать из огнестрельного оружия, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать из огнестрельного оружия, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| C 13 | C 14 | C 15 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать из огнестрельного оружия, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |  |  |  |  |
| C 16 |  |  |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «3». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «3». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «3». |
| CU 01 | CU 02 | CU 03 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атаковать врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «3». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить эту атаку.  Переместитесь в локацию  с этим монстром. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить эту атаку.  Переместитесь в локацию  с этим монстром. |
| CU 04 | CU 05 | CU 06 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить эту атаку.  Переместитесь в локацию  с этим монстром. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует, чтобы предотвратить эту атаку.  Переместитесь в локацию  с этим монстром. | **реакция** | **Дистанция «0» (на себя)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует вас, чтобы предотвратить эту атаку.  Сбросьте одну карту  и переместитесь  в соседнюю локацию. |
| CU 07 | CU 08 | CU 09 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (на себя)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует вас, чтобы предотвратить эту атаку.  Сбросьте одну карту  и переместитесь  в соседнюю локацию. | **реакция** | **Дистанция «0» (на себя)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует вас, чтобы предотвратить эту атаку.  Сбросьте одну карту  и переместитесь  в соседнюю локацию. | **реакция** | **Дистанция «0» (на себя)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник или Элита атакует вас, чтобы предотвратить эту атаку.  Сбросьте одну карту  и переместитесь  в соседнюю локацию. |
| CU 10 | CU 11 | CU 12 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует, чтобы сопротивление цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует, чтобы сопротивление цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует, чтобы сопротивление цели  к этой атаке до «0». |
| CU 13 | CU 14 | CU 15 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует, чтобы сопротивление цели  к этой атаке до «0». |  |  |  |  |
| CU 16 |  |  |
| **тактика** | **Тактический ответ**  Убейте до 4х монстров из Приспешников и Элиты  в любом месте на игровом поле. | **тактика** | **Тактический ответ**  У всех прочих героев в этом раунде размер руки 7 карт. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника. Вы перемещаетесь  в его локацию, а он добирает  1 карту. |
| D 01 | D 02 | D 03 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить активацию всех Приспешников в этой локации. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника. Вы перемещаетесь  в его локацию, а он добирает  1 карту. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить активацию всех Приспешников в этой локации. |
| D 04 | D 05 | D 06 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте в конце хода союзника. Вы перемещаетесь  в его локацию, а он добирает  1 карту. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить активацию всех Приспешников в этой локации. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| D 07 | D 08 | D 09 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник атакует врукопашную, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| D 10 | D 11 | D 12 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как монстр атакует союзника, чтобы уменьшить его  силу атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как монстр атакует союзника, чтобы уменьшить его  силу атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как монстр атакует союзника, чтобы уменьшить его  силу атаки на «1». |
| D 13 | D 14 | D 15 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как монстр атакует союзника, чтобы уменьшить его  силу атаки на «1». |  |  |  |  |
| D 16 |  |  |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление всех монстров  к этой атаке на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление всех монстров  к этой атаке на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление всех монстров  к этой атаке на «2». |
| DU 01 | DU 02 | DU 03 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление всех монстров  к этой атаке на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте вначале хода союзника. Он перемещается  в вашу локацию и добирает  2 карты. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте вначале хода союзника. Он перемещается  в вашу локацию и добирает  2 карты. |
| DU 04 | DU 05 | DU 06 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте вначале хода союзника. Он перемещается  в вашу локацию и добирает  2 карты. | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте вначале хода союзника. Он перемещается  в вашу локацию и добирает  2 карты. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр входит в вашу локацию. Движение Монстра заканчивается, а вы можете переместиться в смежную локацию перед его атакой. |
| DU 07 | DU 08 | DU 09 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр входит в вашу локацию. Движение Монстра заканчивается, а вы можете переместиться в смежную локацию перед его атакой. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр входит в вашу локацию. Движение Монстра заканчивается, а вы можете переместиться в смежную локацию перед его атакой. | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте, когда монстр входит в вашу локацию. Движение Монстра заканчивается, а вы можете переместиться в смежную локацию перед его атакой. |
| DU 10 | DU 11 | DU 12 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление его цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление его цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление его цели  к этой атаке до «0». |
| DU 13 | DU 14 | DU 15 |
| **реакция** | **Дистанция «0» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление его цели  к этой атаке до «0». |  |  |  |  |
| DU 16 |  |  |
| **тактика** | **Тактический ответ**  Убейте всех монстров из Приспешников и Элиты,  расположенных у точек возрождения на любой одной плашке игрового поля. | **тактика** | **Тактический ответ**  Нанесите суммарно 12 ед. урона  в любой комбинации по монстрам на вашей плашке игрового поля, игнорируя при этом сопротивление. | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить в этой локации перемещение (но не атаку)  всех Приспешников. |
| M 01 | M 02 | M 03 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте после атаки монстра по союзнику, чтобы уполовинить ему урон  (с округлением вниз). | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить в этой локации перемещение (но не атаку)  всех Приспешников. | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте после атаки монстра по союзнику, чтобы уполовинить ему урон  (с округлением вниз). |
| M 04 | M 05 | M 06 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как Приспешник активируется, чтобы отменить в этой локации перемещение (но не атаку)  всех Приспешников. | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте после атаки монстра по союзнику, чтобы уполовинить ему урон  (с округлением вниз). | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, чтобы увеличить силу его атаки на «2». |
| M 07 | M 08 | M 09 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, чтобы увеличить силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник перемещается, чтобы тот смог проигнорировать сложность рельефа местности. |
| M 10 | M 11 | M 12 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «1» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «1». |
| M 13 | M 14 | M 15 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте, когда союзник перемещается, чтобы тот смог проигнорировать сложность рельефа местности. |  |  |  |  |
| M 16 |  |  |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, для бонуса «+3» к его атаке. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, для бонуса «+3» к его атаке. | **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, для бонуса «+3» к его атаке. |
| MU 01 | MU 02 | MU 03 |
| **реакция** | **Дистанция «1» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник использует огнестрельное оружие, для бонуса «+3» к его атаке. | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «2». |
| MU 04 | MU 05 | MU 06 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «2» (союзник)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы увеличить  силу его атаки на «2». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте до атаки Приспешника или Элиты, чтобы уменьшить силу его атаки на «1». |
| MU 07 | MU 08 | MU 09 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте до атаки Приспешника или Элиты, чтобы уменьшить силу его атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте до атаки Приспешника или Элиты, чтобы уменьшить силу его атаки на «1». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте до атаки Приспешника или Элиты, чтобы уменьшить силу его атаки на «1». |
| MU 10 | MU 11 | MU 12 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление цели  к этой атаке до «0». | **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление цели  к этой атаке до «0». |
| MU 13 | MU 14 | MU 15 |
| **реакция** | **Дистанция «2» (монстр)**  Разыграйте перед тем,  как союзник собирается атаковать, чтобы уменьшить сопротивление цели  к этой атаке до «0». |  |  |  |  |
| MU 16 |  |  |