



EARTH UNDER SIEGE

FLASHPOINT

ПРАВИЛА ИГРЫ 1.5

СОДЕРЖАНИЕ

Краткое описание игры	2
Победа и поражение	2
Золотое правило	2
Действия при ничьих	2
Состав игры	3-4
Структуры карт	5-6
Раунды игры	7
Подготовка к игре	8-9
Проверки и броски кубиков	10
Действия и жетоны действий	10-11
Карты тактики	12
Жетоны концентрации	13
Зоны на игровом поле	14
Дальность и видимость	15
Встревоженные и спокойные враги	16
Проверки скрытности	17-18
Жетоны отрядов и выставление врагов	19-21
Камеры наблюдения	22
Структура раунда игры	23
Фаза обновления	23
Фаза оперативников	24-35
Действия перемещения	24-25
Приказы	26-28
Розыгрыш атак и проверки защиты	29-31
Розыгрыш атак врагов	31-32
Получение урона	33
Атаки по области (AoE)	34
Проверки шума	35
Отрицательные состояния	35
Жетоны отваги	35
Фаза врагов	36-38
Шаг проверки тревоги	36
Шаг жетонов порталов	36
Шаг перемещения врагов	36-38
Шаг активации врагов	38
Фаза эскалации	39
Конец раунда	40
Активация тревоги	40
Дополнительные правила	41-45
Глоссарий	46-48

Краткое описание игры

В игре Земля в осаде. Пламя войны игроки примеряют на себя роль оперативников отряда AEGIS (Союз безопасности Земли от межпланетной угрозы) — военной организации, сформированный союзными нациями Земли, чтобы противостоять угрозе вторжения ксетан. Игрокам предстоит выполнять миссии, чтобы нанести удар по захватчикам и вместе с тем разгадать загадку их появления и их связи с Вормахтом.

Земля в осаде: пламя войны — это кооперативная сюжетная игра на 1-4 игроков, которые будут управлять командой оперативников и развивать их умения по ходу кампании.

Так как игра кооперативная, игрокам предстоит противостоять самой игре, выигрывая и проигрывая вместе.

Победа и поражение

Чтобы пройти миссию, игрокам нужно выполнить все обязательные цели и покинуть карту через точку эвакуации (см. стр. 8 книги кампании). Игроки проигрывают, если случается одно из следующего:

- ▶ Все оперативники на поле **без сознания** и при этом не все обязательные цели выполнены (см. стр. 8 книги кампании).
- ▶ Игроки должны вытянуть карту **угрозы**, а колода **угроз** пуста (см. стр. 23).
- ▶ Игроки не могут полностью выставить отряд врагов, когда должны сделать это (см. стр. 20). Игроки не могут выложить жетон отряда, так как они кончились в запасе (см. стр. 19).

ДЕЙСТВИЯ ПРИ НИЧЬИХ

Когда при применении любого эффекта вы сталкиваетесь с ничьёй, то есть у вас есть несколько полностью равнозначных вариантов, игроки всегда сами решают, какие цели будут выбраны или в каком порядке будут применены эффекты, за исключением выбора целей для атак врагов (см. стр. 31).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты или миссии противоречит правилам игры, текст карты или миссии превалирует.

СОСТАВ ИГРЫ

6 оперативников



6 бойцов группы прикрытия Вормахта



2 карателя



2 воителя



2 босса



6 сталкеров



6 разведывательных дронов



12 пехотинцев Вормахта



3 доминатора



6 уничтожителей



3 поработителя



3 штурмовика Вормахта



3 боевых дрона



3 истязателя



2 командира



2 налётчика



2 разрушителя разума



2 творца врат



2 охотника-убийцы



1 книга кампании



12 кубиков (6 белых, 3 красных, 2 чёрных, 1 D6)



1 планшет эскалации / планшет волны



30 фрагментов поля



6 планшетов игроков



1 мешок отваги



1 планшет босса



1 лист базы оперативников



6 карт-памяток



6 карт поддержки



6 карт стратегий



17 карт врагов



4 базы для фигурок



СОСТАВ ИГРЫ

1 карта солдата/техника



7 карт специалистов



3 карты тренировочной площадки



20 карт угроз



32 карты сложностей



222 карты тактики



78 карт снаряжения землян



42 карты снаряжения ксетан



20 карт ранений



25 карт специальных миссий



25 карт выставления



24 жетона действий



24 жетона улучшенных действий



40 жетонов концентрации



15 жетонов дозора



20 жетонов урона



20 жетонов базового отряда/патруля



10 жетонов элитного отряда/стража



1 особый жетон отряда



4 солдата и 4 техника



5 жетонов целей



63 жетона объектов



20 жетонов происшествий/замешательства



8 особых жетонов игроков



22 жетона баррикад/брони



24 жетона отрицательных состояний



15 жетонов ранений (рана/травма)



8 жетонов порталов



26 базовых жетонов отваги



24 улучшенных жетона отваги



22 уникальных жетона отваги



3 жетона «Всё чисто»



Структура планшета оперативника



1. Имя оперативника
2. Класс
3. Навыки
 - Атака
 - Защита
 - Наука
 - Скрытность
4. Ячейка жетонов **концентрации** и начальная **концентрация**
5. Ячейка для разных жетонов: брони, ранений и отрицательных состояний
6. Ячейка доступных действий
7. Ячейка истощённых действий
8. Жетон дозора
9. Рюкзак
10. Незнученные карты
11. Карты оружия
12. Ячейки предметов
13. Ячейка брони

Структура планшета рядового



На планшетах рядовых есть все те же элементы, что и на планшетах оперативников с некоторыми дополнительными элементами.

Черта рядового указана после имени оперативника [1], а фон за изображением персонажа имеет другой цвет, чтобы их было проще различать [2]. Каждый рядовой имеет уникальные навыки, которые помогают компенсировать отсутствие колоды тактики [3].

Подробнее о рядовых см. на стр. 43.

Карты стратегии

В начале миссии выберите карту стратегии с уровнем, равным вашему значению **тактического мастерства** и добавьте её в игру (см. книгу кампании, чтобы узнать больше о тактическом мастерстве).

Карты стратегии могут добавлять новые шаги подготовки к игре и/или открывать игрокам новые способности, которые будут доступны во время миссии. На каждой карте стратегии есть значок в правом верхнем углу, который показывает, какое дополнительное снаряжение игроки могут получить в начале миссии. Игроки могут распределить снаряжение между своими оперативниками, как пожелают (но не более одной копии каждой карты на оперативника).



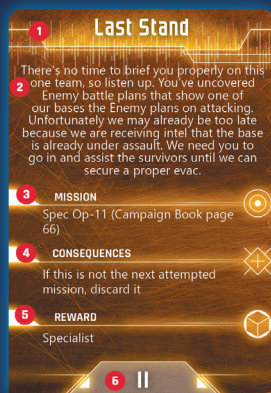
Карты сложностей

В начале большинства миссий игрокам будет нужно вытянуть число карт сложностей, равное уровню штаба. Эти карты представляют собой непредвиденные сложности, к которым ваша команда оперативников может оказаться неготова. Эти карты влияют на подготовку к игре или же добавляют эффекты, которые действуют на протяжении всей миссии. В начале кампании колода сложностей будет состоять только из **базовых карт**, но последствия некоторых миссий будут добавлять **особые** карты в колоду сложностей, которые останутся в ней до конца кампании. campaign.



Специальные миссии

Эти карты представляют собой информацию, которую вам удалось заполучить при взломе компьютеров врага и которая открывает дополнительные миссии для игроков. У таких карт есть название **[1]** и вводный инструктаж **[2]**, который даст игрокам информацию о миссии. В разделе миссии **[3]** будет указано, какую миссию в книги кампании нужно открыть, а в разделе последствий **[4]** указано, что произойдёт, если игроки не сыграют эту миссию следующей. Раздел наград **[5]** показывает, что игроки получают за успешное завершение миссии. Внизу указан уровень **[6]** карты. Подробную информацию о специальных миссиях см. на стр. 14 книги кампании.



УРОВЕНЬ ШТАБА

Некоторые эффекты могут ссылаться на уровень штаба. В начале кампании у штаба уровень I, он будет расти после определённых миссий. Подробнее смотрите в книге кампании. .

Карты снаряжения



Карта снаряжения
землян



Карта снаряжения
ксетан

1. Название карты
2. Ячейка снаряжения
3. Тип снаряжения
4. Уровень карты снаряжения
5. Способности
6. У некоторого оружия будет значок с его типом: баллистическое или энергетическое
7. Класс, к которому относится карта (только у начальных)
8. Стоимость изучения

На каждой карте снаряжения есть значок в верхнем левом углу, который показывает, какую ячейку карта занимает на планшете оперативника, когда экипирована. В каждой ячейке снаряжения на планшете оперативника может быть только 1 карта, кроме ячеек рюкзака и неизученных карт, в каждой из которых может быть по 3 карты. Каждая ячейка со значком руки на планшете вмещает карту снаряжения со значком одной руки, но снаряжение со значком 2 рук занимает обе ячейки руки.

В правом верхнем углу карты будет указан уровень карты (I-IV) или значок начальной карты (). У каждого класса есть 2 карты начального снаряжения. В начале каждой миссии оперативник решает, экипировать ли это снаряжение или оставить его в штабе.

Некоторое снаряжение даёт бонус к навыкам оперативника. Такие бонусы обозначаются значком навыка со значком одного или нескольких кубиков после (например:). Эти кубики добавляются к проверкам соответствующего навыка, когда снаряжение экипировано, даже если карта истощена. Карты оружия добавляют кубики, только если атака проводится этим оружием. **Важно:** карты улучшений добавляющие кубики, добавляют их только к той карте, к которой прикреплены.

Улучшения (карты со значком) прикрепляются к картам оружия (на карте улучшения будет показано, к какому типу оружия она может быть прикреплена). Двуручное оружие может иметь 2 улучшения, а одноручное — только 1.

Прикрепляя улучшение, поместите его под карту оружия так, чтобы была видна только часть карты с текстом.



Раунды игры

Каждая миссия игры Земля в осаде: пламя войны состоит из нескольких раундов, которые делятся на несколько фаз, которые в свою очередь состоят из нескольких шагов. В каждом раунде шаг за шагом проходите через все фазы. Подробное описание каждого шага см. на стр. 23.



Фаза обновления (пропускается в первом раунде)

1. **Шаг восстановления:** каждый оперативник восстанавливает все свои истощённые карты и **3 жетона действий**.
2. **Шаг добора:** каждый оперативник может сбросить 1 карту, а затем добрать карты до лимита добора (5 + 1 за каждого рядового в команде; может дополнительно модифицироваться уровнем угрозы).
3. **Шаг угрозы:** текущий лидер вытягивает и разыгрывает карту **угрозы**.
4. **Шаг смены лидера:** передайте **жетон лидера** следующему по часовой оперативнику.

Фаза оперативников

1. **Шаг действий:** оперативники выполняют действия в любом порядке, пока все оперативники не спасуют.

Фаза врагов

1. **Шаг проверки тревоги:** проверьте, срабатывает ли **тревога** и переверните жетоны замешательства.
2. **Шаг жетонов порталов:** примените эффекты всех жетонов **порталов** на поле.
3. **Шаг перемещения врагов:** переместите каждый **патруль** и каждого **встревоженного врага** к их **целевой зоне**.
4. **Шаг активации врагов:** активируйте **каждого встревоженного врага** в порядке инициативы (начиная с наивысшей).

Фаза эскалации

1. **Шаг эскалации (если тревога сработала):** добавьте **элитный патруль** в резерв размещения.
2. **Шаг размещения:** начиная с **элитных**, поместите (по одному за раз) **каждый жетон отряда в резерве размещения на случайную точку размещения**.
3. **Шаг сброса:** каждый игрок сбрасывает любые действующие карты тактики, которые ещё остались в игре. Любые другие эффекты, которые действуют «до конца раунда» также заканчиваются.

Подготовка к игре

- 1** Прочитайте вводный инструктаж к миссии и её цели, а затем подготовьте игровое поле, выложив фрагменты карты, как показано в миссии.
- 2** Проложите планшет эскалации рядом с полем и поместите жетон угрозы на уровень, равный числу участвующих оперативников (включая рядовых). Это у есть уровень угрозы.
- 3—5** Подготовьте колоды: отдельно перемешайте колоду снаряжения землян и колоду снаряжения ксетан и поместите их рядом с планшетом эскалации [3]. То же сделайте с колодами базовых и элитных карт выставления [4], а также с колодой карт угроз [5].
- 6** Сформируйте запасы, положив все необходимые жетоны и фигурки рядом с полем.
- 7** Разложите карты врагов, указанных в разделе подготовки к миссии, в порядке инициативы: от наименьшей к наибольшей. Затем усильте случайных врагов в количестве равном уровню штаба -1.
- 8** Поместите мешок отваги со всеми доступными на текущий момент жетонами отваги поблизости.
- 9** Каждый игрок получает и кладёт перед собой все компоненты своего оперативника, включая начальные жетоны концентрации. Если в игре участвуют рядовые, подготовьте их компоненты тоже, включая их карту поддержки. В командный запас получите по одному жетону «Всё чисто» за каждого рядового в отряде и за уровень угрозы, если есть.
- 10** Выберите карту стратегии с уровнем, соответствующим уровню тактического мастерства и выполните шаги подготовки на ней. Возьмите карты снаряжения со значками, соответствующими значку на карте стратегии, и распределите их между всеми оперативниками по усмотрению игроков (но не более одной копии каждой карты на оперативника).
- 11** Выберите оперативника, который первым станет лидером и дайте ему жетон лидера.
- 12** Каждый игрок перемешивает свою колоду тактики и берёт на руку карты до лимита (базово 5 + 1 за каждого рядового). Помните, что лимит добора также может изменяться из-за уровня угрозы или других эффектов.
- 13** Поместите все фигурки оперативников на точку высадки на поле. Если на карте несколько таких точек, каждый оперативник выбирает точку сам.
- 14** Вытяните карты сложностей в количестве, равном уровню штаба, и выполните шаги подготовки на них. Если у карты есть постоянный эффект, положите её рядом с полем в качестве напоминания.
- 15** Теперь игроки готовы начать миссию!



1. Игровое поле
2. Планшет эскалации
3. Колоды снаряжения (землян и ксетан)
4. Колоды выставления (базовая и элитная)
5. Колода угроз
6. Запасы
7. Зона карт врагов
8. Мешок отваги
9. Личные зоны игроков
10. Карты стратегий
11. Жетон лидера
12. Колоды тактик
13. Точка высадки
14. Карты сложностей

Пример уровня угрозы: в начале миссии команда, состоящая из 2 оперативников и 1 рядового должна установить **уровень угрозы** на III на **шкале эскалации**. Это даст им 1 жетон «Всё чисто», а также каждый оперативник получит +1 к лимиту добора в дополнение к стандартному бонусу к **лимиту добора** и **жетону «Всё чисто»** от рядового (то есть итого +2 к **лимиту добора** и 2 жетона «Всё чисто»).



Проверки и броски кубиков

Проверки

В большинстве случаев вам предстоит бросать кубики, если нужно пройти **проверку**. Для каждой **проверки** используется определённый навык (🔧, 🛡️, 🧠 или 🌀) и целевое значение (ЦЗ). Всякий раз, когда вы видите значок навыка с числом после него (например: 🔧 7), это обозначение используемого навыка и ЦЗ.

Помните: некоторое снаряжение и карты тактики могут давать бонусы к навыкам оперативников. Эти бонусы обозначаются значком навыком и одним или несколькими значками кубиков (например: 🛡️🎲). Эти кубики добавляются к проверкам соответствующего навыка, когда снаряжение экипировано или когда карта тактики в игре.

Пул кубиков

При проверке навыков возьмите столько кубиков, сколько указано на планшете персонажа для соответствующего навыка и добавьте кубики от других эффектов (снаряжения, карт тактики и пр.). Все эти кубики вместе называются «пул кубиков». Затем бросьте все кубики и посчитайте число выпавших 🌟. Если их суммарное количество равно или превышает

ЦЗ, проверка успешна.

Перебросы

Когда оперативник получает переброс, это означает, что они могут перебросить любое число кубиков в пуле проверки, которую только что совершили. Оперативники могут использовать несколько перебросов в одной проверке. **Важно:** один раз за проваленную проверку оперативник может сбросить карту тактики с руки, чтобы получить переброс.

Лимиты пула кубиков

В пуле кубиков не может быть больше

6 🎲, 3 🔴, или 2 🎲.

Отчаянные меры

Если оперативник провалил проверку и у него нет иного способа получить переброс (включая использование жетонов отваги), он может поместить 🚨 на шкалу эскалации, чтобы получить переброс. Это можно сделать несколько раз, если оперативник продолжает проваливать проверку. Эту опцию НЕЛЬЗЯ использовать, если **тревога** сработала.



БЕЛЫЙ КУБИК



КРАСНЫЙ КУБИК



КУБИК КОНЦЕНТРАЦИИ



ПОПАДАНИЕ

Действия и жетоны действий

Жетоны действий

У каждого оперативника есть 3 жетона перемещения и 3 жетона приказов. Эти жетоны используются, чтобы выполнять действия в фазу оперативников.



Типы действий

В игре есть 4 типа действий и значки, которыми обозначается каждое из них. Когда перед описанием способности есть один из значков, он показывает, как следует применять эту способность:



Приказ: истощите жетон приказа.



Перемещение: истощите жетон перемещения.



Реакция: активируется при определённых обстоятельствах, которые указаны в описании эффекта. Может применяться в любой момент, когда выполняются условия, даже вне фазы оперативников. Реакции не требуют истощения жетона действия.



Свободное действие: может использоваться в любой момент фазы оперативников, кроме момента, когда выполняется другое действие. Не требует истощения жетона действия.

Истощение жетонов действий

Когда игрок хочет выполнить действие, которое требует **истощить жетон действия**, игрок перемещает жетон из **ячейки доступных** в **ячейку истощённых** на своём планшете. Если у оперативника не осталось **жетонов** в **ячейке доступных**, он не может выполнять никакие действия, кроме свободных действий и реакций.

Если в описании эффекта сказано, что нужно **истощить жетон действия**, но не указано, какой (например, при **оглушении**), игрок сам выбирает тип **жетона**.

Восстановление жетонов действий

Всякий раз, когда оперативник должен **восстановить** один или несколько жетонов (например, в фазу восстановления или если эффекты карт вида «**восстановите 1**»), он должен переместить указанное число жетонов из ячейки **истощённых жетонов** в **ячейку доступных**. Некоторые эффекты также могут давать бонусы или штрафы в зависимости от того, сколько жетонов **восстановлено** (например, карта тактики «Второе дыхание»).

Если у оперативника больше истощённых жетонов, чем он может **восстановить**, он сам решает, какие **восстанавливать**. Остальные жетоны **остаются истощёнными**. **Жетоны**, которые были перевернуты повреждённой стороной вверх **восстанавливать нельзя** (подробнее об уроне на стр. 33).

Если эффект даёт оперативнику штраф к **восстановлению**, этот штраф применяется всякий раз, когда он восстанавливает **жетоны действий** (а не только в фазу **восстановления**).



ПРИМЕР ИСТОЩЕНИЯ ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЯ

Марисса объявляет, что проводит атаку и **истощает** жетон приказа.

ПРИМЕР ВОССТАНОВЛЕНИЯ:

В фазу **восстановления** Марисса может восстановить 3 жетона действия. Однако повреждённые жетоны восстанавливать нельзя и она **восстанавливает 2**.



СТОИМОСТЬ ЭФФЕКТОВ

Если эффект гласит «сделайте X, чтобы сделать Y», «X» является стоимостью применения эффекта. Оплата стоимости обязательна. Например, если карта тактики гласит «сбросьте карту **атаки**» или «сбросьте жетон **отваги**», чтобы применить эффект, вы **ОБЯЗАНЫ** это сделать, чтобы эффект сработал.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Если вы не можете применить эффект действия целиком, выполните его максимально насколько возможно, а прочие эффекты игнорируйте.

Карты тактики

Каждый оперативник начинает кампанию с колодой из 15 начальных карт (со значком  в правом верхнем углу) и будет получать новые карты в качестве наград за миссии. Когда эффект говорит игроку «добрать карту» без дополнительного указания на колоду, игрок должен брать карту из своей колоды тактики. Если оперативник должен вытянуть или раскрыть карту, а в колоде недостаточно карт, игрок перемешивает свой сброс и формирует новую колоду. Когда эффект говорит игроку выбрать карту из колоды, всегда перемешивайте колоду после этого.

На каждой карте тактики есть значок в верхнем левом углу [2], который обозначает тип действия (**приказ**, **реакция** или **свободное действие**). Также у карт тактики есть характеристика [4], на которую могут ссылаться эффекты других карт.

При розыгрыше всегда применяется эффект в верхней половине карты. Эффект нижней половины применяется только если игрок потратит стоимость **концентрации** (см. Эффект концентрации на стр. 13). Карты тактики применяются только к тому оперативнику, который разыграл карту, если не указано иного (например, «Оперативник в пределах одной зоны»). После применения эффекта карты тактики карта уходит в стопку сброса, если у неё нет характеристики «Длительная» (см. ниже).

Важно: карту тактики нельзя разыграть, если никакие из её эффектов не могут быть применены. Например, если карта восстанавливает здоровье оперативнику, но у оперативника полное здоровье, карту нельзя разыграть, если только на ней нет другого эффекта, который **МОЖЕТ** быть применён.



1. Название карты
2. Тип действия
3. Уровень карты
4. Характеристика
5. Эффект карты
6. Стоимость **концентрации**
7. Эффект **концентрации**
8. Художественный текст
9. Какому оперативнику принадлежит карта

Длительная

Карты с характеристикой «Длительная» остаются в игре до конца раунда, а эффект действует на оперативника всё время, что она в игре. Одновременно у оперативника может быть разыграно не более двух длительных карт (если разыграна третья, одну нужно будет сбросить).

Лимит добора

Базовый лимит добора равен 5 (+1 за каждого рядового в команде, см. стр. 43). Лимит добора также может изменяться уровнем угрозы, как показано на планшете эскалации. Число карт на руке у игрока может быть выше этого значения, но на шаге добора собирают новые карты всегда только до лимита (то есть оперативники с числом карт, равным лимиту или превышающим его, не собирают карты).

Карты тактики и перебросы

Если оперативник провалил проверку, он может сбросить карту тактики, чтобы получить переброс. Это можно сделать только раз за проверку. **Учитывайте**, что это можно сделать только при проваленной ПРОВЕРКЕ, а не в любой момент, когда бросаются кубики.

Жетоны концентрации



Получение жетонов концентрации

Оперативники получают жетоны **концентрации**, когда бросают кубик или за эффекты карт. Всякий раз, когда в эффекте указан значок кубика игрок добавляет кубик в пул кубиков. Применив результаты броска, игрок берёт указанный жетон **концентрации** и помещает в ячейку жетонов **концентрации** на планшете (если в запасе не осталось жетонов этого типа, игрок не получает

ВАЖНО

У оперативника не может быть больше 3 жетонов **концентрации** одновременно. Если игрок получает жетон сверх 3, он должен сбросить один из имеющихся жетонов, либо решить не получать новый жетон.

ДЖОКЕР

Значок джокера позволяет игроку выбрать, какой жетон **концентрации** он получает вместо.

Эффекты концентрации

Разыгрывая карту тактики, активный оперативник может сбросить жетон **концентрации**, совпадающий со **стоимостью концентрации** на карте, чтобы активировать её **эффект концентрации**. Это нужно делать до того как был применён какой-либо из эффектов карты.

ПРИМЕР: по Билли проводится атака, а потому реакцией он разыгрывает свою карту «Один выстрел, один труп» и сбрасывает жетон концентрации чтобы активировать **эффект концентрации**. Реакцией он также играет «Используй шанс» и сбрасывает второй жетон концентрации чтобы активировать **эффект концентрации** и этой карты тоже.

Применение жетонов концентрации

Жетоны **концентрации** можно использовать двумя способами: чтобы модифицировать проверку (как усиление навыка) или чтобы активировать эффект **концентрации** на карте тактики.

Усиление навыка

Перед тем как пройти проверку оперативник может сбросить любой жетон **концентрации**, чтобы добавить 1 в пул кубиков. Если на сброшенном жетоне есть совпадающий с проверкой значок навыка (или) вместо этого он добавляет 1. Это можно сделать несколько раз за проверку.

Оперативник может сбросить жетон **свободным** действием, чтобы переместиться на 1 зону.



Зоны на игровом поле

Зоны

Зонами называются участки на игровом поле, разделённые серыми линиями и/или стенами.

Смежность

Смежными считаются зоны, граничащие по вертикали и горизонтали, и между которыми нет непреодолимых препятствий (например, стен или закрытых дверей). Зоны по диагонали друг от друга не считаются смежными.

Непреодолимые препятствия

Стены, закрытые двери и другие объекты, обозначенные во вводном инструктаже миссии, блокируют линию видимости и перемещение.

Лимиты зоны

В зоне может одновременно находиться любое число оперативников, но не более 2 отрядов врага. Это называется лимитом зоны.

ОТРЯДЫ ВРАГА

Отряд врага — это либо один **жетон отряда**, либо все фигурки, которые появились из одного **жетона отряда**.

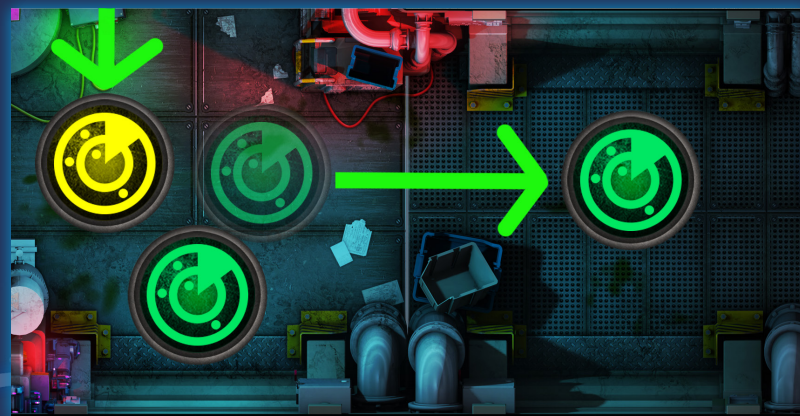
В зоне может быть до 2 отрядов врага одновременно.

Выталкивание

Если враг завершает перемещение в зоне, где уже достигнут **лимит**, либо же он выставляется в эту зону, игроки должны выбрать один отряд врага, который будет вытолкнут. При этом отряд перемещается в смежную зону, которая на 1 ближе к его **целевой зоне** (подробнее про Целевые зоны см. на стр. 36). Если в новой зоне отряда также уже достигнут **лимит**, он должен быть вытолкнут снова. Так повторяется пока ни в одной из зон **лимит** не будет превышен. При этом фигурки и отряды могут перемещаться через зоны, в которых уже достигнут **лимит**, при условии что закончат перемещение в допустимой зоне.

Если враг уже в **целевой зоне** и должен быть вытолкнут, его можно переместить в любую смежную зону.

ПРИМЕР ВЫТАЛКИВАНИЯ: патруль завершает перемещение в зоне с 2 жетонами базовых отрядов, тем самым превышая лимит зоны. Игроки должны вытолкнуть 1 отряд, чтобы зона укладывалась в лимит, поэтому они решают вытолкнуть 1 жетон базового отряда в смежную зону.



Определение дальности и ЛВ (линии видимости)

Многие эффекты, целью которых является объект или фигурка должны иметь **линию видимости (ЛВ)** и достаточную **дальность**, чтобы сработать.

Дальность

Чтобы определить **расстояние** до цели, посчитайте число зон от активной фигурки до цели (не считайте зону с действующей фигуркой, но считайте зону с целью). Дальность нельзя считать по диагонали. Если расстояние до цели превышает дальность, эта цель не может быть выбрана. Фигурки в одной зоне находятся на расстоянии 0, поэтому эффекты с минимальной дальностью 1 не могут применяться на цель в одной зоне с активной фигуркой.

Линия видимости (ЛВ)

Чтобы до цели была **ЛВ**, активная фигурка должна иметь возможность провести линию из центра своей зоны до центра целевой зоны так, чтобы она не пересекала непреодолимые препятствия и не касалась их углов. Фигурки не блокируют **ЛВ**.

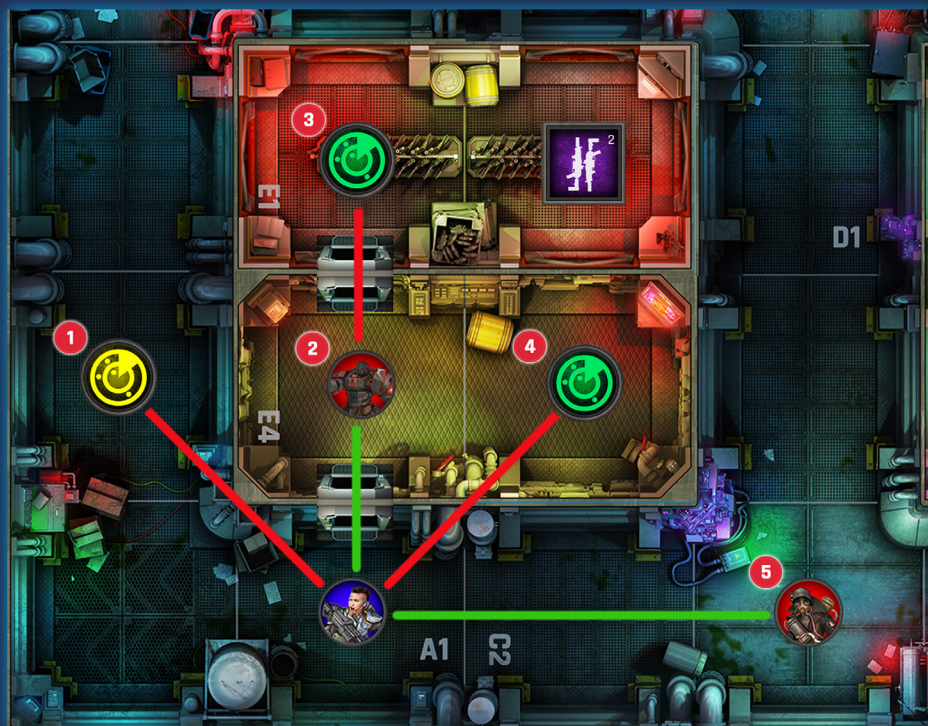
Фигурки могут проводить **ЛВ** через открытые двери (только по

вертикали и горизонтали, не по диагонали)], но не более чем через одну открытую дверь за раз.

Эффекты, не использующие ЛВ

Если в описании эффекта не указано явно, что для него требуется **ЛВ**, он игнорирует непреодолимые препятствия при определении дальности. В некоторых эффектах может быть явно указано «игнорируйте **ЛВ**» в качестве напоминания, но как правило любые эффекты, требующие **ЛВ** будут явно это указывать.

ПРИМЕР: эффект выставления разведывательных дронов также имеет эффект, который перемещает ближайший жетон **происшествия** на шкалу эскалации. Этот эффект переместит жетон, игнорируя **ЛВ** и непреодолимые препятствия, так как в описании эффекта не упоминается **ЛВ**.



ПРИМЕР ЛВ: Марисса и **патруль** [1] не видят друг друга, так как при проведении линии из центра зоны Мариссы до центра зоны **патруля** линия проходит через угол непреодолимого препятствия. Марисса и Доминатор [2] имеют **ЛВ** друг до друга через открытую дверь, а Марисса и жетон **отряда** в самой дальней комнате [3] не имеют **ЛВ**, так как **ЛВ** не может проходить через две открытые двери одновременно. Марисса и **базовый отряд** в комнате с Доминатором [4] также не видят друг друга, так как между ними находится непреодолимое препятствие. И наконец, Марисса и пехотинец в коридоре имеют **ЛВ** друг до друга.

Встревоженные и спокойные враги

По умолчанию враги начинают каждую миссию **спокойными** и не знают об оперативниках. **Спокойные** враги не реагируют на оперативников и не видят их, пока оперативник не будет замечен (даже если оперативник в их **ЛВ**). Как только враг становится **встревоженным**, он проводит **ЛВ** до оперативников по обычным правилам и видит всех оперативников в пределах **ЛВ**.

ТРЕВОГА

На шаге проверки **тревоги** **встревоженные** враги активируют **тревогу** (см. стр. 36).



Вражеский отряд становится **встревоженным**, если случается одно из следующего:

- ▶ Оперативник проваливает проверку  в определённых ситуациях (см. следующую страницу).
- ▶ Оперативник проводит атаку (или атакован) из зоны в пределах **ЛВ** отряда.
- ▶ Отряд выбран целью атаки или эффекта (например, карты тактики или снаряжения) оперативника, жетона солдата или защитной турели.
- ▶ У отряда есть **ЛВ** до любого **ДРУГОГО** **встревоженного** врага.
- ▶ Срабатывает **тревога**: в этом случае все враги на поле становятся **встревоженными**.

ПРИМЕР ТОГО, КАК ВРАГ СТАНОВИТСЯ ВСТРЕВОЖЕННЫМ: Марисса выполняет действие перемещения и пробует пройти проверку , чтобы остаться незамеченной пехотинцем. К сожалению, она проваливает проверку и пехотинец становится **встревоженным**. Так как **отряд** в коридоре имеет **ЛВ** до другого врага, который **встревожен**, он также становится **встревоженным** и оба врага получают **жетоны** замешательства.

Учитывайте, что враги, представленные жетоном **отряда**, не выставляются, несмотря на то, что отряд стал **встревожен**, так как ни у кого из оперативников нет **ЛВ** до него.

Враги в замешательстве

Когда вражеский отряд становится **встревоженным**, но **тревога** не активирована, поместите жетон **замешательства** в зону этого отряда (по 1 жетону на отряд, а не на каждую фигурку). Если этот отряд — это жетон **отряда**, за который на поле ещё не выставлялись враги, он получает жетон **замешательства**, но враги на поле не выставляются (см. Выставление врагов на стр. 20). Если враг в **замешательстве** перемещается, жетон передвигается вместе с ним. **Замешательство** не имеет никаких отрицательных эффектов, но некоторые способности могут ссылаться на него.



Внимание: не снимайте жетоны **замешательства** с убитых врагов. Эти жетоны остаются в зоне до этапа проверки тревоги (см. стр. 36).

Важно: когда **спокойный** враг атакован, он становится **встревоженным** во время самой атаки, но до того как убит. Это важно в случаях, когда у других врагов есть **ЛВ** до цели атаки, так как они тоже станут **встревоженными** из-за того, что видят другого **встревоженного** врага.

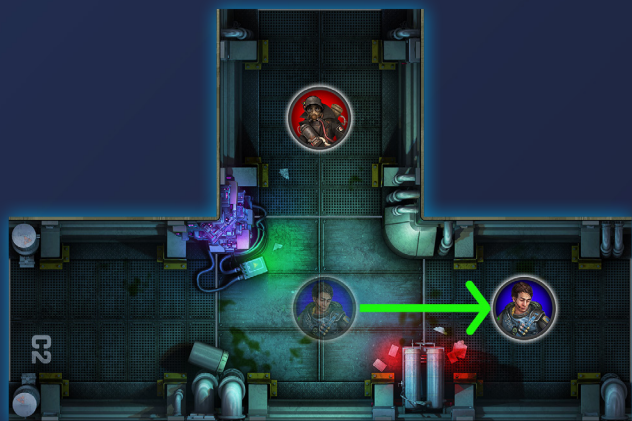


Проверки скрытности

В некоторых ситуациях оперативники могут попытаться пройти проверку **скрытности** [🌀], чтобы враги не увидели их и не стали **встревоженными**. Оперативники проходят проверки [🌀] в следующих ситуациях, чтобы избежать обнаружения:

- ▶ Когда входят в **ЛВ** камеры или врага (или когда враг перемещается и получает **ЛВ**)
- ▶ Когда входят в зону врага (или когда враг входит в их зону)
- ▶ Когда выполняют действие **взлома** в зоне в **ЛВ** камеры или врагов

ЦЗ проверки **скрытности** равно наивысшему значению внимательности [👁️] среди ВСЕХ врагов (или камер), которые имеют **ЛВ** до этой зоны. Если проверка успешна, враги остаются **спокойными**. Если проверка провалена, ВСЕ враги, у которых есть **ЛВ** до зоны оперативника, становятся **встревоженными**.



ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПРОВЕРКАМ СКРЫТНОСТИ

- ▶ Проверки **скрытности** можно проводить только против **спокойных** врагов, но не против **встревоженных**.
- ▶ Оперативники не проходят проверки **скрытности** всякий раз, когда перемещаются в пределах **ЛВ** камеры или врага, только когда впервые входят в их **ЛВ** или зону (или если враг входит в пределы **ЛВ**/зону оперативника).
- ▶ Если оперативник покидает **ЛВ** врага или камеры, но потом возвращается в неё, он должен пройти проверку **скрытности** снова.
- ▶ Враги автоматически становятся **встревоженными**, если могут провести **ЛВ** до зоны, из которой оперативник проводит атаку или атакован сам (проверка **скрытности** не проводится).
- ▶ Оперативники, которые совершают **осторожное перемещение**, получают 📦 для проверки **скрытности** на это перемещение.

ПРИМЕР СКРЫТНОСТИ: выполняя перемещение, Оскар перемещается в зону и получает **ЛВ** до жетона отряда, на место которого выставляется отряд пехотинцев Вормахта.

Несмотря на то, что у пехотинцев есть **ЛВ** до зоны Оскара, они спокойны, а потому не замечают его. Если Оскар хочет, чтоб всё так и оставалось, он должен пройти проверку [🌀] с ЦЗ, равным значению [👁️] пехотинцев, то есть 2.

Оскар бросает количество 📦 равное его [🌀]. Он получает 2 🌟, что равно ЦЗ 2! Оскар может продолжить перемещение и больше не должен проходить проверки [🌀], так как не входит в **ЛВ** камеры или врага.

Перемещения врагов и скрытность

Когда враги перемещаются по полю, оперативники могут проходить проверки , чтобы «спрятаться» и чтобы враги их не обнаружили и остались **спокойными**. Сделать это можно в следующих ситуациях:

- ▶ Когда оперативник получает **ЛВ** до **спокойного** врага.
- ▶ Когда враг перемещается в зону оперативника (или наоборот).

Оперативникам не требуется повторять проверки  всякий раз, когда враг движется в пределах **ЛВ**. Проверка проходится только когда враг входит в **ЛВ** или перемещается в зону оперативника.

СОВЕТ

Оперативники могут решить не проходить проверки , если хотят. Это имеет смысл, если оперативник хочет атаковать этого врага (что сделает его **встревоженным** в любом случае), чтобы сэкономить время.

ВАЖНО

Враги получают +2  против врагов в своей зоне. Заметить кого-то гораздо проще, когда он рядом!



ПРИМЕР СКРЫТНОСТИ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ВРАГА: на шаге перемещения врагов Марисса и Оливия получают **ЛВ** до перемещающегося Доминатора. Обе они должны пройти проверку  с ЦЗ, равным значению  Доминатора, то есть 3, чтобы узнать, заметит ли он кого-то из них. Оба оперативника выбросили 3  успешно прошли проверку. Доминатор не заметил никого из них и не становится **встревоженным**!



Когда Доминатор перемещается во второй раз, Кайл получает **ЛВ** до него и должен пройти проверку , чтобы не быть замеченным. Оливия не проходит проверку повторно, так как враг перемещался уже будучи в её **ЛВ**, а вот Марисса **ДОЛЖНА** пройти проверку вновь, так как Доминатор вошёл в её зону.



Кайл выбросил 4 , что выше 3 [значения  Доминатора]. Марисса также выбросила 4 , но, к сожалению, в её случае Доминатор получает +2 , так как они в одной зоне. Это означает, что для успеха ей требовалось 5  Из-за проваленной проверки Доминатор становится **встревоженным**, получает жетон **замешательства** и получает **ЛВ** до всех 3 оперативников.

Жетоны отрядов и выставление врагов

По умолчанию в начале каждой миссии враги выкладываются на поле в виде жетонов **отрядов**, как показано на карте миссии в книги кампании. **Важно:** если в ходе игры требуется выложить жетон отряда (на поле или в резерв размещения), но в запасе нет жетона нужного типа, игроки немедленно проигрывают миссию.



Базовый: не перемещаются, если этого явно не требует какой-либо эффект. За них выставляются **базовые** враги.



Патруль: перемещаются на шаге перемещения врагов, даже если не **встревожены**. За них выставляются **базовые** враги.



Особый патруль: представляют собой **особый отряд**, участвующий в **определённых** миссиях. Вводный инструктаж миссии укажет, как этот жетон ведёт себя и кто за него выставляется.



Элитный патруль: ведут себя так же, как и обычные патрули. Эффекты, упоминающие «**патрули**», влияют и на **элитные патрули** тоже. За них выставляются **элитные** враги.



Элитный страж: Не перемещаются, если этого явно не требует какой-либо эффект. За них выставляются **элитные** враги.

Инициатива врагов и карты выставления

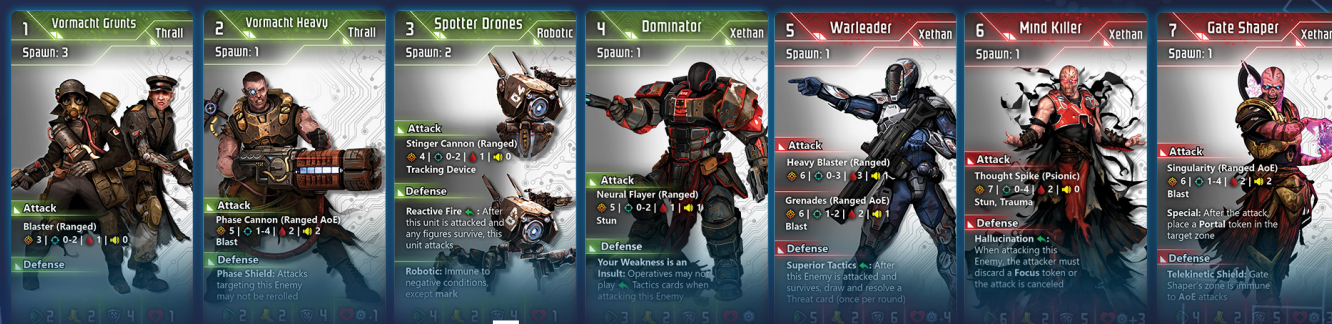
В начале миссии карты всех врагов, участвующих в миссии, выкладываются рядом с полем в порядке инициативы: от наименьшей к наибольшей. Это называется зоной карт врагов.

На каждой карте выставления есть значение **инициативы** в верхнем правом углу, а также три изображения врагов: это все враги, которые могут находиться в зоне врагов в этой категории инициативы. В миссии всегда участвует только один тип врагов в каждой категории (один с каждой карты выставления). Выставляя врагов (см. следующую страницу), игроки читают текст карты выставления только для того врага, который присутствует в текущей миссии в соответствующей категории инициативы, остальная часть карты игнорируется. Например, на карте справа следует читать только текст для верхнего врага из трёх, так как в зоне врагов, изображённой ниже, с инициативой 1 выложены пехотинцы.



Структура карты выставления

1. Инициатива
2. Тип врага
3. Эффект выставления



Пример зоны врагов

Выставление врагов

Когда оперативник, жетон солдата или дружественная защитная турель, получает **ЛВ** до жетона **отряда** или же выбирает жетон **отряда целью эффекта**, на место этого жетона выставляются **враги**. Когда это происходит, вытяните карту из соответствующей колоды (**базовой** или **элитной**) и сопоставьте число в верхнем правом углу карты с врагом с соответствующей инициативой в зоне врагов, чтобы понять, какой отряд выставляется. Затем поместите указанное число фигурок в зону **жетона** в соответствии со значением выставления врага. Не убирайте жетон **отряда**, пока враг не станет **встревоженным** (см. стр. 21).

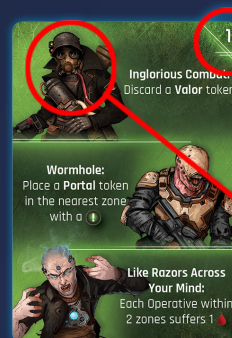
Если закончились фигурки

Если в запасе не хватает фигурок для выставления полного отряда, выставьте отряд врагов того же ТИПА (**базовый** или **элитный**) либо со следующей по возрастанию инициативой, **либо**, если вы должны были выставить врага с наивысшей инициативой, с наименьшей инициативой. При необходимости повторяйте процесс, пока не сможете выставить отряд. Выставляя отряды таким образом, не применяйте эффект выставления (см. ниже), вместо этого вытяните и разыграйте карту **угрозы**. В том редком случае, если игроки не могут целиком выставить отряд нужного типа (**базового** или **элитного**), когда это требуется, они немедленно проигрывают.

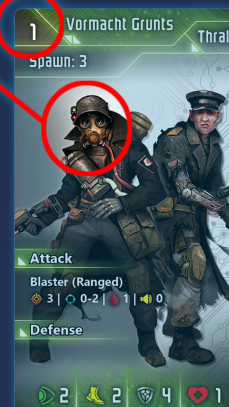
Возьмём в качестве примера зону врагов с предыдущей страницы: если игроки должны выставить отряд разведывательных дронов, но их не осталось в запасе, игроки будут обязаны выставить Доминатора. Если в запасе нет и Доминатора, игроки выставят пехотинцев. Затем игроки вытянут и разыграют карту угрозы вместо применения эффекта выставления.

Эффекты выставления

Каждый враг на карте выставления имеет эффект выставления, который разыгрывается после того как фигурки врага размещены на поле (применяйте только эффект того врага, которого выставили, игнорируйте эффекты других врагов на карте). Эффект срабатывает даже если выставляемый враг не **встревожен**. Примените выталкивание, если необходимо, до применения **эффекта выставления** (см. выталкивание на стр. 14).



Эта карта выставит отряд пехотинцев, так как их изображение совпадает со врагом с инициативой 1 в зоне врагов.



Значение выставления



Важно: до применения **эффекта выставления** оперативники могут пройти проверки **скрытности**, чтобы скрыться от выставляемых врагов. Оперативники также могут провести атаки **из дозора** перед применением эффекта, но только если этот эффект нацелен на оперативника (те эффекты, которые не нацелены на оперативника, таким образом прервать нельзя). Если атака из дозора убивает все фигурки врага в отряде до применения эффекта выставления, эффект выставления не применяется (подробнее про дозор см. на стр. 26).

Важно: эффекты выставления могут быть отменены жетонами «Всё чисто» до применения (см. стр. 45).

Требования эффектов выставления

У некоторых **эффектов выставления** есть требования. Например, эффект может срабатывать только для **базовых отрядов** () или только если **тревога** сработала (). Если требование не выполняется, **эффект** не применяется.

Выставленные враги, остающиеся спокойными

Когда враги выставляются на поле, но остаются **спокойными**, они продолжают вести себя так, как вёл бы себя жетон **отряда** того же типа (**патрули** перемещаются, **базовые отряды** — нет и т.д.). Оставьте жетон **отряда** таких врагов в их зоне (и перемещайте его вместе с ними при необходимости), чтобы обозначить, что они **спокойны** и ведут себя так же, как жетон.



Оливия перемещается в комнату с **базовым отрядом** и **патрулём**. Как только она получает **ЛВ** до жетонов, для каждого вытягивается карта выставления. В результате на поле выставляется отряд пехотинцев и доминатор. Оливия должна пройти проверку а  если хочет, чтобы враги остались **спокойными** (ЦЗ = 3, так как это **НАИВЫСШЕЕ** значение  врага, который видит её зону). При успехе оба жетона **отрядов** останутся на поле, чтобы обозначить, что **отряды спокойны** и ведут себя как жетоны.

Снятие жетонов отрядов

Когда выставленный враг становится **встревоженным**, уберите его жетон **отряда**. Он больше не следует правилам для жетона и ведёт себя в соответствии с правилами для **встревоженных** врагов (см. стр. 38). Когда жетон, **отличный от патруля**, убирается с поля, он возвращается в запас. Когда жетон **патруля** или **элитного патруля** убирается с поля, он кладётся в резерв **размещения** на **планшете эскалации**.



К сожалению, Оливия провалила проверку  и оба отряда врага становятся **встревоженными**. При этом в зону каждого врага кладётся жетон **замешательства**, а жетоны **отрядов** убираются с поля. Жетон **базового отряда** убирается в запас, а **жетон патруля** — в резерв размещения на планшете эскалации. На шаге размещения в фазу эскалации **патруль** вернётся на поле на случайную точку размещения.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО СНЯТИЮ ЖЕТОНОВ ОТРЯДОВ

Как только жетон отряда убирается с поля, на отряд, которому он принадлежал, перестают действовать любые эффекты, целью которых являются жетоны отрядов (например, карта, которая перемещает ближайший ).

Камеры наблюдения

На картах многих миссий есть жетоны камер, которые являются сложностями, которые оперативникам надо преодолеть.

Техники в пункте управления

Техники в пункте управления (фрагмент CR1) следят за камерами в поисках признаков нападения.

На каждом жетоне камеры есть значение

👁️ этих техников в качестве напоминания.

Если значение 👁️ по какой-либо причине меняется, считается что камеры используют это же новое значение.



Техники в пункте управления могут провести **ЛВ** от каждого из жетонов камер на поле. Поэтому, если у камеры есть **ЛВ** до зоны с оперативником, который провалил проверку 🌀, или до зоны с **встревоженным** врагом, техники в пункте управления становятся **встревоженными**.

Если все техники, которые начали миссию в пункте управления, убиты, все камеры **выключаются** до конца миссии.

Подробнее о техниках см. стр. 44.

Направление камер и ЛВ

У камер есть **ЛВ** только в направлении, в котором они смотрят, что обозначено её направлением на жетоне.

Важно: камеры не видят **зону**, в которой находятся, поэтому оперативники могут скрыться от камеры в её слепой зоне.

Отключение камер

Камеры можно **отключить** действием **взлома** (см. стр. 27) или некоторыми другими эффектами. Когда камера **отключена**, переверните её жетон на **обратную** сторону в качестве напоминания, что у неё больше нет **ЛВ**.

В этом примере Оскар выполняет перемещение и пробует пройти проверку 🌀, чтобы избежать обнаружения камерой. К сожалению, он проваливает проверку.

В пункте управления 2 техника, которые имеют **ЛВ** через камеры на поле и которые в результате проваленной проверки видят Оскара. Оба техника становятся **встревоженными**

и получают жетоны **замешательства**. Базовый отряд в пункте управления тоже становится **встревоженным** и получает жетон **замешательства**, так как получает **ЛВ** до другого **встревоженного** врага [техников]. Похоже, Оскар в беде...



Камера



Направление



Отключена

Структура раунда игры

Фаза обновления (пропускается в первом раунде)

Шаг восстановления

Каждый оперативник восстанавливает все истощённые карты и **восстанавливает 3** жетона действий из ячейки истощённых жетонов [см. стр. 11].

ИСТОЩЁННЫЕ КАРТЫ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Некоторые способности требуют истощить карту, чтобы применить её эффект. Это обозначается значком истощения (↻) перед описанием эффекта способности. Когда карта истощается, поверните её на 90 градусов, чтобы она лежала горизонтально. Истощённую карту нельзя истощить повторно, поэтому способности, которые требуют её истощения не смогут быть использованы, пока карта не будет восстановлена. Способности и эффекты карты, которые не требуют истощения, можно будет использовать даже когда карта истощена. При восстановлении просто разверните карту обратно.

ПРИМЕР ИСТОЩЕНИЯ:

Билли проводит атаку с использованием своего мародёра и решает истощить его карту, чтобы получить кубик. Билли может продолжать атаковать этим оружием, несмотря на истощение, но не может получать кубик **концентрации**, пока карта не будет восстановлена.

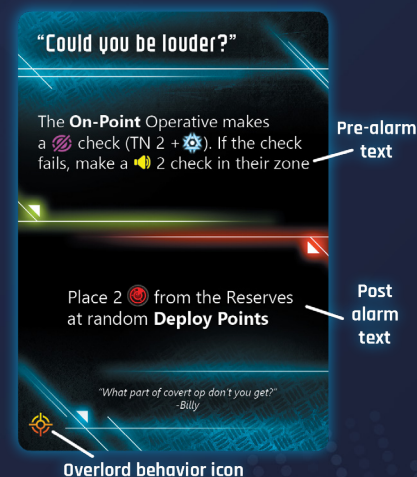


Шаг добора

Каждый оперативник может сбросить 1 карту, а затем добрать до лимита добора (по умолчанию 5 + 1 за каждого рядового, плюс модификации от уровня угрозы и других эффектов).

Шаг угрозы

Текущий **лидер** вытягивает и разыгрывает карту **угрозы**. Если **тревога** ЕЩЁ НЕ сработала, примените эффект только верхней половины карты. Если **тревога** СРАБОТАЛА примените эффект только нижней половины карты. **Значок поведения босса** используется только в определённых миссиях [см. книгу кампании]. **Помните:** карту угрозы можно отменить жетоном «Всё чисто» [см. стр. 45].



ВАЖНО

Если игроки должны вытянуть карту **угрозы**, а колода пуста, они немедленно проигрывают. Некоторые миссии не используют колоду угроз. В такой миссии если эффект говорит игрокам вытянуть и разыграть карту **угрозы** (или сбросить верхнюю в колоде карту **угрозы**), каждый игрок убирает верхнюю карту своей колоды из игры.

Шаг смены лидера

Оперативник с жетоном **лидера** передаёт его следующему по часовой оперативнику. Жетон **лидера** используется при применении некоторых эффектов [как правило, эффектов **карт угроз**].



Фаза оперативников

Во время фазы оперативников игроки выполняют действия за своих оперативников. Оперативники могут выполнить столько действий, сколько у них **жетонов действий в ячейке доступных**, но не обязаны использовать их все. **Игроки выполняют действия в любом порядке.**

Например, один оперативник может **переместиться**, потом другой может **атаковать**, а потом первый оперативник может выполнить **обыск** и так далее. Фаза оперативников заканчивается, когда никто из оперативников больше не может или не хочет выполнять действия. no longer able, or willing, to perform more actions.

Варианты действий оперативников

Действия перемещения

1. **Перемещение:** переместиться на расстояние до 2 зон.
2. **Осторожное перемещение:** переместиться на расстояние до 1 зоны, **затем укрыться.**

Приказы

1. **Действие:** выполнить действие со значком .
2. **Атака:** провести атаку.
3. **Исследование:** пройти проверку **исследования** для карты снаряжения ксетан в вашей ячейке **неизученного** снаряжения.
4. **Очищение:** снять одно **отрицательное состояние** с оперативника в вашей зоне, пройдя проверку  4.
5. **Дозор:** если ни у кого из врагов нет **ЛВ** до оперативника,

встать в **дозор** и **укрыться.**

6. **Подобрать:** поднять оперативника или предмет в вашей зоне.
7. **Планирование:** сбросить карту, чтобы получить жетон **концентрации**, совпадающий со **стоимостью концентрации** на сброшенной карте.
8. **Возрождение:** пройти проверку  5 для возрождения оперативника без сознания в вашей зоне.
9. **Взлом:** взломать объект в вашей зоне.
10. **Обыск:** обыскать зону с жетоном **оружейной**.
11. **Обмен/Перераспределение:** переложите **снаряжение** между ячейками планшета или обменяйтесь с оперативниками в вашей зоне.

Действия перемещения

Чтобы выполнить **перемещение**, игрок истощает жетон перемещения, а затем выбирает одно из двух:

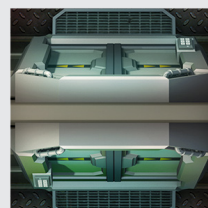


1. Move

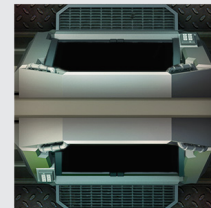
Оперативник, который не **в бою** (см. следующую страницу), может выполнить **перемещение** на расстояние до 2 зон. Всякий раз, когда фигурка перемещается, она должна перемещаться в смежную зону (то есть не по диагонали). **Важно:** штрафы к перемещению фигурки складываются. Это значит, что оперативник с **шоком**, который несёт другого оперативника, будет перемещаться на 2 зоны меньше. При этом штрафы на перемещение не применяются, если оштрафованную фигурку перемещают эффекты, разыгранные другими фигурками (например, эффект карты «Эвакуация» Оскара).

ОТКРЫТИЕ И ЗАКРЫТИЕ ДВЕРЕЙ

Когда оперативник перемещается (любым образом), он может **свободным** действием открыть или закрыть дверь в любой из зон, в которой находился во время перемещения (один раз за перемещение).



**Закрытая
дверь**



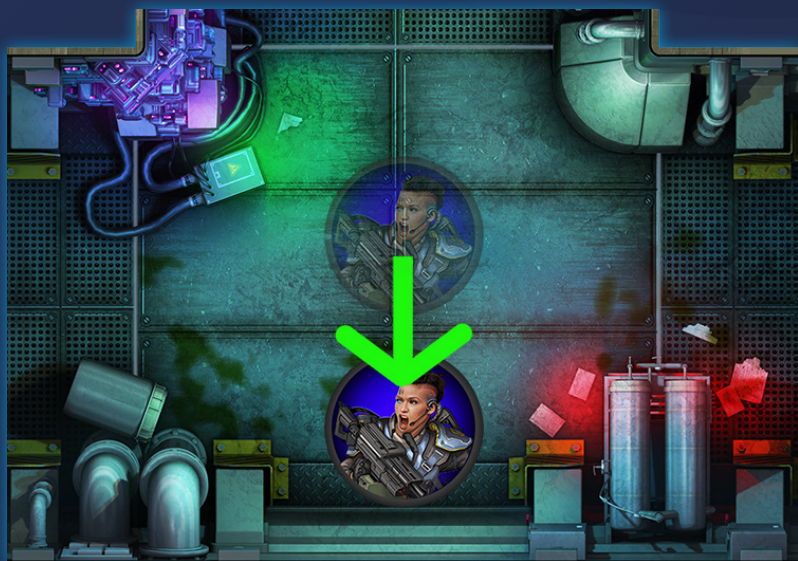
**Открытая
дверь**

2. Осторожное перемещение

Выполняя осторожное перемещение, оперативник не **в бою** может **переместиться** на одну зону, при этом получая  к любым проверкам **скрытности**, который будет проходить во время этого перемещения (про проверки скрытности см. подробнее на стр. 17). Кроме того, после перемещения оперативник может **укрыться** в своей зоне (см. ниже). Оперативник, выполняющий это действие, может решить не перемещаться вовсе, а просто **укрыться** в своей зоне. Сделать это он может даже находясь в бою.

Укрыться

Чтобы обозначить, что оперативник **укрывается**, переместите его фигурку к краю зоны. Оперативник сохраняет **укрытие**, пока не переместится в другую зону (подробности по **укрытию** см. в Глоссарии).



Пример укрытия

В БОЮ

Оперативник в одной зоне с одним или несколькими **встревоженными** врагами считается находящимся **в бою**. Оперативник, который перемещается в зону со **встревоженным** врагом не может продолжить перемещение дальше. Пока оперативник **в бою**, он не может покинуть свою зону, кроме как **телепортацией** или выходом **из боя**.

Оперативники не вступают **в бой** со **спокойными** или **оглушёнными** врагами и могут перемещаться из зон с ними без необходимости выходить **из боя**.

Важно: враги в одной зоне с оперативниками не считаются находящимися **в бою** и могут покидать зону без штрафов.

Выход из боя

Чтобы покинуть зону, в которой есть встревоженные враги, оперативник **должен потратить дополнительный жетон перемещения за каждый отряд врагов в зоне**. Если он делает это, он может переместиться как обычно. Если у него недостаточно жетонов, перемещение невозможно.

ПРИМЕР: Оперативник в одной зоне с доминатором (вражеский отряд 1) и карателем (вражеский отряд 2) должен истощить 3 жетона перемещения, чтобы покинуть зону.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ВЫХОД ИЗ БОЯ: если оперативник **в бою** должен переместиться в результате применения эффекта (например, из-за эффекта карты «Эвакуация» Оскара), он может сделать это только если эффект явно гласит, что оперативник **автоматически выходит** из боя. Только в этом случае оперативник может покинуть зону с **встревоженными** врагами без нужды **выходить из боя**.

Приказы

Чтобы выполнить действие приказа, оперативник истощает жетон приказа и делает одно из следующего:



1. Действие

Оперативник может выполнить действие с карты снаряжения, тактики или применить способность со значком .

2. Атака

Провести атаку (подробнее про атаки и применение их эффектов см. стр. 29-34).

3. Исследование

Когда оперативник получает карту снаряжения ксетан, она кладётся в ячейку неизученного снаряжения на его планшете. Эти карты нельзя экипировать, пока оперативник не **исследует** их. Сделать это можно, совершив действие **исследования** и пройдя проверку  с ЦЗ, равным **значению исследования** на карте снаряжения. Если проверка успешна, **исследовавший** оперативник может использовать карту, экипировав её, или переместить её в рюкзак. Если проверка провалена, карта остаётся в ячейке неизученных.



4. Очистение

Пройти проверку  4, чтобы снять одно **отрицательное состояние** с оперативника в вашей зоне. При провале отрицательное состояние остаётся.

5. Дозор

Оперативник вне **ЛВ** встревоженных врагов может использовать это действие, чтобы встать в **дозор** и укрыться (см. стр. 25).



Неактивная
сторона



Активная
сторона

Когда оперативник встаёт в **дозор**, переверните его жетон **дозора** **активной** стороной вверх. Проведя атаку из **дозора** или выйдя из **дозора**, переверните жетон **обратно**.

Оперативник с **активным** жетоном дозора может в любой момент (в том числе и прямо во время перемещения другой фигурки) перевернуть жетон **неактивной** стороной вверх и провести атаку **свободным** действием. Это также можно сделать в ответ на выставление врага ДО применения эффекта выставления, но только если этот эффект был нацелен на оперативника (эффекты, которые не нацелены на оперативника, таким образом прервать нельзя). Если атака из **дозора** убивает все фигурки врага в отряде до применения эффекта выставления, эффект выставления не применяется.

Если оперативник выполняет действие **приказа**, **оглушён** или **перемещается** будучи в **дозоре**, он выходит из **дозора**.

Помните, что **спокойные** враги не видят оперативников, поэтому даже если оперативник в пределах **ЛВ спокойного** врага, он всё равно может встать в **дозор**. Кроме того, если эффект говорит «встать в **дозор**» и не упоминает **ЛВ**, оперативник может сделать это даже в **ЛВ** встревоженного врага.

6. Подобрать

Подобрать предмет миссии, жетон цели или оперативника в вашей зоне. Жетоны целей помещаются в ячейку для жетонов целей на планшете эскалации, а предметы и оперативники помещаются на ваш планшет. Вы можете бросить предмет или оперативника **свободным** действием. Оперативник может нести только 1 оперативника одновременно.

Важно: оперативник, несущий другого оперативника, перемещается на 1 зону меньше при перемещении.

7. Plan

Сбросить карту, чтобы получить жетон **концентрации**, совпадающий со **стоимостью концентрации** на сброшенной карте (см. пример на следующей странице).



Пример планирования: Билли сбрасывает карту тактики и получает жетон **концентрации**, совпадающий со стоимостью **концентрации** на сброшенной карте (в этом случае — жетон атаки).

8. Возрождение

Попытаться возродить оперативника **без сознания**, пройдя проверку  5. При успехе поставьте фигурку возрождённого оперативника вертикально, снимите с него все **отрицательные состояния** и восстановите ему 3 здоровья. Подробнее см. на стр. 33.

Когда оперативник успешно **возрождает** оперативника, он получает жетон **отваги** (см. стр. 35).

9. Взлом: взломать объект в вашей зоне.

Попробовать взломать объект в вашей зоне, пройдя проверку  (ЦЗ для каждого жетона указаны ниже). Если проверка успешна, оперативник применяет указанные эффекты.

Если проверка провалена, поместите жетон  в зону оперативника, дальше ничего не происходит (вы можете попытаться повторно, потратив ещё приказы). Если эффект **отключает** объект, это означает, что эффект жетона перестает действовать (камеры не дают **ЛВ**, защищённые двери открываются и т.д.).

Когда оперативник успешно проводит **взлом**, он получает жетон **отваги** (см. стр. 35).

Важно: действия **взлома** могут вынуждать проходить проверки скрытности (см. стр. 17).

ХРАНИЛИЩЕ ДАННЫХ



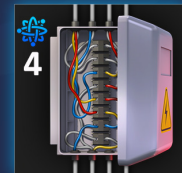
Получить разведданные ( 5): при успехе поместите жетон в ячейку для жетонов хранилища данных на планшете эскалации. Они нужны для получения доступа к специальным миссиям (см. стр. 14 в книге кампании).

КАМЕРЫ НАБЛЮДЕНИЯ



Отключить камеру ( 4): при успехе переверните жетон камеры **выключенной** стороной вверх. **Отключённые** камеры больше не дают **ЛВ** техникам (см. стр. 22).

РАСПРЕДЕЛИТЕЛЬНЫЙ ЩИТ



Отключить ( 4): при успехе выберите один из следующих вариантов (распределительный щит можно выбирать целью **взлома** несколько раз, всякий раз выбирая разные варианты)::

- Введите в игру дополнительное условие «**Отключение света**» до конца миссии (см. стр. 41).
- Выберите **камеру, дверь с электронным замком, защитную турель** или **лазерную сеть** на игровом поле и отключите.

Важно: распределительный щит может быть уничтожен, если получит урон (атаки по нему автоматически попадают), но его уничтожение провоцирует проверку  2 (см. стр. 35) в этой зоне. Если щит уничтожен, введите в игру доп. условий «**Отключение света**» и **отключите ВСЕ** камеры, защищённые двери, защитные турели и лазерные сети на поле. Затем поместите 2  на шкалу эскалации.

ЗАЩИЩЁННЫЕ ДВЕРИ



Обойти протоколы защиты ( 5): при успехе **отключите** защищённые двери и переверните их жетон **открытой** стороной вверх. После открытия такие двери нельзя закрыть до конца миссии.

СКАНЕРЫ



Обойти защитный сканер ( 5): сканер будет связан с каким-то объектом на поле (это будет описано в правилах миссии), который будет **отключён** вместе с отключением связанного сканера.

10. Обыск

Оперативники могут выполнить это действие, чтобы обыскать зону с жетоном **оружейной** и добрать карты снаряжения. Выполнив этот приказ, раскройте число карт снаряжения, равное уровню штаба, из соответствующей колоды (землян или ксетан), оставьте одну, а другие сбросьте.

При получении карты снаряжения землян могут быть экипированы или помещены в рюкзак сразу, а карты снаряжения ксетан (фиолетовые) сначала помещаются в **ячейку неизученных** карт на планшете оперативника. Их необходимо **исследовать** (подробнее см. на стр. 26).

ЖЕТОНЫ ОРУЖЕЙНОЙ. Они бывают 2 типов: землян или ксетан. У жетонов по 2 стороны: с цифрой 1 и с цифрой 2. По умолчанию в начале каждой миссии жетоны кладутся стороной с цифрой 2 вверх. После выполнения обыска, если на жетоне сверху была цифра 2, он переворачивается на сторону с цифрой 1, а если цифра 1, то жетон сбрасывается.

РЮКЗАК И ЯЧЕЙКА НЕИЗУЧЕННЫХ КАРТ

У каждого оперативника на планшете есть ячейка **рюкзака** и ячейка **неизученных** карт, каждая из которых вмещает до 3 карт снаряжения. Карты в этих ячейках не могут применяться, пока не будут экипированы (карты из ячейки неизученных должны быть сначала **исследованы**).

11. Обмен или перераспределение

Оперативник может применить это действие, чтобы переместить любое число карт снаряжения между своим **рюкзаком** и **ячейками снаряжения** на планшете и/или чтобы взять, отдать или обменять любое своё снаряжение и снаряжение другого оперативника в одной с ним зоне. Оперативники могут получать карты, не давая ничего взамен (или отдавать, не получая). Карты, полученные таким образом, можно сразу экипировать, при условии что они уже были **исследованы** (см. стр. 26). При экипировке новой карты в ячейку, которая уже занята, оперативник может убрать текущую карту в рюкзак или сбросить её. **Оперативники не могут обмениваться картами снаряжения своего класса.**



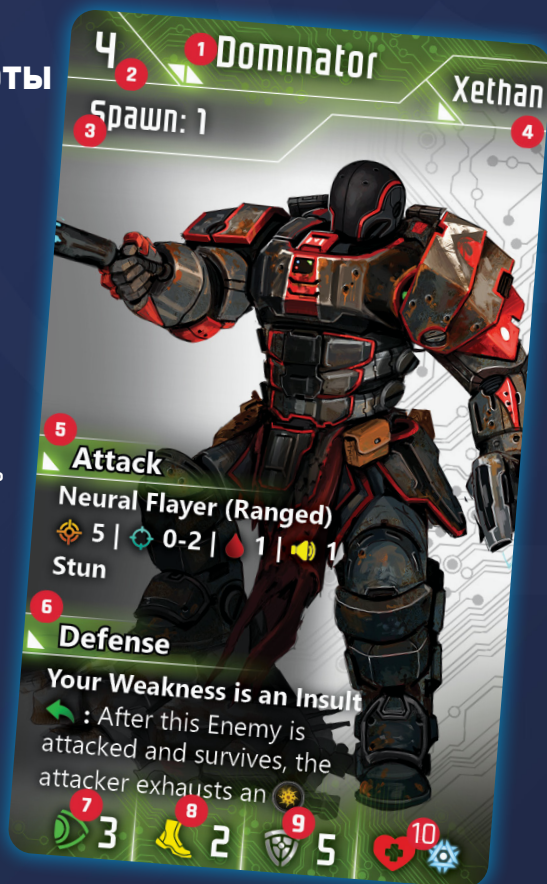
Пример обыска зоны с жетоном оружейной землян



Розыгрыш атак и проверки защиты

Структура карты врага

1. Имя врага
2. Значение инициативы
3. Значение выставления
4. Тип врага
5. Атака
6. Оборона
7. Внимательность
8. Перемещение
9. Защита
10. Здоровье



Розыгрыш атак

1. Выберите экипированное оружие
2. Выберите цель в пределах дальности и ЛВ
3. Определите целевое значение (ЦЗ)
4. Сформируйте пул кубиков и проведите проверку атаки
5. Выполните перебросы
6. Определите исход
7. Получите жетоны **концентрации**
8. Проверка шума

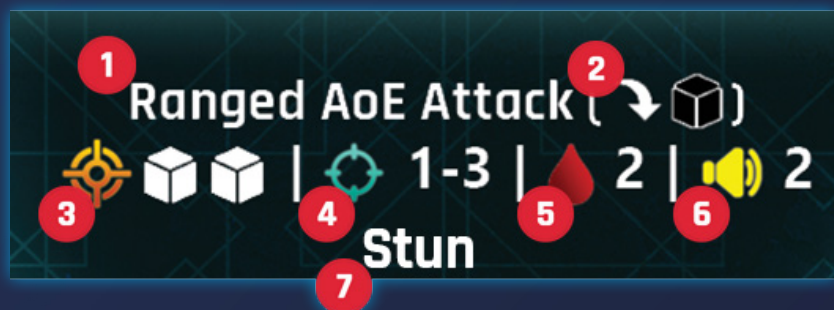
1. Выберите экипированное оружие

Оперативник выбирает экипированное оружие или карту, которая позволяет провести атаку (например, карту гранаты). У каждой атаки есть набор **характеристик**. В них указывается тип атаки: ближняя, дальняя, **АоЕ** или псионическая [1]. Некоторое оружие позволяет игрокам добавлять кубики **концентрации** в пул кубиков (для этого может требоваться истощить карту). На таких картах после типа атаки будет изображён один или несколько кубиков **концентрации** [2].

Характеристики атаки также содержат серию значков, которые описывают, как атака разыгрывается, включая информацию о кубиках в пуле [3], **дальности** [4], **уроне** [5], **шуме** [6]. Если атака накладывает **отрицательные эффекты** при попадании или имеет какие-либо **особые эффекты** (такие как «взрыв»), они будут указаны ниже [7].

2. Выберите цель в пределах дальности и ЛВ

Выберите **одну фигурку** в пределах **дальности** атаки и в **ЛВ**, в случае атак по области (**АоЕ**) выберите зону в пределах **дальности** и **ЛВ** (подробнее про дальность и **ЛВ** см. на стр. 15). Если цель находится за пределами дальности [7], эта цель не может быть выбрана. Фигурки в одной зоне находятся на расстоянии 0, поэтому атака с минимальной дальностью 1 или больше не может применяться на цель в одной зоне с атакующим. Например, атака с дальностью 1-3 не может выбрать целью фигурку в зоне атакующего (дальность 0) или фигурку на расстоянии в 4 зоны и дальше.



Характеристики атаки

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Тип атаки | 5. Урон |
| 2. Кубики концентрации | 6. Шум |
| 3. Кубики, добавляемые к | 7. Эффекты и |
| 4. Дальность | отрицательные состояния |

Выбрав допустимую цель атаки, зачитайте текст в **разделе Оборона** на карте врага и разыграйте применимые эффекты. Многие эффекты обороны срабатывают, когда враг выбран целью, получает урон или убит, поэтому читайте все **эффекты обороны** врагов до розыгрыша атак.

3. Определите целевое значение (ЦЗ)

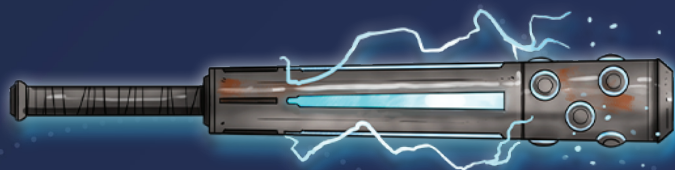
Базовое ЦЗ для атаки — это значение  цели. Далее примените к нему любые модификаторы от **укрытия** и/или способности обороны. Итоговое значение и есть ЦЗ проверки атаки.

АТАКИ ЧЕРЕЗ ДВЕРИ

Когда фигурка атакует через открытые двери, все цели получают **укрытие**.

4. Сформируйте пул кубиков и проведите проверку атаки

Игрок берёт число кубиков, равное навыку  на его планшете, добавляет к нему кубики оружия от характеристики  и кубики от других модификаторов (например, от карт **тактики**). Помните, что число кубиков ограничено лимитами пула кубиков (см. стр. 10). Если у оружия есть кубики **концентрации**, игрок может добавить их в пул кубиков (истощив карту при необходимости). Затем игрок бросает все кубики в пуле разом и считает число выпавших . Если игрок бросал  кубик, на этом шаге он пока не получает жетоны **концентрации**, их получение происходит на шаге 7 (это важно для перебросов, см. следующий шаг).



КОНЦЕНТРАЦИЯ

Большая часть оружия, которое добавляет кубики концентрации, требует истощить карту() , однако на некотором оружии будет значок  без значка истощения. Это означает, что оружие добавляет кубик **концентрации** при каждой атаке, истощать карту не требуется.

5. Выполните перебросы

Игрок выполняет доступные ему перебросы, сбрасывая карту **тактики** (см. стр. 12) или используя другие эффекты (эффекты жетонов **отваги** или карт **снаряжения**).

6. Определите исход

Если общее число выброшенных  меньше ЦЗ, атака провалена, переходите к шагу 7. Если общее число  больше или равно ЦЗ — атака успешна и наносит урон цели в количестве, равном значению  больше или равно ЦЗ — атака успешна и наносит урон цели в количестве, равном значению  атаки плюс урон от имеющихся модификаторов. Если цель **выжила**, наложите на неё **отрицательные состояния** от атаки (при наличии). **Учитывайте**, что отрицательные состояния накладываются, если атака попала по цели, для этого атаке не обязательно наносить урон



7. Получите жетоны концентрации

Оперативник получает жетоны **концентрации**, которые заработал в ходе атаки.

8. Noise Check

Если значение **шума** [🔊] атаки выше 0, выполните проверку **шума** (см. стр. 35).



Розыгрыш атак врагов

Враги не бросают кубики во время атак. Вместо этого оперативники проходят проверки **защиты** [🛡️], чтобы избежать попадания. Атаки проводятся аналогично атакам оперативников, но со следующими изменениями:

Выбор цели в пределах дальности и ЛВ

Выбирая цели атаки, враги всегда выбирают ближайшего оперативника. Если таковых несколько, враг выбирает оперативника, получившего больше всего урона. Если ничья сохраняется, игроки сами решают, кто станет целью.

Единственное исключение — **атаки по области**. Во время **АоЕ** атак враги будут стараться атаковать наибольшее число оперативников за раз, даже если они будут не ближайшими. При нескольких равных вариантах, враг выберет зону с наименьшим числом своих союзников.

РОЗЫГРЫШ РЕАКЦИЙ (↩️)

Часто у фигурок будет возможность разыграть реакции во время атак. Враг всегда будет применять такие реакции, если может, но игроки сами решают, хотят ли сыграть реакцию. **Оглушённые** враги не могут применять реакции.

Важно: если фигурка убита (**или без сознания**) в результате атаки, она не может играть реакции, эффект которых применяется после получения урона.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ОГОНЬ

Когда оперативник оказывается целью **АоЕ** атаки другого оперативника, ЦЗ проверки [🛡️] равен проверке [🎯] атакующего оперативника.

Когда враги оказываются целью **АоЕ** атаки другого врага, атака попадает если [🎯] атакующего равна или выше, чем [🛡️] защищающегося.

Определение целевого значения

ЦЗ проверки [🛡️] оперативника равно [🎯] врага для этой атаки.

ПРИМЕР: если бы Доминатор атаковал, базовое ЦЗ для проверки [🛡️] оперативника было бы 5, что равно характеристике [🎯] Доминатора.

Формирование пула и броски кубиков

Оперативник берёт число кубиков, равное навыку  на его планшете и добавляет к ним кубики от снаряжения или из других источников (например, от карт тактики) при наличии. Если у оперативника есть **укрытие** от атаки, он автоматически получает 2  к проверке.

Определение исхода

Если число  равно или превышает ЦЗ, проверка успешна и атака промахивается. Если проверка  провалена, он получает урон равный  и любые другие эффекты от неё (например, **отрицательные состояния**). Учитывайте, что отрицательные состояния накладываются, если атака попала по цели, для этого атаке не обязательно наносить .

Одновременные атаки

Если отряд состоит из нескольких фигурок с одним именем (например, отряд из 3 пехотинцев), фигурки атакуют одновременно.

ЦЗ для проверок  при таких атаках равен базовому  врага +1 за каждую фигурку сверх первой.

ВАЖНО

Фигурки из разных отрядов не проводят атаки одновременно, даже если это фигурки одного типа (например, 2 разных отряда пехотинцев).



Получение урона от одновременных атак

Провалив проверку  против одновременных атак, оперативник получает урон, равный базовому  атаки +1  за каждую фигурку в отряде сверх первой. **Отрицательные состояния и другие эффекты применяются только один раз.**

ПРИМЕР: отряд, состоящий из 3 пехотинцев, должен провести одновременную атаку. ЦЗ этой атаке будет равно 5 (базовое значение  пехотинцев = 3, +1 за каждую фигурку сверх первой). Если атака попадает, цель получит 3  (1  от атаки, +1 за каждую фигурку сверх первой).

Враги в дозоре

Когда вражеский отряд встаёт в **дозор**, поместите вражеский жетон **дозора** в его зону (**максимум 1 на зону**). ВСЕ враги в зоне с этим жетоном считаются находящимися в **дозоре**, даже если жетон выложил другой отряд. Эти жетоны не перемещаются вместе с врагами и убираются, если в зоне не осталось врагов. Если враг оглушён, он выходит из **дозора** (другие неоглушённые враги в зоне НЕ выходят из дозора).

Враги в **дозоре** сбросят жетон, чтобы провести атаке по первому оперативнику в **ЛВ**, который подойдёт в пределы дальности любой из атак врагов (в любую фазу), даже если при этом не все фигурки в зоне способны атаковать. Они делают это сразу, как только оперативник перемещается в предел дальности атаки, даже до того, как оперативник завершает перемещение.

Если и враг, и оперативник должны провести атаку из **дозора** одновременно, игроки сами определяют их порядок (как и при других ничьих).

Важно: если **встревоженный** враг получает жетон **дозора**, он немедленно потратит его, чтобы совершить атаку (при возможности).



Получение урона

Когда враг получает урон, поместите нужное число жетонов урона рядом с его фигуркой, чтобы отследить это. Если суммарный урон врага равен его ❤️, или превышает его, враг убит, а его фигурка убирается с поля в запас.

Когда оперативник получает урон, он переворачивает по одному из своих жетонов **действий** в **ячейке доступных** повреждённой стороной вверх за каждый полученный урон. Эти жетоны немедленно **истощаются**. Если не сказано иного, игроки сами выбирают, какой жетон хотят перевернуть (**приказ** или **перемещение**). Если жетонов в ячейке **доступных** недостаточно для получения всего нанесённого урона, оперативник переворачивает жетоны в ячейке **истощённых**, пока не получит весь нанесённый ему урон.

ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ

УРОНА: Оскар получает 1 ❤️. Он решает перевернуть жетон приказа повреждённой стороной вверх, жетон немедленно истощается.



Повреждения и восстановление

Жетоны действий, которые лежат повреждённой стороной вверх **не могут быть восстановлены** и остаются повреждёнными до **лечения**.

Без сознания

Когда все жетоны оперативника оказываются перевёрнуты повреждённой стороной вверх, оперативник немедленно оказывается **без сознания**. Положите фигурку этого оперативника на поле горизонтально. Фигурка **без сознания** не может действовать и на неё нельзя применять никакие эффекты (включая лечение), пока она не будет **возрождена** (см. стр. 27). Оперативник **без сознания** роняет фигурки или предметы, которые нёс, в своей зоне и не может быть **лидером** (если он уже **лидер**, он немедленно передаёт жетон игроку слева). Оперативника без сознания может поднять и нести другой оперативник действием подобрать (см. стр. 26). Как только оперативник теряет **сознание**, он получает жетон **раны** (см. ниже).

Оперативник **без сознания** сбрасывает карты на руке и не может добирать карты, восстанавливать снаряжение, а враги его игнорируют.

Жетоны ранений

Есть два типа жетонов ранений: **рана** и **травма**. Оперативники получают жетоны **ран**, когда теряют **сознание** или становятся целью эффекта с ключевым словом «Рана». Оперативники получают жетоны **травм**, когда становятся целью эффекта с ключевым словом «травма».

В **фазу штаба** во время миссии оперативники должны будут сбросить эти жетоны, чтобы получить карты **ранений** (см. стр. 12 в книги кампании). Важно: атакам с эффектами «рана» или «травма» не обязательно наносить ❤️, чтобы наложить эти эффекты, достаточно просто попадания.

Жетоны ран и травм **НЕ** считаются **отрицательными состояниями** и их нельзя снять эффектами, снимающими **отрицательные состояния**.



Жетон раны



Жетон травмы

Жетоны брони

Когда эффект говорит взять **X брони**, эта фигурка получает X жетонов брони и кладёт их на свой планшет (если это оперативник) или рядом с фигуркой на поле (если это враг). Когда фигурка получает урон, она может сбросить **жетоны брони**, чтобы уменьшить полученный **урон** на 1 за каждый сброшенный жетон. Враг всегда будет стремиться снизить урон до 0. Неиспользованные жетоны **брони** в конце миссии сбрасываются и не переходят в следующую миссию. **Оперативники могут иметь не более 3 жетонов брони одновременно.**



Лечение

Когда оперативник получает **лечение**, переверните соответствующее число повреждённых жетонов **действий** обратно **активной** стороной вверх. Эти жетоны остаются в ячейке истощённых, пока не будут восстановлены. Помните: оперативники **без сознания** не могут получать лечение, пока не будут **возрождены** (см. стр. 27 и 33).

Карты ранений

Карты ранений представляют собой различные увечья и травмы, которые оперативники могут зарабатывать в ходе кампании. Эти карты добавляются в колоду оперативника во время **фазы штаба** или прямо во время игры при игре в режиме штурма (подробнее о фазе штаба и режиме штурма см. книгу кампании). Всякий раз, добрав карты до максимума в фазу добора, игрок применяет эффекты всех **ранений** у него на руке, а затем сбрасывает карты ранений (не добирая новые).



Атаки по области (AoE)

Атаки с ключевым словом **AoE** действуют на всю зону, а не на отдельную фигурку. Дальние **AoE** атаки действуют на ВСЕ фигурки в зоне, включая союзников (см. Дружественный огонь на стр. 31), а ближние **AoE** атаки действуют только на врагов. Чтобы применить **AoE** атаку, выберите зону в пределах дальности, бросьте кубики один раз и примените выпавший результат ко всем целям (это может значить, что по одним фигуркам атака попадёт, а по другим — нет).

Оборона при атаке по нескольким врагам

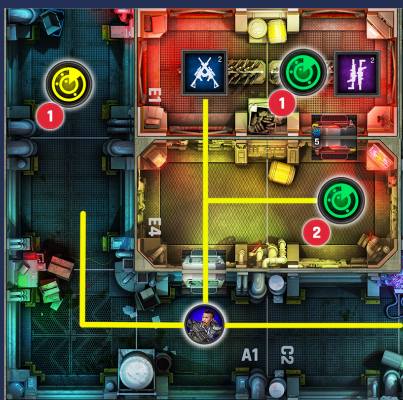
Если несколько разных врагов становятся целью одной атаки, например, целью **AoE** атаки или эффекта карты, такой как карта «Не бойтесь, тут на всех хватит!» Кайла, каждый враг применяет свою способность обороны при возможности.

Пример: Кайл играет карту «Не бойтесь, тут на всех хватит!», целями становятся штурмовик, группа прикрытия и боевой дрон. До броска Кайл убирает 1 и 1 из пула кубиков (из-за оборонной способности боевого дрона «Тяжёлая броня»). Затем он бросает кубики и получает 4★. Этого достаточно, чтобы попасть по штурмовику и боевому дрону, но не по группе прикрытия. В обычной ситуации Кайл мог бы перебросить кубики, чтобы попытаться попасть и по ней, но из-за оборонной способности «Фазовый щит» штурмовика он не может использовать перебросы в этой атаке, так что по группе прикрытия атака не попадает.



Розыгрыш проверок шума

Если **значение шума** [🔊] эффекта больше 0, он вынуждает фигурку пройти **проверку шума** в зоне, где находится фигурка, если не указано иного. Чтобы пройти **проверку шума**, отсчитайте число зон, равное **значению шума**, от изначальной зоны (в том числе и через стены и закрытые двери). Если в этих зонах нет **спокойных** врагов, проверка шума завершается, ничего не происходит (**встревоженные** враги при таких проверках игнорируются). Если же **спокойные** враги (включая техников и защитные турели) в этом диапазоне есть, поместите жетон **происшествия** в зону с источником шума (подробнее про жетоны **происшествий** см. стр. 36). Кроме того, если кто-то из этих врагов — это жетоны **базовых отрядов** [🟢] или **жетоны элитных стражей** [👤], переверните эти жетоны стороной **патруля** вверх.



Марисса проходит проверку 🔊 2. Чтобы сделать это она отсчитывает 2 зоны от себя в каждом направлении, чтобы проверить, есть ли в этом диапазоне **спокойные** враги. **Патруль** и **жетон базового отряда** в оружейной находятся слишком далеко [1]. Однако **жетон отряда** в соседней комнате как раз в 2 зонах от неё, поэтому он слышит шум [2].



Так как в пределах значения шума есть **спокойные** враги, Марисса кладёт жетон **происшествия** в свою зону. **Базовый отряд**, который слушал шум, переворачивается стороной **патруля** вверх. Скоро Мариссе составят компанию!

ПРОВЕРКИ ШУМА И ЖЕТОНЫ ОТРЯДОВ

Важное напоминание: если кто-то из **спокойных** врагов врагов в диапазоне проверки шума — это жетоны **базовых отрядов** или жетоны **элитных** стражей [👤], переверните эти жетоны стороной **патруля** вверх.

Отрицательные состояния

Получение отрицательных состояний

Когда фигурка получает **отрицательное состояние**, возьмите соответствующий ему жетон и поместите на планшет (если это оперативник) или рядом с самой фигуркой (если это враг).

Важно: фигурка может иметь максимум 1 жетон каждого состояния. Если отрицательное состояние накладывается повторно, считается, что фигурка его получает, но второй жетон не выкладывается, так как эффекты не суммируются.

Снятие отрицательных состояний

Отрицательные состояния можно снять действием **очистения** (см. стр. 26) или эффектами карт. Некоторые состояния также снимаются при определённых условиях, как указано в их описании (например, **кровотечение**). **Помните: жетоны ран и травм НЕ считаются отрицательными состояниями.**

Жетоны отваги

Когда последняя фигурка вражеского отряда убита, вытяните случайный жетон из **мешка отваги** и поместите жетон в **командный запас отваги**. Если это был **элитный** отряд, вместо этого вытяните 2 жетона. Игроки также тянут жетоны отваги за успешные проверки **возрождения** и **взлома**.

Любой оперативник может сбросить жетон отваги из командного запаса и применить его эффект в соответствии с типом действия (**приказ**, **свободное действие** или **реакция**). Сброшенные жетоны не возвращаются в мешок до конца миссии.

Описания эффектов **жетонов отваги** см. на обратной стороне **книги кампании**.

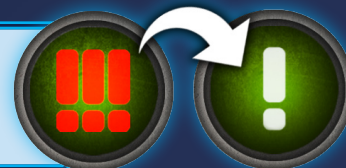
фаза врагов

Во время фазы врагов враги будут перемещаться и активироваться в зависимости от своего состояния (**встревоженные** или **спокойные**). Фаза врагов заканчивается, когда все враги, которые могли, переместились и/или активировались.

Шаг проверки тревоги (пропустите, если тревога сработала)

Если на шаге проверки **тревоги** на поле есть **встревоженные** враги (игнорируйте **оглушённых** врагов), активируйте **тревогу**. Если **тревога** не активировалась, переверните все жетоны **замешательства** стороной с **происшествием** вверх. Не переворачивайте жетоны в зонах с **оглушёнными** врагами, эти враги остаются в **замешательстве** до шага проверки **тревоги** следующего раунда. Если тревога сработала, этот шаг пропускается целиком на протяжении всей остальной миссии.

Пример переворота жетона **замешательства** стороной с **происшествием** вверх.



Шаг жетонов порталов



На этом шаге примените эффект каждого жетона **портала** на поле. Чтобы сделать это, выберите **жетон патруля** на поле (при возможности нужно выбрать **элитный**) и переместите его в зону с **порталом**, а затем сбросьте жетон портала. При применении

эффектов нескольких **порталов**, каждый действует на разный жетон **патруля** при возможности. Если на поле нет **жетонов патрулей**, сбросьте **портал** без применения эффекта.

Шаг перемещения врагов

На шаге перемещения врагов каждый **патруль** и **встревоженный** враг перемещается (помните, что если **тревога** сработала, ВСЕ враги **встревожены**). Невыставленные враги (например, **жетоны патрулей**) перемещаются на 2 зоны, а выставленные фигурки — на число зон в соответствии со своим значением **движения** (даже если они спокойны). Когда враги перемещаются, они перемещаются к **целевой зоне**.

Целевая зона

Для **спокойных врагов** **целевая зона** — это ближайшая зона с жетоном **происшествия** [!]. Для **встревоженных** врагов — это **зона** с ближайшим оперативником. В обоих случаях ближайшей считается зона, до которой враг может прийти быстрее всего при перемещении.

Если на поле нет подходящей **целевой зоны** для врага (например, в самом начале миссии, когда на поле ещё нет жетонов **происшествий**), враги будут перемещаться к ближайшей **точке высадки** (если **тревога** не сработала) или к ближайшей **точке эвакуации** (если тревога сработала).

Враг, который уже на **точке высадки** или **эвакуации**, не будет двигаться, пока у него не появится целевая зона.

Достигнув целевой зоны, враг определяет новую **целевую зону** (например, следующий ближайший жетон **происшествия**). Сделав это, он продолжит двигаться, если у него осталось перемещение.

Когда **встревоженный** враг перемещается, он переместится так, чтобы оперативник оказался в пределах дальности одной из его атак. Если оперативник уже в пределах дальности, враг не будет двигаться, если только эффект не предписывает ему переместиться в **конкретную зону** (например как способность выставления налётчика «Тень смерти»).

Снятие жетонов происшествий

Если в любой момент в зоне с жетоном **происшествия** [!], оказывается враг, уберите этот жетон с поля и поместите его на крайнюю левую свободную ячейку на **шкале эскалации**. Подробнее про **шкалу эскалации** см. на стр. 39.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ЖЕТОНЫ

Если в любой момент игры вы должны выложить 1 или более жетонов **замешательства** или **происшествия**, а в запасе их нет, **тревога** немедленно срабатывает.

ЛИМИТЫ ЖЕТОНОВ

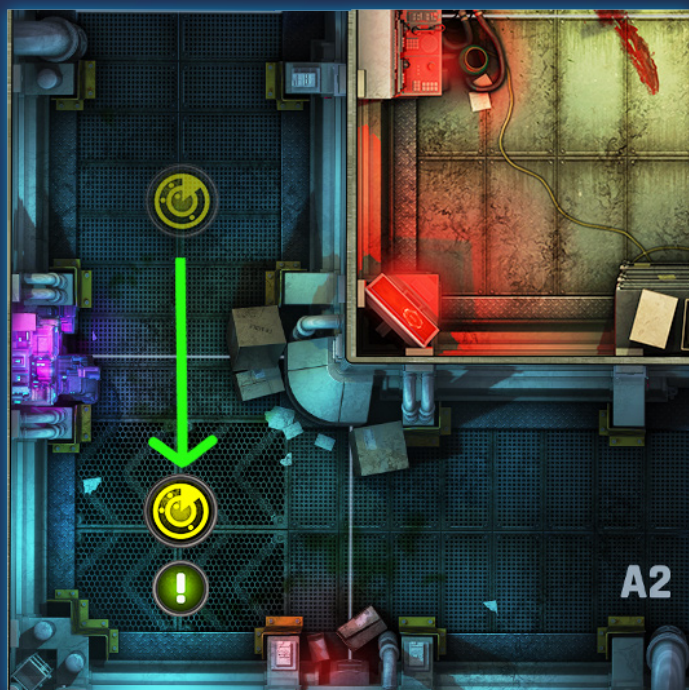
В каждой зоне может быть только 1 жетон **происшествия**. Если в зоне в любой момент оказывается более 1 жетона **происшествия** (например, одновременно переворачиваются 2 жетона **замешательства**), положите все «лишние» жетоны на **шкалу эскалации**, чтобы в зоне остался только 1.

Перемещение спокойных врагов

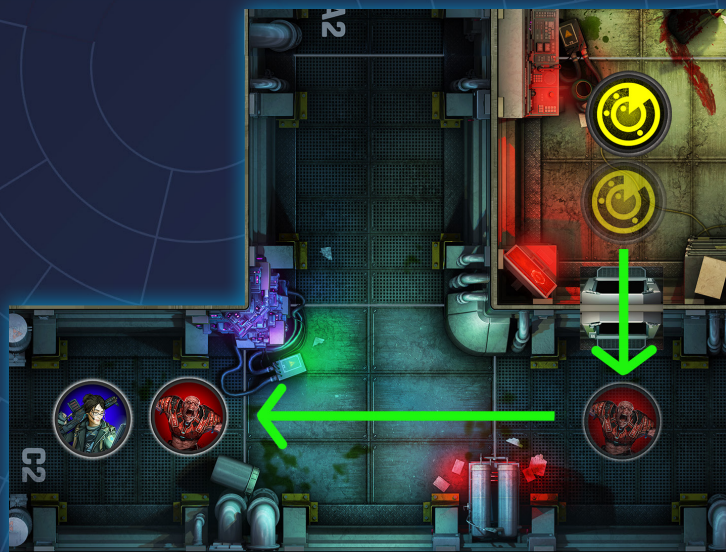
Когда **спокойные** враги перемещаются, оперативникам может быть нужно проходить проверки [!], чтобы избежать обнаружения этими врагами (см. стр. 17). Если враг становится **встревоженным** ВО ВРЕМЯ перемещения, этот враг продолжит перемещаться (при необходимости), пока оперативник не окажется в пределах дальности одной из его атак или пока он не потратит всё своё перемещение. Важно: враги, которые становятся **встревоженными** во время перемещения, НЕ активируют **тревогу**, так как её активация **проверяется раньше** (на шаге проверки **тревоги**).

Двери

Если отряд должен переместиться через закрытую дверь, он это делает, а затем дверь снова закрывается, как только отряд прошёл через неё. Если отряд получает **ЛВ** до оперативника как только дверь открыта, она остаётся открытой. Враги не перемещаются через закрытые **защищённые двери** и будут игнорировать целевые зоны, которые требуют перемещения через них в пользу целевых зон, которых можно достичь БЕЗ перехода через защищённые двери (подробнее про **защищённые двери** см. стр. 27).



В этом примере **патруль** перемещается в зону с жетоном **происшествия**, который немедленно снимается с поля и выкладывается на крайнюю левую свободную ячейку на **шкале эскалации**. После перемещения жетона **патруль** продолжит перемещение к следующей **целевой зоне**.



Пример перемещения врага: на момент перемещения врагов сработала **тревога**, поэтому все враги перемещаются к ближайшему оперативнику. Первый **патруль** перемещается в **ЛВ** Оливии и на поле выставляется разбойник. Обычно **патрули** перемещаются на 2 зоны, но выставленные фигурки перемещаются на своё значение **перемещения** (на 3 в случае разбойника). Дальность атаки истязателя — 0, поэтому оставшееся перемещение он тратит, чтобы переместиться в зону Оливии, чтобы атаковать её.



Пример перемещения врага 2: второй **патруль** перемещается и в результате выставляется штурмовик. Несмотря на то, что у него осталось ещё 1 перемещение, он не двигается, так как оперативник уже в пределах дальности его атаки.

ПОМНИТЕ

Как и оперативники, враги должны перемещаться в смежные зоны, они не ходят по диагонали.

Шаг активации врагов

На этом шаге каждый **встревоженный** отряд врага активируется по одному в порядке инициативы: от наибольшей к наименьшей.

Когда враг активируется, он при возможности пытается применить каждую атаку и способность, указанную в его **атаках**, в порядке сверху вниз (подробнее о розыгрыше атак врагов см. на стр. 31).



ФАЗА ЭСКАЛАЦИИ

Планшет эскалации

Всякий раз, когда эффект должен выложить один или несколько жетонов происшествий на шкалу эскалации, кладите жетон на крайнюю левую свободную ячейку на пронумерованной шкале вверху планшета (шкале эскалации). Когда жетон выкладывается на ячейку со значком, немедленно примените её эффект:



Добавьте **патруль** в **резерв размещения**.



Добавьте жетон вражеского **дозора** в каждую зону с одним или несколькими



Добавьте **элитный патруль** в **резерв размещения**.



Активируйте **тревогу**.

Шаг эскалации

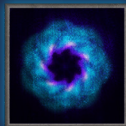
Если **тревога** уже сработала, добавьте **элитный патруль** в **резерв размещения**. В ином случае пропустите этот шаг.



Шаг размещения

На этом шаге каждый жетон **отряда** в **резерве размещения** выставляется на случайную **активную точку размещения** (используйте кубик D6 для рандомизации). Жетоны **отрядов** выставляйте на поле по одному, начиная с **элитных патрулей**.

Важно: выставляйте только те жетоны отрядов, которые **НАЧИНАЛИ** эту фазу уже в резерве. Те жетоны, которые добавились в резерв размещения **ПОСЛЕ** начала этой фазы, остаются в нём до следующего раунда.



Неактивная точка размещения



Активная точка размещения

ФАЗА ЭСКАЛАЦИИ

ЛИМИТЫ ЗОНЫ ПРИ РАЗМЕЩЕНИИ

Если необходимо выложить жетон **отряда** на **точку размещения**, а в её зоне уже **достигнут лимит** (см. стр. 14), вместо этого выложите этот жетон на ближайшую по часовой стрелке **точку размещения**. Если и там достигнут лимит, **повторяйте этот процесс, пока жетон не сможет быть выложен**. Если в зонах всех точек размещения достигнут **лимит**, не выкладывайте жетоны **отрядов** в эту фазу. Вместо этого сбросьте по 1 карте с колоды **угроз** за каждый **жетон**, который не смогли выложить.

Шаг сброса

На этом шаге оперативники сбрасывают все длительные карты тактики в игре. Также на этом шаге применяются те эффекты, которые разыгрываются «в конце раунда».

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

Уровень **угрозы** используется, чтобы определять силу целого ряда эффектов. Например, для определения здоровья некоторых врагов, для эффектов некоторых карт угроз. В начале миссии уровень **угрозы** равен числу оперативников, участвующих в миссии (включая рядовых) — положите жетон **угрозы** на соответствующую ячейку на шкале на планшете эскалации. Когда вы видите значок , это означает, что необходимо проверить уровень угрозы и подставить его текущее значение в текст эффекта. , это означает, что необходимо проверить уровень угрозы и подставить его текущее значение в текст эффекта.



Конец раунда

Когда завершены все шаги всех фаз, раунд заканчивается. Если оперативники ещё не победили и не проиграли, начинается новый раунд, т.е. новая фаза обновления.

Активация тревоги

Тревога может быть активирована, при выполнении 1 из 3 условий:

- ▶ Если на шаге проверки **тревоги** на поле есть **встревоженные** и при этом неоглушённые враги (см. стр. 36).
- ▶ Если вы должны выложить 1 или несколько жетонов **замешательства/происшествий**, а в запасе их не осталось (см. стр. 37).
- ▶ Если на ячейку активации **тревоги** на **шкале эскалации**, выкладывается жетон.
- ▶ **Помните**, что если **тревога** активируется на шаге проверки **тревоги** или из-за невозможности выложить жетон **замешательства/происшествий**, эффекты открытых ячеек на **шкале эскалации** НЕ применяются.

Когда срабатывает **тревога**, примените следующие эффекты:

- ▶ Уберите все жетоны **замешательства** и **происшествий** с поля.
- ▶ Переверните все жетоны **базовых отрядов** (🟢) и жетоны **элитных стражей** (🔴) стороной **патруля** вверх.
- ▶ Уберите с поля всех техников.

После того как **тревога** сработала, следующие правила активируются и действуют до конца игры:

- ▶ Разыгрывая карты **угроз**, применяйте эффект в нижней половине карты (верхнюю половину игнорируйте).
- ▶ Враги больше не могут быть в **замешательстве** и жетоны замешательства больше не используются.
- ▶ Все враги считаются **встревоженными** (даже если их фигурки ещё не выставлены на поле).
- ▶ Будут срабатывать эффекты со значком 📡.
- ▶ **Проверки шума** больше не проводятся.



Дополнительные правила

Жетоны баррикад

Враги в зоне с жетоном баррикад получают **укрытие**. Только 1 жетон баррикады может находиться в одной зоне, эти жетоны не перемещаются с врагами. Если в любой момент игры в одной зоне с баррикадой нет врагов, этот жетон снимается с поля. Оперативники не получают преимуществ от баррикад.

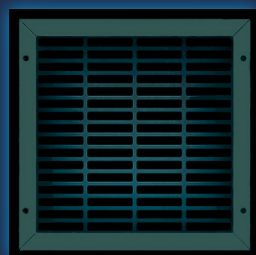
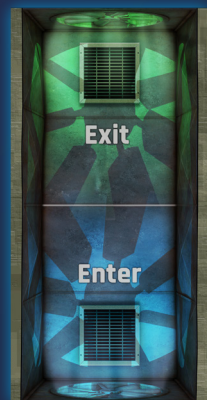


Lights Out Condition

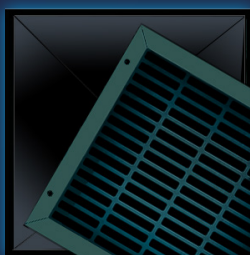
Дополнительное условие «**отключение света**» может быть введено в игру, благодаря **взлому** электрического щитка [см. стр. 27] или такими эффектами как на карте стратегии «**Секретная операция**». Когда это условие в игре, враги получают -2

Ventilation Shaft Tile

На карте многих миссий будут **зоны с люками**, которые оперативники могут использовать, чтобы получить доступ к **вентиляции** и незаметно перемещаться по полю. Во время подготовки к игре поместите жетон вентиляции рядом с игровым полем, если на карте миссии есть жетоны люков.



Закрытый
люк



Открытый
люк

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В И ЧЕРЕЗ ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ШАХТЫ:

Чтобы переместиться в или из **вентиляции**, оперативник должен пройти через **люк**. По умолчанию в начале миссии **люки** закрыты, после открытия они не могут быть закрыты снова. Чтобы войти в **вентиляцию**, оперативник в зоне с **люком** истощает жетон **движения** и переворачивает жетон **люка** открытой стороной вверх (если он ещё закрыт). Затем он помещает свою фигурку на зону «вход» на фрагменте **вентиляции**. Когда **люк** открывается, поместите жетон **происшествия** в эту зону.

Оперативник может истощить ещё один жетон **перемещения**, чтобы переместиться из зоны «вход» в зону «выход». Находясь в зоне «выход» оперативник может истощить жетон **перемещения**, чтобы выставить фигурку оперативника на поле в любую зону с **люком** (перевернув жетон люка открытой стороной вверх и поместив в зону жетон **происшествия**, если требуется).

Важно: перемещение из, в и через **вентиляцию** требует обязательного истощения жетона перемещения. Стандартные действия перемещения и другие эффекты, перемещающие оперативников не могут быть использованы для взаимодействия с **вентиляцией**.



Кайл **истощает** жетон **перемещения**, чтобы войти в **вентиляцию**, открывает **люк** и помещает жетон **происшествия** в свою зону.



Кайл **истощает** ещё один жетон **перемещения**, чтобы переместиться на зону «выход» на фрагменте **вентиляции**.



Кайл **истощает** третий жетон **перемещения** и перемещается на зону с **люком** (перевернув его открытой стороной вверх и выложив жетон **происшествия**).

ЖЕТОНЫ И ЭФФЕКТЫ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ПО ВЕНТИЛЯЦИИ: Если из-за эффекта жетон должен выложиться в зону оперативника, который находится в **вентиляции** (например, из-за карты **угрозы**), поместите этот жетон в ту зону, откуда оперативник вошёл в **вентиляцию**. Если оперативник вошёл в вентиляцию не через **люк** (а, например, эффектом способности «Рейд» с карты **стратегии** «Секретная операция» II уровня), поместите жетон на случайную зону с **люком**.

Важно: Когда оперативник в **вентиляции**, считается, что он не находится на поле, а потому не имеет **ЛВ** до чего-либо вне **вентиляции**. Единственное действие, доступное оперативнику в **вентиляции** — перемещение, описанное в этом разделе, если только в описании эффекта не сказано иного. Если оперативник оказывается без сознания в вентиляции, он не может быть возрождён и будет считаться захваченным в плен до конца миссии (подробнее о захвате в плен см. в книге кампании).

Оперативники в **вентиляции** не могут разыгрывать карты тактики, использовать жетоны **концентрации** или становиться целями эффектов карт оперативников вне **вентиляции**.

Оперативники в **вентиляции** не могут разыгрывать карты тактики, использовать жетоны **концентрации** или становиться целями эффектов карт оперативников вне **вентиляции**.



Игра с рядовыми

У каждого оперативника есть версия рядового на обратной стороне планшета. Рядовые могут участвовать в миссиях при игре меньше, чем с 4 игроками. Игра за них устроена проще, чем за обычных оперативников, чтобы игроки могли сыграть полной командой, но чтобы при этом не усложнялся игровой процесс.

Рядовые действуют аналогично оперативникам, но вместо колоды тактики имеют пассивный навык, указанный на планшете и карту поддержки, а также начинают каждую миссию с дополнительной начальной концентрацией. Рядовые управляются игроками и следуют тем же правилам активации, атаки, перемещения и пр. со следующими исключениями и пояснениями:

- **Эффекты, нацеленные на оперативников:** рядовые считаются оперативниками для всех игровых эффектов (например, карт угроз, правил миссий и способностей врагов).
- **Колоды и карты тактики:** когда рядовой должен добрать карт (кроме шага добора), он получает  (жетон концентрации на выбор) за каждую карту, которую должен был добрать. Если рядовой должен сбросить карту или выбрать карту из колоды, этот эффект игнорируется. Рядовой получает , когда выполняет действие планирования без необходимости сбрасывать карту.
- **Карты ранений:** рядовые не получают карты ранений, но могут получать жетоны ран (см. стр. 12 в книге кампании).
- **Перебросы:** когда рядовой проваливает проверку, любой игрок может сбросить карту тактики, чтобы дать ему переброс. Это можно сделать лишь раз за проверку (а не раз на игрока).
- **Карта поддержки:** эта карта вводится в игру при подготовке. Рядовой получает все способности на карте, которые по уровню равны или ниже уровня штаба. Если способность требует сбросить жетон **концентрации** для активации, можно потратить либо жетон с планшета рядового, либо жетон с планшета любого оперативника. Каждую способность можно использовать по несколько раз за ход, если в её тексте не указано иного.

ВАЖНО

За каждого рядового команда получает 1 жетон «**Всё чисто**» при подготовке, а оперативники получают +1 к лимиту добора. Это также указано вверху каждой карты поддержки.

Планшет рядового



Пример карты поддержки: рядовые получают все способности на карте, уровень которых равен или ниже уровня штаба. Если способность требует сбросить жетон **концентрации** для активации, можно потратить либо жетон с планшета рядового, либо жетон с планшета любого оперативника.

Billy Squad Member Abilities	
Operatives: +1 Hand Size / Team: 1 token	
HO	Ability
I	Called Shot  : Before making a non-AoE ranged attack, discard a  to deal +2 (once per attack)
II	Target Sighted  : Discard a  to mark an Enemy in LoS. The Enemy does not become aware due to this action
III	Head Shot  : Before making a non-AoE ranged attack, discard a  to ignore Enemy Defense abilities
IV	Opportunist  : Once per round, discard a  to make a non-AoE ranged attack against a surprised or marked Enemy

Защитные турели

В некоторых миссиях присутствуют защитные турели, которые действуют как фигурки врагов и в начале миссии **спокойны**. Они игнорируют любые эффекты, которые нацелены на врагов в **замешательства**, даже если у них есть жетон **замешательства**. Оперативники не считаются находящимися в бою с турелями. Вражеские турели атакуют последними по инициативе и имеют следующие характеристики:

 5  5  3, **стойкость 1, неподвижные** (не могут перемещаться или быть перемещены), иммунитет ко всем **отрицательным состояниям**, кроме метки.

Авто-турель (дальняя):  7  0-4  3  3

В некоторых миссиях турели могут контролироваться игроками. В таких случаях турели считаются оперативниками для **перемещений** и атак врагов, враги будут выставляться на поле, когда их **жетонов отрядов** попадают в **ЛВ** турелей. Когда враг атакован турелью (или наоборот), не бросайте кубики. Если  атакующего больше или равна  цели, атака успешна. В ином случае происходит промах.

Техники

Во многих миссиях будут присутствовать жетоны **техников** в качестве союзных или вражеских фигурок. Эти фигурки не перемещаются и не атакуют. Вражеские техники могут получать жетоны **замешательства**, активировать тревогу и имеют способность «**Их скоро хватятся**».

При подготовке миссии с техниками, положите карту **техников** рядом с полем.



Солдаты

Некоторые игровые эффекты вводят жетоны солдат в игру. Эти жетоны не контролируются игроками, они будут следовать набору простых правил.



Активация жетонов солдат

Жетоны **солдат** не выполняют действия, как оперативники. Вместо этого они активируются в конце фазы оперативников по одному за раз. Когда **солдат** активировался, он не перемещается, но проводит одну атаку по ближайшему врагу в пределах дальности. Если у **солдата** нет цели для атаки, выложите на него жетон **дозора** (используйте жетон вражеского **дозора**): солдат потратит его немедленно, как только любой враг окажется в пределах дальности.

Если жетон **солдата** убит, уберите его с поля. Если он **оглушён**, он пропускает свою следующую активацию.

Игроки не могут использовать эффекты карт, чтобы модифицировать атаки **солдат** (и не могут давать им перебросы). **Солдаты** считаются оперативниками, когда это применимо, включая атаки и перемещение врагов. Жетоны отрядов, оказывающиеся в **ЛВ солдат**, будут выставляться на поле. **Солдаты** не перемещаются после выставления, если только эффект явно не указывает, что перемещает **солдат**. Жетоны солдат не проходят проверки **скрытности** (если солдат должен её пройти, считается, что он автоматически её проваливает).

Когда жетон **солдата** выходит на поле, кладите карту **солдата** рядом с полем (она на обороте карты техников).



Усиленные враги

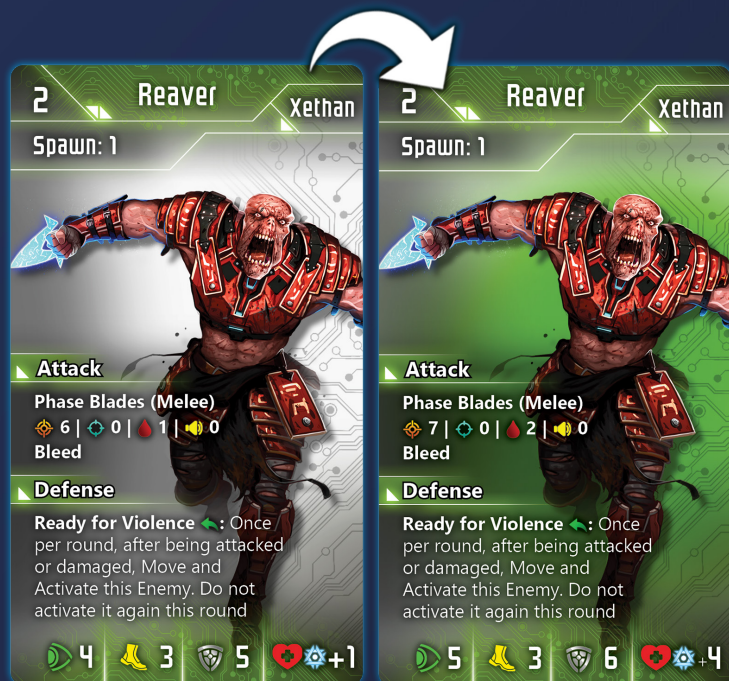
По умолчанию каждый враг начинает миссию в своей **обычной** версии (сторона без цветного фона за изображением врага). Когда эффект говорит игрокам **усилить** врага, **переверните** карту указанного врага **усиленной** стороной вверх. Все фигурки этого врага на поле после этого имеют увеличенные характеристики, усиленные атаки и способности, как указано на карте.

Если **усиленный** враг должен стать усиленным снова, **усильте** следующего по возрастанию инициативы врага, либо, если **усилить** нужно было врага с наивысшей инициативой, усильте врага с наименьшей инициативой. Например, если должны были **усилить** усиленного врага с инициативой 7, **усильте** врага с инициативой 1 вместо этого. Если все враги усилены, сбросьте по одной карте с колоды **угроз** за каждого врага, которого должны были **усилить**.

Не забудьте перепроверить, что все карты врагов выложены корректной стороной вверх (обычной или усиленной) на шаге подготовки миссии.

Жетоны Всё чисто

Во время подготовки миссии игроки получают 1 жетон «**Всё чисто**» за каждого рядового в команде, а также жетоны за уровень **угрозы** (как указано на планшете эскалации). Жетоны «**Всё чисто**» можно сбросить, чтобы отменить любую карту **угрозы** или эффект выставления до того как он применится. Важно: карты **угроз**, вытянутые в режиме выживания, можно отменить жетоном «**Всё чисто**», а карты **угроз**, вытянутые во время **сражения с боссом** — **НЕТ** (атаки и способности босса нельзя отменить никаким образом). **Подробнее про режим выживания и сражения с боссом см. в книге кампании.**



Пример усиления врага



ПАМЯТКА ИГРОКА

Перечень значков

Характеристики



Атака



Защита



Наука



Скрытность



Внимательность



Движение



Здоровье

Характеристики атаки



Дальность



Урон



Шум

Действия



Приказ



Реакция



Свободное действие

Разное



Тревога активирована



Баллистическое оружие



Энергетическое оружие



Истощить



Попадание



Начальная карта



Телепортация



Уровень угрозы



Улучшение



Универсальная концентрация

Отрицательные состояния



Кровотечение: в конце фазы активации фигурки она получает 2 . Этот жетон снимается, когда фигурка получает **лечение** в любом объёме.



Шок: оперативники перемещаются на 1 зону меньше при любых действиях перемещения (но не когда их перемещают другие эффекты) и получают -1 **восстановление**. Враги получают -2 и -2 .



Метка: оперативники с **меткой** автоматически проваливают проверки Не-АоЕ атаки против врагов с **меткой** получают **меткость** и .



Оглушение: **оглушённые** враги кладутся на поле горизонтально и пропускают свою следующую активацию, они не активируют **тревогу** и не используют **реакции**. После следующей фазы активации врагов (или в конце текущей фазы активации, если враг был **оглушён** во время активации), **оглушение** снимается. **Оглушённые** оперативники получают жетон **оглушения**, немедленно истощают один жетон **действия** и получают -1 **восстановление**. Жетон оглушения снимается в конце следующей **фазы обновления**.



Жучок: когда враг перемещается (даже когда это **жетон патруля**), если на поле есть 1 или несколько оперативников с **жучками**, этот враг перемещается на 1 зону дополнительно. Не влияет на выталкивание.



Уязвимость: фигурки получают +1 , когда получают .