

# INFINITY DEFIANCE



КАК ИГРАТЬ



# INFINITY DEFIANCE

## В ГЛАВНОМ ГРУЗОВОМ ОТСЕКЕ

-Мы не получили никаких известий от команд Orpheus и Silencer, поэтому мы должны считать их пропавшими без вести. Хотя вы - единственные выжившие после тройной атаки, так что миссия продолжается".

Слова "Куэрво" Гольдштейна, офицера связи О-12, прозвучали на фоне голографических изображений с камер наблюдения. Вспышки выстрелов и взрывов освещали обеспокоенные лица Цяна, Умы, Кадина и Джазмин - молчаливых свидетелей того, как шасвастиийские войска Объединенной Армии атакуют оба объекта О-12, уничтожая на своем пути весь персонал.

"Как они это сделали?" спросил Цян, скрестив руки на груди.

"Да! Как, черт возьми, они узнали о существовании трех команд? И их местоположение!" - прокричал Кадин, стукнув кулаком по столу.

"Несомненно, мы недооценили возможности противника по проникновению в наши системы и организацию", - ответил Гольдштейн с горьким стыдом в голосе.

"Минуточку, вы сказали "организация"? Вы имеете в виду, что в самой О-12 были имперсонаторы?" - спросила Ума, нахмутив брови.

"Это наша основная рабочая гипотеза".

"Как мы можем кому-то доверять?" ответила Джазмин, ее коррегидорский акцент усилился от волнения.

"Вы, конечно, можете доверять мне. И моему командиру, энсину Чо. Вы скоро получите зашифрованные отчеты и наши сертификаты анализа личности в своих комлогах".

"Я не имел в виду..."

"Вы правы, сержант Катиковас", - прервал его офицер связи.

Тут же вся команда Defiance, за исключением Кадина, незаметно просмотрела свои комлоги.

В течение нескольких секунд в грузовом отсеке была слышна только стрельба и ужас от кадров нападения. Голос Гольдштейна раздался в грузовом отсеке, выведя команду из состояния самозабвения.

"Судьба человеческой сферы сейчас в ваших руках".





## Что такое Infinity Defiance?

В игре Infinity Defiance до четырех игроков управляют отрядом командос из четырех элитных солдат во вселенной Infinity. Персонажи были завербованы Бюро "Эгида" О-12 с целью сорвать планы вторжения Эволюционировавшего Разума. Для этого им необходимо пройти через червоточину Ахерон, проникнуть на территорию пришельцев и, оказавшись там, уничтожить строящиеся врата червоточины, которые дадут ЭИ необходимую прыжковую устойчивость для полномасштабной атаки.

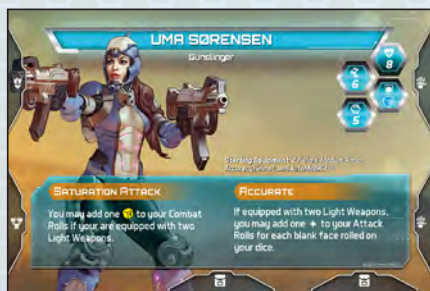
Проходя несколько миссий, персонажи приобретают новые навыки и получают доступ к лучшему оборудованию и вооружению, пока не дойдут до финальной миссии, где в их руках окажется судьба человеческой сферы.

Каждая миссия - это испытание на выживание, которое проводится на модульной доске, конфигурация которой подробно описана в буклете "Кампания", входящем в комплект игры. Данное руководство предназначено для обучения игре на основе демонстрационной миссии. Правила игры в кампанию описаны ниже (см. "Правила кампании" на стр. 27).

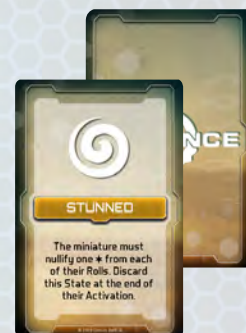


# КОМПОНЕНТЫ

## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



## КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



## ТАЙЛЫ



## КАРТЫ ТРОФЕЕВ



## МИНИАТЮРЫ



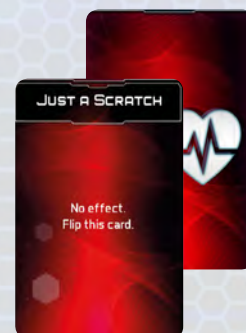
## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ



## ИГРОВЫЕ КУБИКИ



## КАРТЫ ПОСЛЕДСТВИЙ



## КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



## КАРТЫ ПРОТИВНИКОВ







КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ



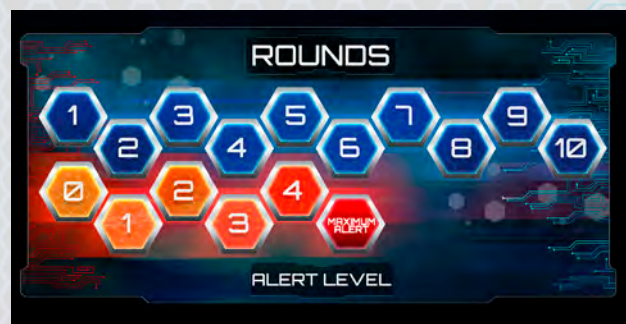
МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ



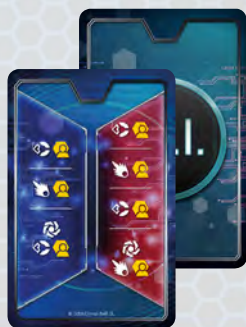
МАРКЕРЫ АГРЕССИИ



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ



КАРТЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЕКТА



МАРКЕРЫ СИМВОЛОВ





## ПЕРВАЯ ИГРА

Лучший способ научиться играть — играть. Эвакуация — это первая миссия Кампании, и она разработана таким образом, чтобы игроки могли изучать основные концепции игры, получая удовольствие от игры. Все миссии требуют от игроков одинаковой подготовки.

## ПОДГОТОВКА

1. Вам понадобятся плитки **A00**, **A02**, **A07** and **A08**. Разместите их на столе, как показано на рисунке.
2. Затем игроки должны выбрать между четырьмя начальными персонажами: Ума Сёренсен, Кадин «Первый удар», Цян Гао и Джасмин «Джаз». Каждый игрок кладет соответствующую карту Персонажа в свою игровую зону. Затем найдите карты Снаряжения, перечисленные на карте Персонажа как «начальное снаряжение», и поместите их в соответствующие слоты для снаряжения (см. Слоты для снаряжения). Автоаптечки не занимают места в инвентаре Персонажа.
3. Каждый игрок размещает миниатюру, представляющую его Персонажа, на одну из ячеек развертывания миссии. *<Небольшой графический пример стартового пространства >*
4. Инструкции по выполнению миссии расскажут вам, как создать колоду **выбранных юнитов** и **колоду доступных юнитов** (см. стр. 6). Для демонстрационной миссии соберите колоду выбранных юнитов из следующих карт:  
1 **Нокс Хакер** 1 **Нокс Спек-Опс** 1 **Нокс Лидер** 1 **Кадмус** 1 **Гвайло**. Это все вражеские юниты, которые могут появиться во время миссии.  
Создайте колоду **доступных юнитов**, взяв **Нокс Хакер** из колоды **выбранных юнитов**.

5. Возьмите карту **Нокс Спек-Опс** из колоды **выбранных юнитов** и положите ее на стол как показано на рисунке. Разместите все миниатюры этого подразделения на столе, на места, показанные на рисунке. С этого момента они становятся **развернутыми подразделениями**.



### СЛОТЫ ОБОРУДОВАНИЯ

Карта персонажа имеет слоты со значками **ГОЛОВА**, **ТОРС**, **РУКИ**, и **РЮКЗАК**. Если на вкладках карты снаряжения есть какой-либо из этих значков, персонаж может быть экипирован им только в том случае, если у него есть свободные слоты с соответствующими значками. Например, если персонаж оснащен пистолетом занимающим один **СЛОТ РУК**, он не может быть оснащены тяжелым оружием, для которого требуется два **СЛОТА РУК**.



У Кадина заняты обе руки, поэтому он не может экипировать Пистолет. **СЛОТ ГОЛОВА** свободен, поэтому он может экипировать Шлем.





Карты оборудования могут иметь более одного значка слота. В этом случае только один слот должен быть занят соответствующими оборудованием на карте персонажа. Неиспользованные значки на карте снаряжения игнорируются. Если карта Снаряжения не имеет значка слота, значит, изображенный на ней предмет считается очень легким или маленьким по размеру, поэтому легко переносится персонажем, не занимая места. Когда персонаж добавляет такое снаряжение в свой инвентарь, просто положите карточку снаряжения рядом с картой персонажа в свою игровую зону.



Хакерское устройство «Джаз» можно оборудовать, заняв **СЛОТ ГОЛОВА** или **СЛОТ РУКА**



## ЭКИПИРОВКА

Для того чтобы персонаж был экипирован каким-либо предметом, эта карта снаряжения должна быть сопоставлена хотя бы с одним слотом карточки персонажа, кроме РЮКЗАКА. Персонажи не могут использовать предмет, если он не экипирован..

## РЮКЗАК

Рюкзак представляет собой способность Персонажа нести дополнительное снаряжение, которое активно не используется. Это может быть представлено на миниатюре походным рюкзаком, отделениями в доспехах, разгрузкой и т.д. Любая карта Снаряжения может быть помещена в СЛОТ РЮКЗАК, даже если значки не совпадают, но Персонаж не будет считаться экипированным этим предметом.



Цян не может экипировать пистолет, так как обе его руки заняты, но он может положить его в свой рюкзак.

6. Соберите колоду **Инициативы**: возьмите карту **Инициативы**, соответствующую каждому **Развернутому Отряду**, и перетасуйте их. Положите колоду лицевой стороной вниз рядом с **картами Отрядов**.
7. Перемешайте **карты ИИ** в колоду и положите ее лицевой стороной вниз в игровую зону.
8. Поместите **жетоны подкреплений** рядом с колодой **доступных отрядов**.
9. Перемешайте **карты трофеев** в колоду и положите ее лицевой стороной вниз в игровую зону.
10. Поместите **маркер раунда** в первую позицию.
11. Поместите **индикатор уровня тревоги** в положение, отмеченное начальным уровнем тревоги миссии. В случае миссии DEMO позиция 1.
12. Поместите карту **панели управления** и **маркеры символов** рядом с игровым полем.
13. Положите кубики и маркеры (♦ и ♣) в пределах досягаемости игроков.

## КАРТА ПЕРСОНАЖА





## В КОНТАКТЕ

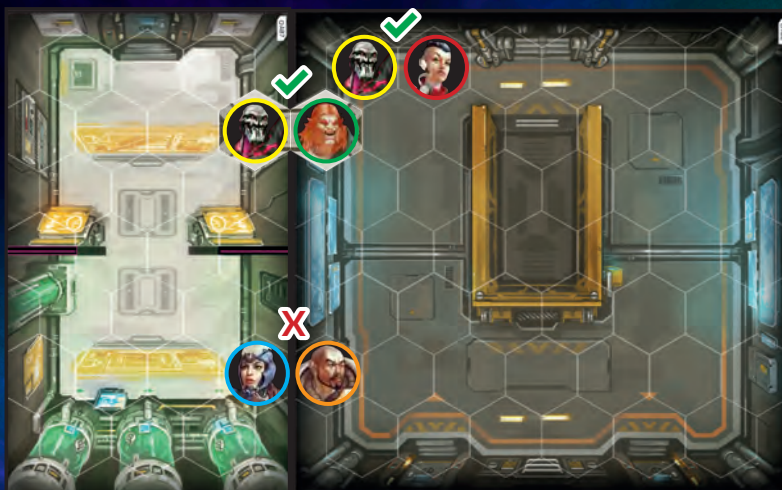
Два пространства являются смежными, если у них есть общая сторона. Общая сторона не может принадлежать стене, закрытой двери или фиолетовой стороне заблокированного пространства.

Миниатюра или игровой элемент (консоль, контейнер и т.д.) находится в контакте с другой миниатюрой или игровым элементом, если пространства, на которых они стоят, являются смежными.

*Кадин находится в контакте с обоими ноксами.*

*Джазз находится в контакте с Ноксом #1. Цян*

*и Ума не находятся в контакте друг с другом, так как между ними есть стена.*



## ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Все миссии начинаются с того, что один из игроков зачитывает вслух вводный текст, который вводит персонажей в контекст.

Далее внимательно прочитайте раздел "Инструкции", возможно, перед началом игры вам придется изменить конфигурацию какого-либо компонента игры.

Миссии проходят в течение нескольких **раундов**.

Каждый раунд состоит из трех фаз.

1. **Начальная фаза** Во время этой фазы применяются все эффекты, которые указаны "для применения в начале раунда".
2. **Фаза активаций** В этой фазе активации чередуются между персонажами и вражескими единицами. Сначала игроки активируют персонажа, а затем ИИ активирует все миниатюры, составляющие одно подразделение. Эта последовательность выполняется до тех пор, пока обе стороны не активируют все свои юниты и персонажей по одному разу.
3. **Конечная фаза** В этой фазе применяются все эффекты, указанные "для применения в конце раунда".

Далее выполните следующие действия по порядку:

- ▶ Персонажи раскрывают все карты в своей игровой зоне.
- ▶ Проверьте, достиг ли уровень тревоги **Максимального значения** (см. стр. 26).
- ▶ Проверьте, есть ли на доске доступные единицы, которые могут быть **Возрождены** (см. стр. 23).
- ▶ Проверьте, есть ли на доске юниты со значением **Замена** (см. стр. 24).

## ФАЗА АКТИВАЦИИ

### ПЕРСОНАЖИ

Во время фазы Активаций каждый Персонаж может выполнить до двух Действий, выбрав любое из следующих Действий:

- ▶ Переместиться.
- ▶ Атаковать.
- ▶ Взломать.
- ▶ Экипировать.
- ▶ Взаимодействовать.

Персонажи могут повторять действия, например: Перемещение и Перемещение, или Атака и Атака.

В дополнение к этим действиям персонаж может выполнить любое ► действие, описанное на его карте персонажа, карте специальности (см. Правила кампании, стр. 38), карте программы, загруженной в его хакерское устройство, или карте снаряжения, которым он оснащен.

△ Бесплатные действия не засчитываются в максимальное количество разрешенных действий.

### ДВИЖЕНИЕ

Когда персонаж выполняет действие "Перемещение", он получает столько очков движения, сколько составляет значение его атрибута 🏃 скорость.



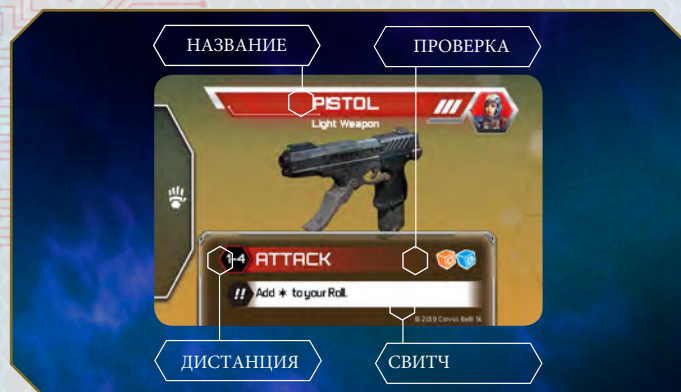
Во время активации персонаж может потратить одно очко движения, чтобы переместиться из своего пространства в одно из шести соседних пространств. Очки движения могут быть потрачены в любой момент во время Активации, до и после выполнения любого другого действия. В конце Активации неизрасходованные очки движения теряются. Персонаж может проходить через пространство, занятое другими персонажами, союзниками и противниками, но не может завершать свое движение на этом пространстве или выполнять на нем действия. Стоимость входа в пространство, занятое противником, составляет два очка движения. Стоимость в очках движения может также изменяться в зависимости от типа пространства (см. стр. 22).

### АТАКА

Это действие позволяет персонажу выполнить атаку против противника. Выберите одну из атак оружия, которым владеет персонаж: Для выполнения Атаки должны быть выполнены требования к линии видимости и дальности до цели.

### ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

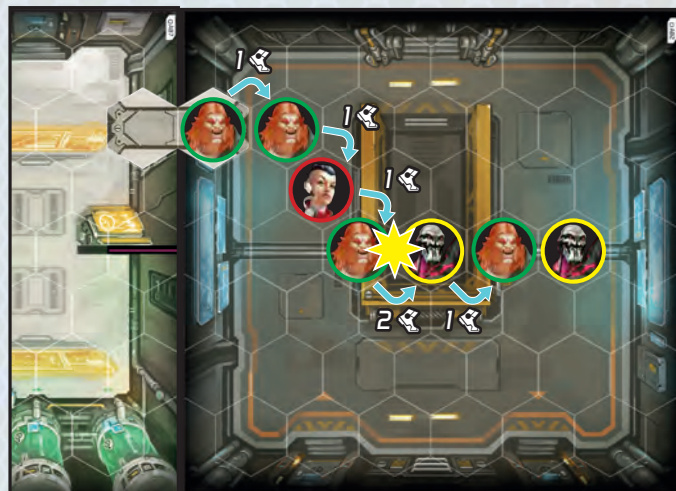
Чтобы определить наличие прямой видимости цели, необходимо провести прямую линию от угла пространства Атакующего до угла или стороны пространства, занимаемого целью, без препятствий в виде стен, закрытых дверей, фиолетовых границ, красных границ или пространств, занимаемых персонажами, союзниками или противниками.



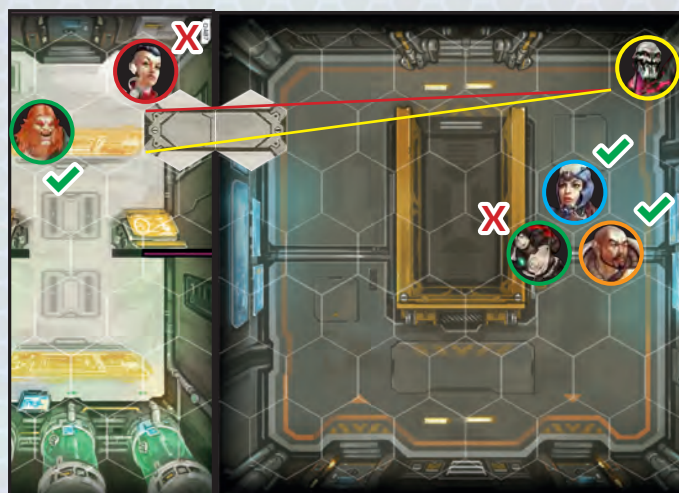
### ДИСТАНЦИЯ

Дальность действия задает минимальное и максимальное расстояние в пространствах, в пределах которого должен находиться противник, чтобы быть действительной целью действия.

- ▶ Пространство, занимаемое атакующим, который объявляет атаку, находится на нулевом расстоянии, соседние пространства находятся на первом расстоянии, следующие - на втором и т.д.
- ▶ Чтобы измерить расстояние между двумя пространствами, посчитайте пространства между ними. Включите конечное, но не начальное пространство и всегда прокладывайте кратчайший путь, даже через заблокированные или занятые пространства.



Кадин тратит три очка движения (проходя через пространство "Джаз"). Затем он атакует Нокса #2. У него остается 3 очка движения, которые он тратит на перемещение через пространство Нокса #2 и заканчивает контактом с Ноксом #1.



Хакерское устройство не требует линии видимости до цели, поэтому все, что нужно Джаз, - это чтобы цель находилась в пределах дальности действия устройства (0-6). В данном случае Кадмус находится в зоне действия 4, поэтому Джаз может выполнить против него свою программу Skullbuster.



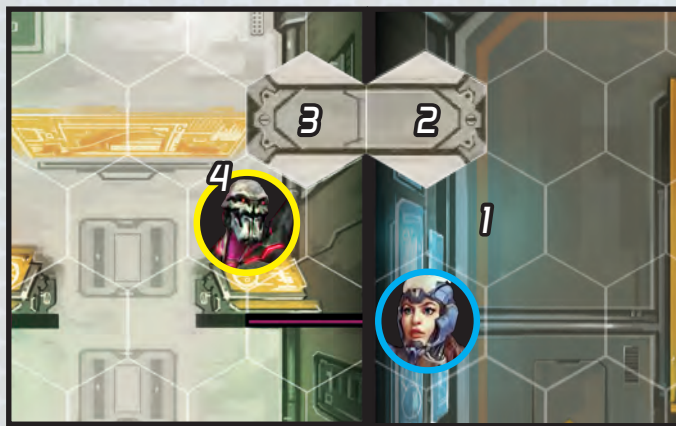
Дистанция указывается рядом с иконкой (● или ●) которая указывает на необходимость наличия линии видимости до цели действия. Если используется ●, то требуется как дистанция, так и линия видимости до цели. Если используется ●, то цель, находящаяся в радиусе действия, может быть выбрана без необходимости наличия линии видимости.

#### РАЗРЕШЕНИЕ АТАКИ

Для выполнения атаки производится бросок лицом к лицу.

в котором атакующий бросает кубики, указанные в броске атаки используемого оружия (бросок атаки), а защищающийся бросает кубики, указанные в его атрибуте защиты (бросок защиты). Броски атаки и защиты являются боевыми бросками и могут быть изменены картами снаряжения, специальными картами, навыками и другими внутриигровыми эффектами.

Бросая кубики, как Атакующий, так и Защищающийся могут тратить полученные символы на активацию Свитчей. Символы, которые не были потрачены на переключения, будут использованы во время разрешения броска.



*Хакерские устройства не требуют линии видимости до цели, поэтому Джазз достаточно, чтобы цель находилась в радиусе действия устройства (0-6). В данном случае Кадмус находится в зоне действия 4, поэтому Джазз может выполнить против него свою программу Skullbuster.*







Жазмин Джазз выполняет свою программу, Geist-Aid, на своем партнере Цяне (в диапазоне 5), выполняя Простой бросок: Бросает кубики и получает ★, ♣, ♠, ♠. Перед тем, как разрешить бросок, она решает потратить ♣! чтобы активировать Свитч, накладывая состояние Фокусировка на Уму (в зоне досягаемости 5). Конечный результат броска ★! ; поскольку в результате выпала хотя бы одна ★, Джазз применяет эффект программы (накладывает состояние Фокусировка на Цяна).



Кадин совершает Атаку своими Потрошителями против Нокса Спек-Опса. Атаки решаются броском лицом к лицу между значением атаки оружия и защитой [DEF] цели. Одновременно бросаются кубики. Кадин получает: ★, ★, ♣, ♣, ♠, ♠. Нокс: ★, ♣, ♠. Перед разрешением броска Кадин мог бы потратить ★! чтобы активировать Свитч своего оружия, но поскольку врагов больше нет, он решает этого не делать. У Нокса нет Свитчей, поэтому разрешается простой бросок: ★ Нокса отменяется обним ♣ Кадина, а один из ★ Кадина отменяется ♣ Нокса, потому один ★ становится ♠ для Нокса.

## БРОСКИ

В Infinity Defiance существует два типа бросков: Простые и "лицом к лицу". Простые броски не требуют вмешательства соперника: персонаж или противник бросает свои кубики и разрешает бросок. Броски "лицом к лицу" всегда предполагают наличие двух соперников: Персонаж и Противник.

Для разрешения любого простого броска примените следующую последовательность действий:

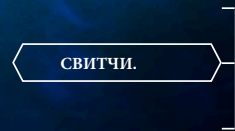
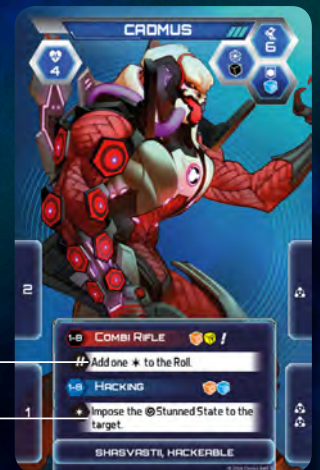
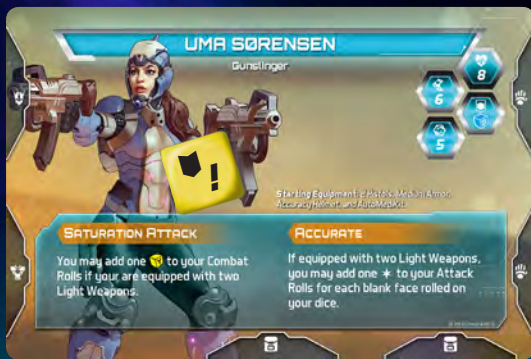
1. Бросьте кубики для персонажа.
2. Если выпал ♣, вы можете разменять его на два ★.
3. Если выпал ♣, вы можете разменять его на два ♣.
4. На этом шаге вы можете потратить полученные в броске символы на активацию всех доступных в данный момент Свитчей.
5. Разрешение броска. Если вы получили хотя бы один ★ бросок считается успешным.

Выполните те же действия, чтобы разрешить бросок противника, но он будет тратить свои символы на шагах 2, 3 и 4 каждый раз, когда сможет. Именно в такой последовательности разрешается бросок "лицом к лицу":

1. Бросьте кубики за своего персонажа. Попросите другого игрока бросить кубики за противника (или сделайте это сами, если вы играете один).
2. Если у противника выпал ♣, он тратит этот символ, чтобы аннулировать все ★ и ♣ броска персонажа.
3. Если персонаж получил ♣, вы можете потратить этот символ, чтобы аннулировать все ★ и ♣ броска противника или добавить два ♣ к своему броску.
4. Если противник получил ♣, он тратит этот символ, чтобы аннулировать все ♣ броска персонажа.

5. Если персонаж получил ♣, вы можете потратить этот символ, чтобы аннулировать все ♣ броска противника или добавить два ★ к своему броску.
6. Противник тратит символы, полученные в своем броске, на активацию своих Свитчей.
7. Персонаж может тратить символы, полученные в броске, на активацию всех доступных в данный момент Свитчей.
8. **Разрешение броска.** После активации Свитчей Персонаж обнуляет столько ★ из броска Противника, сколько ♣ осталось в его броске, и наоборот: Противник обнуляет ★ Персонажа своими ♣. На этом шаге учитываются только те ★ и ♣, которые не были потрачены на активацию Свитчей. Если решается боевой бросок или Противопехотная программа, то каждая из участвующих сторон получает столько ♠, сколько осталось не заблокированных ★.



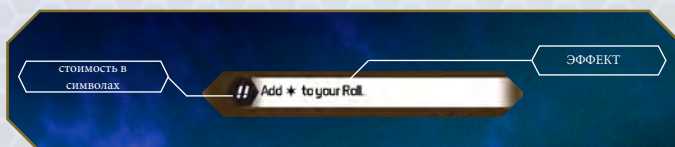


Ума атакует, используя свой пистолет. Поскольку у нее есть только один !, она не может активировать Свитч пистолета. Она также не может использовать ! для активации Свитча Оглушающего Пистолета, который она экипировала, так как это не то оружие, которым она атакует.

## СВИТЧИ

Каждый раз, когда вы делаете бросок, на кубике появляется ряд символов. Карты оборудования, программного обеспечения и специализации позволяют тратить эти символы на применение различных эффектов.

Свитчи имеют следующий формат:



Свитч можно активировать только в том случае, если вы используете карту, на которой он изображен. Чтобы активировать Свитч, потратьте указанные символы, а затем примените указанный Эффект. Символы, потраченные таким образом, больше не будут доступны ни для других Свитчей, ни для разрешения Броска.

Вы можете повторять один и тот же Свитч сколько угодно раз, каждый раз тратя соответствующие символы. Все эти пункты, касающиеся Свитчей, в равной степени относятся и к Врагам, за следующим исключением: Враги всегда активируют все свои Свитчи раньше Персонажей, и они будут делать это всегда, когда смогут, столько раз, сколько возможно, и в том порядке, в котором Свитчи указаны на их карте Юнита. Они не будут тратить символы на активацию Свитча, если его эффекты не повлияют на цель (например, если цель уже ☹️ оглушена, Враг не будет активировать Свитч, который накладывает на цель ☹️ состояние оглушения).

## КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ И КРИТИЧЕСКИЙ БЛОК

### КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ

При броске лицом к лицу, перед активацией Свитчей, персонажи и союзники могут потратить Критический успех чтобы аннулировать все ! или сбросить его, чтобы добавить два \* к своему броску. Противники всегда будут тратить этот символ, чтобы обнулить все



! броски своих целей. Помните: Противники всегда активируют свои Свитчи раньше персонажей.

### КРИТИЧЕСКИЙ БЛОК

В броске лицом к лицу, перед активацией Свитчей, Персонажи и союзники могут потратить Критический блок, чтобы аннулировать все \* и [!] броска цели, или они могут сбросить его, чтобы добавить два ! к своему броску.

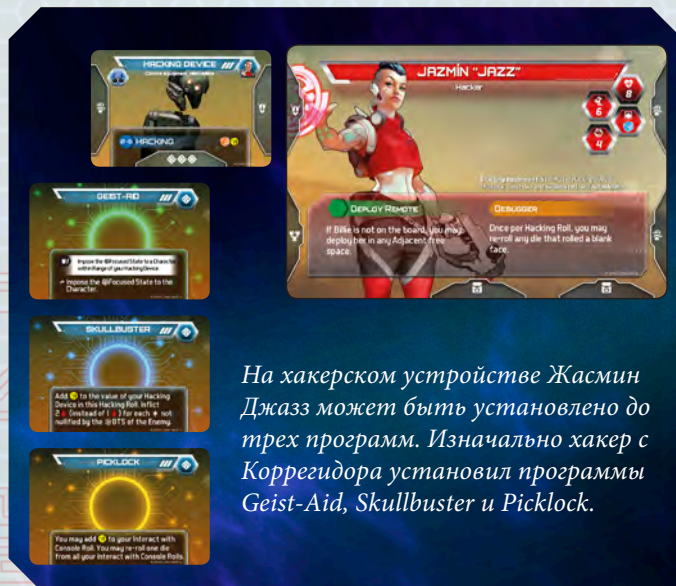


Враги всегда будут тратить этот символ, чтобы обнулить все \* и [!] бросков своей цели. Помните: Враги всегда активируют свои Свитчи раньше персонажей.



## ВЗЛОМ

Персонажи, оснащенные Хакерским устройством, могут выполнять одно из действий, описанных на программных картах, установленных на их устройстве.



На хакерском устройстве Жасмин Джазз может быть установлено до трех программ. Изначально хакер с Коррегидора установил программы Geist-Aid, Skullbuster и Picklock.

- ▶ Каждое хакерское устройство имеет номер, который указывает, сколько программных карт может быть в нем установлено.
- ▶ Дистанция определяет минимальное и максимальное расстояние, на котором цель должна находиться от персонажа, когда одна из этих программных карт запрашивает цель. Наличие линии видимости до цели не обязательно.

- ▶ Бросок взлома обозначает кубики, которые нужно бросить при выполнении действия взлома. Этот бросок может быть изменен используемыми в данный момент картами программ, картами специализации, другими навыками или эффектами.

Программные карты могут быть одного из трех типов: Демоны, Контроллеры и Противопехотные.

**Демоны** постоянно запущены на Хакерском устройстве. Они не требуют бросков, так как их Эффекты всегда готовы к применению.

**Контроллеры** представляют собой действия, для применения эффектов которых требуется успешный простой бросок Взлома Хакерского устройства. Они могут требовать цели, будь то персонаж, союзник или враг.

**Противопехотное** действие может быть применено только к цели противника с меткой "Взламываемый". Для применения эффекта необходимо сделать бросок лицом к лицу между значением взлома хакерского устройства и биотехнологической защитой (BP) цели. Поскольку это бросок "лицом к лицу", то во время разрешения броска не отмененные ★ становятся ♠ для противника.

## ОБОРУДОВАНИЕ

Позволяет персонажу распределить свое снаряжение между слотами Руки, Голова, Торс и Рюкзак. Кроме того, снаряжением можно обмениваться с любым количеством смежных персонажей, включая находящиеся в бессознательном состоянии. Персонаж, получивший Снаряжение, может свободно распределить все свое Снаряжение в этот момент.



Джазмин Джазз применяет свою программу Skullbuster на Кадмусе. Поскольку это Противопехотная программа, она должна быть разрешена с помощью броска лицом к лицу между Хакерским значением устройства (модифицированного самой программой Skullbuster, которая добавляет 🟡) и биотехнологической защитой Кадмуса.; Джазз получает: ★, ★, ★, ♠, !, !, !, !; а Кадмус ♠. Кадмус ♠ отменяет один ★ Джазз, так что два ★ превращаются в две ♠. Благодаря Skullbuster эти две ♠ удваиваются, так что Кадмус получает в общей сложности 4 ♠, что достаточно, чтобы поджарить его мозг и убить.



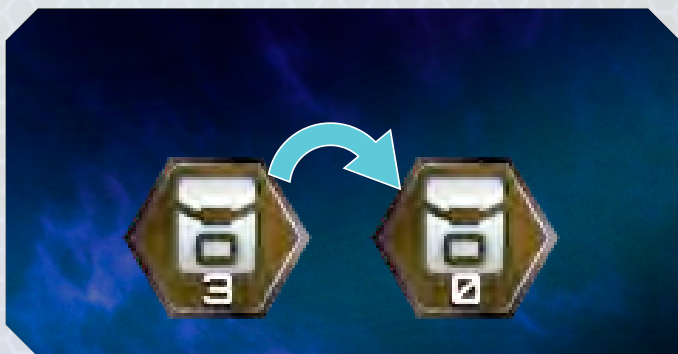
Обмен снаряжением может производиться с любым количеством соседних персонажей, в том числе и с находящимися в бессознательном состоянии. Персонаж, получивший Снаряжение, может свободно распределить все свое Снаряжение в этот момент.

Карточки Оборудования, которые не могут быть назначены ни в один из слотов карты Персонажа, или которые по каким-либо причинам не могут быть добавлены в инвентарь Персонажа, должны быть удалены из игры.

Карточка AutoMediKit является персональной и не подлежит никакому обмену.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Пока они находятся в соседних пространствах, это действие позволяет персонажу взаимодействовать с различными элементами миссии или взаимодействовать с нейтральными персонажами:



- **Контейнеры.** Взаимодействуя с контейнером, вы можете взять столько карт добычи, сколько указано в описании миссии. После этого вы можете бесплатно выполнить действие "Оснащение". После розыгрыша карт добычи переверните маркер Контейнера, чтобы показать, что он пуст.

Пространства, содержащие контейнер, являются загроможденными пространствами.



- **Стандартные двери.** Двери препятствуют движению через них и мешают линии видимости. Эти двери открываются автоматически при взаимодействии с ними. Когда вы открываете дверь, замените маркер закрытой двери на маркер открытой двери. Через закрытую дверь нельзя перемещаться или видеть (она блокирует линию видимости).

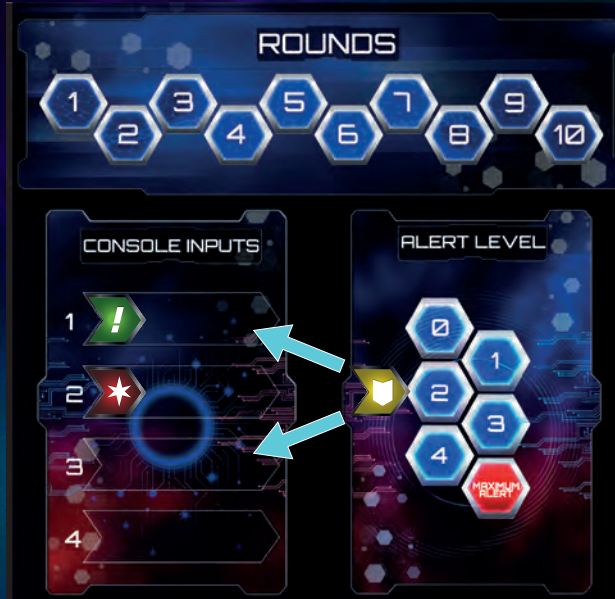
- **Охраняемые двери** нельзя открыть, выполнив действие "Взаимодействие". Чтобы открыть их, необходимо взаимодействовать с консолью или выполнить какие-либо требования, описанные в миссии.



**Picklock**  
Вы можете добавить 🟡 к своему броску взаимодействия с консолью.  
Вы можете перебросить один кубик из всех бросков взаимодействия с консолью.

Жазмин Джазз выполняет "Взаимодействие" на консоли 1. Вместо того, чтобы бросить 🟡, она использует хакерское устройство, и тогда бросает 🟡, 🟡 и еще плюс 🟡 предоставленный ее программой-демоном Picklock. Джазз получает ★, 🟡, !, !. Вначале она вынуждена назначить ★ и один ! на консольные входы 1 и 2, поскольку должны быть назначены все возможные символы.

Второй ! отбрасывается, так как для него нет места ни на одном консольном входе. Что касается 🟡, то "Джаз" может решить, куда его назначить - на вход 1 или на вход 3





Однажды открытые двери и охраняемые двери не могут быть закрыты, если это не предусмотрено правилами миссии.

1. Брось . Если Вы оснащены хакерским устройством, то вместо этого Вы можете использовать хакерское значение своего устройства.
2. Все символы, полученные в результате броска, должны быть назначены на входы консоли или отброшены, если их нельзя назначить.
3. По одному назначьте каждый символ на один из входов консоли. Символ можно назначить только на тот вход, на котором он указан, и нельзя назначить больше символов, чем указано в списке. Например, нельзя назначить второй символ на вход, на котором указаны символы .
4. Вы сами решаете, в каком порядке назначать символы, но назначать их нужно по возможности - отбрасывать символ можно только в том случае, если он не может быть назначен ни на один вход.
5. Символы, назначенные на вход, сохраняются для последующих взаимодействий.
6. В числовом порядке примените Эффекты к каждому входу консоли, который был заполнен всеми необходимыми символами в ходе Взаимодействия.

Используйте маркеры Символов для отслеживания их назначения входам консоли. Если входы в консоль остаются не заполненными, можно продолжать взаимодействие с консолью до тех пор, пока не будут получены необходимые символы.

Один раз за активацию персонаж может выполнить взаимодействие с консолью в качестве бесплатного действия, **добавив два Маркера подкрепления** в Резерв Подкреплений.

С консолью, все входы которой завершены, нельзя взаимодействовать повторно. Пространства, содержащие консоль, являются труднопроходимыми пространствами.



## СОЮЗНИКИ

Союзники могут начинать миссию, расположившись в каком-либо пространстве, если это предусмотрено Инструкцией миссии, или же они могут быть Нейтральными Персонажами, с которыми успешно взаимодействовали. Они представлены карточкой Союзника, на которой указаны значения их характеристик и могут быть указаны действия или умения, доступные им во время миссии. Поместите карту Союзника в игровое поле и сделайте ее доступной для всех игроков, когда они станут частью команды Персонажа. По всем параметрам союзник является персонажем, поэтому каждый раунд у него есть своя Активация. Во время активации союзник может выполнить два действия из тех, что доступны персонажам. Они имеют свой профиль и могут быть атакованы противниками. При отсутствии слотов для оборудования они могут иметь только оборудование, не требующее слотов. Броски союзников, у которых в характеристике стоит "-", не получают символов, но считаются выполненными.

Они могут получать маркеры агрессии, но не могут получать Интеллект-пакеты ни для себя, ни для остальных персонажей.

Союзники, потерявшие сознание, могут быть вылечены с помощью набора MediKit или Medjector.



## СИНХРОНИЗИРОВАННЫЙ

Союзники с этим ключевым словом зависят от Контролера, имя которого отображается на карте нейтрального персонажа на карте нейтрального персонажа союзника. Синхронизированные союзники всегда активируются непосредственно перед или после своего Контролера.

## РЕМОУТЫ

Ремоуты - это полуавтономные боевые единицы поддержки с малой броней, но очень быстрые и универсальные. Для лечения их ран можно использовать только ремонтный набор. Когда Рем впадает в бессознательное состояние уберите его маркер или миниатюру с доски и сбросьте все имеющиеся у него маркеры повреждений и состояний. Разыграйте карту Последствий и положите ее лицевой стороной вниз рядом с его картой Союзника. После этого их Контролер получает статус Оглушен. Ремы могут быть снова развернуты их контролерами, как указано в действии на карте персонажа контролера, но только если атрибут "Раны" Ремов не был уменьшен до нуля или стал меньше благодаря картам последствий. Ремы не препятствуют линии видимости персонажей, союзников или врагов.



- **Нейтральный персонаж.** "Взаимодействие" позволяет персонажу установить контакт с нейтральным персонажем и автоматически превратить его в союзника, сделав частью команды персонажей. Если миссия не требует иного, нейтральные персонажи, превращенные в союзников, становятся частью экипажа корабля Defiance и не могут быть снова выставлены на доску, но могут играть ключевые роли на корабле (см. раздел "Игра в кампанию" - стр. 28).

### AUTOMEDIKIT

В начале каждого задания все бойцы оснащаются AutoMediKit - нано-санитарным устройством, встроенным в их личное тактическое снаряжение. Это сложное высокотехнологичное устройство. Помимо контроля жизненных показателей персонажа, он автоматически вводит ему быстродействующие нановосстановители, позволяющие продолжать сражаться.

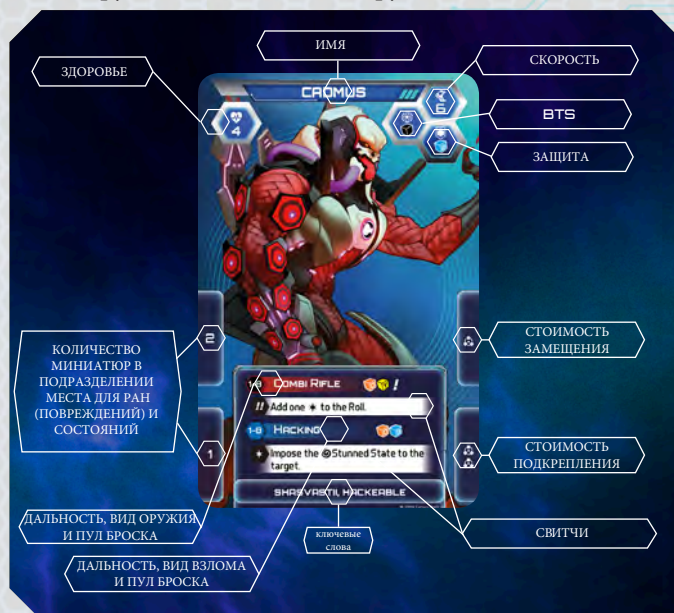
Это действие доступно только персонажам, находящимся в бессознательном состоянии, и это единственное действие, которое они могут выполнить, находясь в этом состоянии. Необходимо иметь карточку оборудования AutoMediKit. Выполнив это действие, игрок, контролирующий персонажа, сбрасывает карту AutoMediKit, убирает карту состояния бессознательности и получает до 8♦. Далее персонаж получает Последствия: вытяните две карты Последствий, выберите и сбросьте одну из них, а вторую положите рядом с картой персонажа. Встав на ноги, персонаж может выполнить оставшиеся действия, разрешенные во время его Активации, в дополнение к любым свободным действиям.

### ВРАГИ

Враги активируются группами миниатюр, называемыми юнитами.

Цвет фона их названия указывает на уровень сложности, который они представляют для персонажей: Синий (Новичок), Красный (Ветеран) и Черный (Личность). Карточки юнитов имеют на каждой лицевой стороне профиль с различным уровнем сложности. В инструкции к заданию указано, с каким уровнем сложности разворачивается вражеский отряд, поэтому на его карте должен быть указан этот уровень. Правила миссии могут потребовать перевернуть карточку подразделения, что означает повышение уровня сложности противника (см. раздел "Уровень тревоги" на стр. 25).

На карте подразделения вражеского отряда указано количество миниатюр в подразделении. Используйте пронумерованные вкладки, чтобы следить за повреждениями или состояниями, которые получает каждый враг в отряде. Карты подразделений, названия которых имеют серый цвет фона, могут иметь специальные правила, описанные в данном руководстве или в Инструкции к миссии.



### ВЫБРАННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ, РАЗВЕРНУТЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ И ДОСТУПНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В ходе подготовки миссии карты подразделений группируются в:

- **Выбранные подразделения.** В этой колоде находятся все подразделения, которые могут появиться в ходе выполнения миссии. Из этой колоды берутся все карты юнитов, которые нужны при размещении врагов на доске.

- **Развернутые подразделения.** Юниты, которые в данный момент находятся на доске. Каждый раз, когда вы разворачиваете подразделение (во время подготовки миссии или в ходе ее выполнения), возьмите соответствующую карту подразделения из колоды "Выбранные подразделения" и добавьте ее в число "Развернутых подразделений".

- **Доступные подразделения.** Карты развернутых подразделений, которые были удалены и имеют значение "возрождение", помещаются сюда, чтобы сформировать колоду, лицевой стороной вверх. Карты вновь удаленных подразделений всегда кладите на дно этой колоды. В инструкции к миссии может быть указано, что некоторые подразделения начинают действовать как Доступные. В этом случае возьмите соответствующую карту юнита из колоды "Выбранные юниты" и сформируйте колоду "Доступные юниты" таким образом, чтобы юниты располагались в том порядке, который указан в инструкции к миссии.



## АКТИВАЦИЯ

В начале раунда возьмите по карте инициативы для каждого развернутого подразделения и перетасуйте их в колоду инициативы. Положите колоду инициативы лицевой стороной вниз рядом с картами подразделений. Затем для каждого развернутого подразделения возьмите карту из колоды ИИИ и положите ее рядом с этим подразделением, держа ее лицевой стороной вниз. Когда настанет время активировать вражеское подразделение, возьмите первую карту из колоды инициативы и положите ее лицевой стороной вверх, чтобы показать, какое подразделение активируется. Затем переверните карту ИИИ, которая лежала рядом с этим подразделением. Каждая вражеская миниатюра этого подразделения будет пытаться выполнить по порядку инструкции на карте ИИИ, соответствующие уровню сложности юнита (синий или красный), пока враг не выполнит максимум две инструкции.



*Наступает очередь ИИИ активировать подразделение. Он разыгрывает следующую карту инициативы, и наступает очередь Нокс Спец-Опс. Их карта ИИИ переворачивается. И Нокс Спец-Опс #1, и Нокс Спец-Опс#2 пытаются выполнить до двух инструкций из синей колонки, соответствующих их уровню сложности. Если бы отряд имел другой (красный) фон, то враги бы выполняли инструкции столбца с красным фоном.*

Когда подразделение развертывается на доске во время фазы Активации, оно сразу же получает карту ИИИ лицевой стороной вниз, его карта Инициативы берется и тасуется в колоду Инициативы. Если карта Инициативы представляет подразделение, которое больше не развернуто на доске, сбросьте ее из колоды и возьмите новую карту Инициативы.

После того как колода инициативы закончилась, никакие дополнительные подразделения противника не могут быть активированы.

## КАРТЫ ИИИ

В начале игры перетасуйте карты ИИИ в колоду ИИИ. Поместите ее лицевой стороной вниз в досягаемости игроков.



Карточки ИИИ содержат ряд инструкций, которые определяют поведение всех миниатюр подразделения. Они разделены на два столбца, по одному на каждый уровень сложности (синий и красный). Во время активации юнита он будет выполнять инструкции, соответствующие его цвету, и игнорировать другую колонку.

Хотя у некоторых юнитов их инструкции уже напечатаны на карте подразделения, для представления поведения юнита, им присваивается карточка ИИИ так же, как и другим юнитам (даже если они не выполняют инструкции этой карты, это помогает разгрузить колоду ИИИ).

В конце раунда сбросьте карты ИИИ, которые были назначены вражеским подразделениям, в колоду сброса. Когда колода ИИИ опустеет, перетасуйте сброшенную колоду в новую колоду ИИИ, лицевой стороной вниз, и **увеличьте уровень тревоги на одну позицию.**

## ИНСТРУКЦИЯ

Когда подразделение активируется, первая миниатюра противника на карте подразделения будет пытаться выполнить инструкции на карте ИИИ подразделения (или инструкции на карте подразделения) по порядку, пока противник не выполнит две инструкции или не сможет выполнять дальнейшие инструкции. Каждая инструкция должна быть полностью разрешена перед выполнением следующей инструкции. Затем каждый оставшийся противник на карте подразделения будет действовать в той же последовательности, пока не будут активированы все противники на карте подразделения. Каждая Инструкция имеет два значка: первый - белый - определяет тип Команды (Атака, Захват цели, Штурм, Отзыв или Отступление!); второй - желтый или синий - указывает, на какую цель или относительно какой цели противник должен выполнять данную Инструкцию.



Это ход активации подразделения Нокс Спек-Окс. Следуя порядковому номеру, Нокс №1 выполняет указания синей колонки, соответствующей уровню его подразделения. Сначала он получает команду "Захват цели - Ближайшая цель". Кадин - ближайшая цель на линии видимости, и, поскольку он находится на дальности 9, а Атака Нокса имеет дальность 1-8, Нокс должен выполнить движение, продвинувшись на одно пространство, чтобы Кадин оказался на максимальной дальности его оружия. Затем он пытается выполнить следующую инструкцию: Атака - Ближайшая цель. Поскольку Кадин является ближайшей целью, Нокс №1 выполняет Атаку своим оружием против Ариадновца. Нокс №1 уже выполнил две Инструкции, поэтому наступает очередь Нокса №2. Первая инструкция игнорируется, так как Кадин находится в зоне прямой видимости и дальности действия Нокса №2, поэтому он выполняет вторую: "Атака - ближайшая цель". Нокс №2 атакует Кадина. Нокс #2 выполнил только одну инструкцию, поэтому он переходит к следующей: Захват цели - Ближайшая цель. Кадин снова оказывается ближайшей целью по линии видимости и дальности, поэтому инструкция игнорируется, и Нокс #2 выполняет последнюю инструкцию: Атака - Ближайшая цель, снова атакуя Кадина. Таким образом, Нокс #2 выполнил две инструкции.

В зависимости от ситуации на доске возможно, что каждый противник выполняет разные инструкции с одной и той же карты ИИ, что он выполняет только одну инструкцию или даже не выполняет ни одной.

Некоторые инструкции на карте ИИ объединены в группы. При подсчете количества инструкций, которые может выполнить противник, группа инструкций должна рассматриваться как одна инструкция. Сгруппированные инструкции выполняются в том порядке, в котором они появляются, и, если не указано иное, вторая инструкция может быть выполнена, даже если первая не может быть выполнена.

### ЗЛОЙ ИИ

Если при выполнении инструкций карт ИИ или при применении эффектов действий противника и специальных умений возникает несколько вариантов, игроки должны выбрать тот вариант, который более губителен для персонажей.



СГРУППИРОВАННЫЕ  
ИНСТРУКЦИИ

СГРУППИРОВАННЫЕ  
ИНСТРУКЦИИ



- Наибольшая агрессия
- Наименьшая агрессия
- Наибольший урон
- Наименьший урон
- Наибольшая дистанция
- Наименьшая дистанция
- Штурм
- Захват цели
- Атака
- Отход
- Отступление!
- Сфокусированный

Если существует несколько вариантов или решений для разрешения Инструкции, то должно быть применено правило **Злого ИИ**. Цель инструкции определяет, против какого персонажа или его союзника противник попытается выполнить инструкцию. Если выполнить инструкцию на этой цели невозможно, то будет выбран следующий персонаж или союзник, отвечающий требованиям. Если доступной цели нет, будет выбрана ближайшая. Персонажи и союзники, находящиеся в бессознательном состоянии, не могут быть целью инструкции.

При наличии двух или более возможных целей, находящихся в равных условиях, одна из них будет выбрана в соответствии с этими критериями:

1. Выбрать союзника прежде персонажа.
2. Выбрать персонажа с наибольшей Агрессией.
3. Выбрать персонажа или союзника, который еще не был активирован.
4. Выбрать персонажа или союзника с наибольшим количеством урона.
5. Выбрать рите персонажа или союзника с наименьшим количеством урона.
6. Выбрать персонажа или союзника случайным образом.

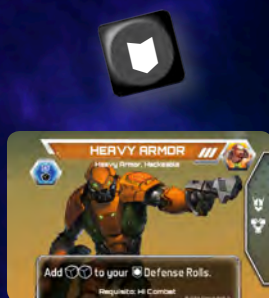
## ВЗЛАМЫВАЕМЫЙ

Персонаж является взламываемым, если хотя бы на одной из экипированных им карточек снаряжения имеется надпись "Взламываемый".

У взламываемых противников это ключевое слово напечатано на карте юнита.

Возможные варианты Инструкций:

- ▶ **Атака.** Противник выполняет свою Атаку против указанной цели. Если доступно несколько Атак, то должно быть применено правило "Злой ИИ". Если в пределах дальности и линии видимости любой Атаки нет целей, то противник пропускает эту инструкцию.
- ▶ **Захват цели.** Если хотя бы один персонаж находится на линии видимости одной из атак противника, он пропускает эту инструкцию. В противном случае противник выполняет действие "Перемещение" и тратит необходимое количество очков движения, чтобы занять пространство, с которого он получает линию видимости до цели, и которое находится как можно дальше от цели, но при этом в зоне досягаемости. Если даже с помощью передвижения захват цели невозможен, противник перемещается, чтобы сократить расстояние до ближайшего персонажа.
- ▶ **Штурм.** Если хотя бы один персонаж находится в контакте с противником, он пропускает эту инструкцию. В противном случае противник выполняет действие "Перемещение" и тратит столько Очков Движения, сколько необходимо для сокращения расстояния до цели, пытаясь расположиться на минимальной дистанции атаки и на линии видимости цели.





Тяжелая броня Цяна имеет свойство "Взламываемая", что делает Цяна взламываемой целью. Во время активации Кадмус выполняет команду "Атака" против Цяна. Поскольку Цяна можно взломать, вместо того, чтобы использовать свою комбивинтовку, Кадмус проведет против Юй Цина хакерскую атаку. Для этого делается бросок лицом к лицу между значением взлома Кадмуса и полной Биотехнологической защитой снаряжения Цяна. Кадмус получает , , , , , а Кадмуса аннулируется Цяна, но другая заносит Цяну.



- ▶ **Отход.** Противник выполняет действие "Перемещение" и тратит столько очков движения, сколько необходимо для увеличения расстояния от цели.
- ▶ **Отступление!** Миниатюра противника удаляется с доски. Если это последняя миниатюра подразделения, добавьте жетон подкрепления в резерв подкрепления. Если у подразделения есть значение "Возрождение", положите карту подразделения под колоду "Доступные подразделения"; в противном случае удалите его из игры.
- ▶ **Хакерская атака.** Противники будут выполнять вид атаку вместо своей обычной атаки, если есть цели на любой из карт снаряжения есть свой "Взламываемый". Чтобы разрешить эту атаку, произведен бросок лицом к лицу между знач "Хакерская Атака" юнита и значением биотехнологической защиты цели.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Характеристики или оборудование, которые являются общими для нескольких Юнитов, выражается с помощью ключевого слова. При этом должны применяться следующие эффекты:

- ▶ **Внезапная атака.** Когда это подразделение разворачивается или возрождается, перетасуйте его карту инициативы в колоду инициативы, но не разворачивайте его миниатюры. Когда их карта инициативы будет вытянута, сделайте следующее для каждой миниатюры противника по порядку:
  - Разместите миниатюру на пространстве, прилегающем к последнему активированному персонажу, в контакте с ним. Если ни одно из соседних мест не может быть занято, противник размещается на ближайшем доступном месте. Если Враг активируется первым в раунде, следуйте правилу Злого ИИ.
  - Единственной Инструкцией при их активации будет выполнение Атаки против совсем недавно активированного Персонажа. Сбросьте карту ИИ этого Отряда, как если бы она была выполнена.
- ▶ **Засадные бойцы.** Все противники в этом Подразделении находятся в  Скрытом состоянии.
- ▶ **Специалист по Ближнему Бою.** При атаке, объявленной персонажем или союзником в контакте, этот противник использует свой бросок атаки вместо величины своей  Защиты.
- ▶ **Большой.** Линия видимости к большому противнику или от него не заслоняется персонажами, союзниками или противниками.

- ▶ **Прирожденный воин.** Цели, находящиеся в контакте, не могут активировать Свитчи и применять эффекты специализации "Специалист Ближнего Боя".
- ▶ **Визор.** Линия видимости, прослеживаемая от противника с этой характеристикой, не затрудняется при пересечении пространств с низкой видимостью.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ПОРЯДОК РАЗРЕШЕНИЯ ПРОТИВОРЕЧИЙ

Если два или более правил противоречат друг другу, необходимо руководствоваться следующим порядком разрешения противоречий - от высшего к низшему:

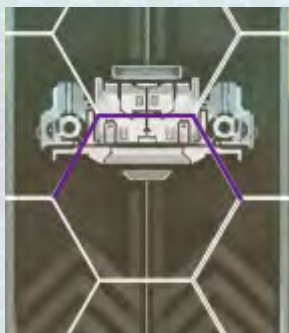
1. Если правило гласит, что что-то не может произойти, то этот запрет превалирует над всеми остальными.
2. Инструкции по выполнению задания превалируют над эффектами любой карты и данного руководства.
3. Эффекты карт "Оборудование", "Программное обеспечение", "Специальность" и "Юнит" имеют приоритет над картами "Персонаж" и правилами, описанными в данном руководстве. Если возникает конфликт между двумя такими картами, то должно применяться правило "Злой ИИ".
4. Правила с карточек персонажей имеют приоритет над правилами, описанными в данном руководстве.

### ДВИЖЕНИЕ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Все места на доске по умолчанию считаются свободными и не влияют на движение и линию видимости персонажей и противников. Некоторые метки на доске или игровые элементы могут влиять на движение и линию видимости:

► **Фиолетовый.** Сторона, отмеченная этим цветом, всегда мешает линии видимости и препятствует движению через нее. Пространства, окруженные этим цветом, являются **блокированными**.

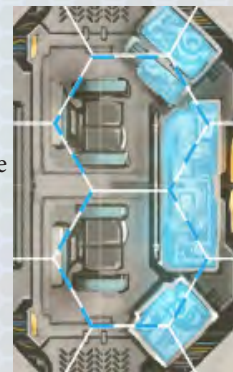
► **Красный.** Сторона, обозначенная этим цветом, всегда мешает линии видимости, но не препятствует движению через нее. Места, отмеченные этим цветом, являются пространствами с **низкой видимостью**.



► **Пунктир синего цвета.** Сторона, обозначенная этим цветом не препятствует линии видимости, но для ее пересечения требуется два очка движения.

► **Желтый.** Пространства, окруженные этим цветом, имеют специальные правила, описанные в Инструкции к заданию.

► **Труднопроходимые пространства.** В эти пространства можно попасть, только потратив два Очка движения вместо одного, но завершать движение на них запрещено. Они не препятствуют линии видимости. Места, занятые контейнером, консолью или бессознательным персонажем, являются труднопроходимыми.



### АГРЕССИЯ

Агрессия - это показатель того, насколько персонаж опасен для противников. Чем успешнее персонаж (наносит 🔥 взламывает и т.д.), тем больше внимания он привлекает к себе со стороны систем безопасности. Инструкции в картах ИИ часто направлены на персонажа с самым высоким значением 🌀 значением Агрессии, считая его главным противником, которого нужно уничтожить; или на персонажа с самым низким значением 🌀 Агрессии, считая его самым безобидным. Во время активации персонажи получают 1 🌀 единицу Агрессии, если:

- Во время активации они нанесли врагам хотя бы 1 🔥 урон.
- Они взаимодействуют с консолью.

В конце активации персонажа игрок должен сравнить количество маркеров 🌀 на персонаже с атрибутом "Максимальная агрессия" на карте персонажа. Игрок должен снимать жетоны 🌀 карты персонажа до тех пор, пока их количество не достигнет максимального уровня агрессии, после чего каждый снятый маркер 🌀 заменяется на Маркер подкрепления и добавляется в Резерв подкреплений.

### БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ И СМЕРТЬ

Когда персонаж получает 🔥 колько составляет значение его атрибута ❤️ "Раны", игрок, контролирующий персонажа, должен удалить с его карты все маркеры состояний и 🌀 агрессии, и получить состояние "Бессознательное".

Персонаж не может иметь больше маркеров 🔥 урона, чем значение его атрибута ❤️ "Раны": весь 🔥 урон, превышающий значение атрибута ❤️ "Раны" сбрасывается.

Персонаж, находящийся в бессознательном состоянии, не может быть целью атак, действий и эффектов противников. Кроме того, пространство, которое они занимают, является труднопроходимым (вход в него стоит два Очка Движения, движение на нем не может закончиться, и оно не загроживает линию видимости).




Персонаж, находящийся в бессознательном состоянии, активируется как обычно, но не может выполнять действия во время активации, пока не будет выполнено действие AutoMediKit. Вы можете не выполнять AutoMediKit и позволить персонажу пройти активацию. Находясь в бессознательном состоянии, **персонаж не может применять эффекты своих карт Специальности.**

Персонаж может перетаскивать смежного персонажа, находящегося в бессознательном состоянии.


За каждые два потраченных очка движения оба персонажа могут продвинуться на одно свободное пространство, если они остаются на соседних пространствах (это необходимо проверять каждый раз, когда тратятся два очка движения).

Персонаж, находящийся в бессознательном состоянии, может прийти в себя двумя способами:



- ▶ Выполнив действие "AutoMediKit" (только если у игрока есть карта "Оборудование AutoMediKit"). В этом случае игрок сбрасывает свою карту AutoMediKit, убирает карту "Бессознательное состояние", восстанавливает до 8  и получает Последствия: тянет две карты Последствий, выбирает одну и сбрасывает другую.
- ▶ Если другой персонаж использовал **MediKit, Medjector** или Умение, позволяющее выйти из бессознательного состояния. В этом случае примените эффекты используемого оборудования или умения.

Эффекты от карт Последствий должны быть применены немедленно.


Персонаж, который заканчивает миссию в бессознательном состоянии, получает две карты последствий лицевой стороной вниз.

Если миниатюра противника получает  урон равный значению атрибута "Рана" ее отряда, или больше, она погибает и удаляется с игрового поля. Если они являются последним членом своего подразделения, добавьте маркер подкрепления в Резерв Подкреплений. Если у подразделения есть значение "Возрождение", положите карту подразделения под колоду "Доступные подразделения", в противном случае удалите ее из игры.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда персонаж приходит в себя после потери сознания, он получает последствия, связанные с тем, что он получил столько  урона, сколько составляет его атрибут  "Раны". Он также может получить Последствия, если они указаны в атаках или навыках противника, или в правилах миссии.

Когда персонаж получает карту Последствий, положите ее в игровое поле рядом с его картой персонажа. Эффекты карты Последствий применяются с этого момента до тех пор, пока на карте не будет указано, что ее нужно перевернуть, или пока карта не будет сброшена.

Каждая перевернутая карта Последствий, которая демонстрирует свою оборотную сторону, постоянно накладывает штраф -1  к Персонажу.



Карточки последствий могут быть сброшены во время шага "Лазарет и мастерская" в рамках кампании.

Сброшенные карты последствий попадают в колоду сброса. Когда колода Последствий пуста, перетасуйте сброшенную колоду в новую колоду Последствий, лицевой стороной вниз. Если обе колоды пусты, ни персонажу, ни союзнику не могут быть назначены последствия.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

По мере выполнения миссии в резерве подкреплений накапливаются маркеры подкреплений, которые могут быть использованы ИИ для переброски ранее уничтоженных подразделений, имеющих значение "Возрождение", или для переброски убитых миниатюр в развернутые подразделения, имеющие значение "Замещение".

Маркер подкрепления добавляется:

- ▶ Когда подразделение уничтожено (когда его последняя миниатюра убрана с доски).
- ▶ В конце активации каждого персонажа игрок должен сравнить маркеры  своего персонажа со значением его атрибута "Максимальная агрессия". Игрок должен снять со своего персонажа маркеры , превышающие его максимальную агрессию, и превратить их в маркеры подкреплений, которые он добавляет в Резерв Подкреплений.
- ▶ В конце раунда, в котором не было активировано ни одного вражеского юнита (были активированы только персонажи или союзники).
- ▶ При указании во время выполнения команды ИИ (например, "Отступить!").

В конце раунда проверьте, есть ли среди юнитов те, у которых есть способность "Возрождение":

- ▶ **Возрождение.** Если в конце раунда в колоде "Доступные юниты" есть карты юнитов, выполните следующие действия, чтобы проверить, какие юниты вернулись на доску:

1. Сравните количество маркеров подкреплений в резерве подкреплений со значением "Возрождение" верхней карты колоды "Доступные единицы".
2. Если количество маркеров меньше, чем значение значения "Возрождение", прекратите проверку.
3. В противном случае уберите из Резерва подкреплений столько жетонов подкреплений, сколько составляет значение "Возрождение" данного подразделения, поместите карточку подразделения в зону Развернутых подразделений и разверните миниатюры на место, отмеченное в Инструкции к миссии как "Возрождение". Если отмеченное место уже занято, враги размещаются на ближайших к нему местах, начиная с соседних.
4. Если в резерве подкреплений остались жетоны подкреплений, вернитесь к шагу 1 и повторите его со следующей картой из верхней части колоды "Доступные подразделения".

После того, как подразделения, которые возрождаются, были проверены, проверьте среди развернутых подразделений те, которые имеют ключевое слово "Замещение".



► **Замещение.** Проверьте, есть ли у развернутых подразделений значение "Замещение". Начните с Личностей (черный фон), затем с ветеранов (красный фон) и, наконец, с новичков (синий фон). Если у подразделения есть значение "Замещение", уберите из Резерва подкреплений столько жетонов подкреплений, сколько указано в их значении "Замещение", чтобы переместить одну из миниатюр как можно ближе к другой миниатюре того же подразделения, прежде чем переходить к следующему подразделению.

Этот этап завершается, когда больше нет маркеров подкреплений или замещены все единицы со значением "Замещение".



В конце раунда в резерве подкреплений находится 5 маркеров подкреплений, поэтому ИИ может потратить два маркера подкреплений, чтобы восстановить подразделение Нокс "Хакер" в колоде доступных подразделений. Их карта подразделения помещается в зону развернутых подразделений. Нокс №1 размещается в пространстве "Возрождение", а Нокс №2 - в соседнем пространстве.



Поскольку в колоде "Доступные подразделения" больше нет подразделений, проверяется, есть ли какой-либо отряд со значением "Замещение", в котором остались потери, которые необходимо восполнить. В данном случае речь идет о Кадмусе, поэтому ИИ тратит один маркер Подкрепления (у него оставалось три), чтобы разместить ликвидированного Кадмуса на пространстве, соседнем с Кадмусом того подразделения, которое находится на доске. Хотя в резерве подкреплений осталось 2 маркера подкреплений, больше нет подразделений с значением "Замещение", поэтому шаг подкреплений завершается.



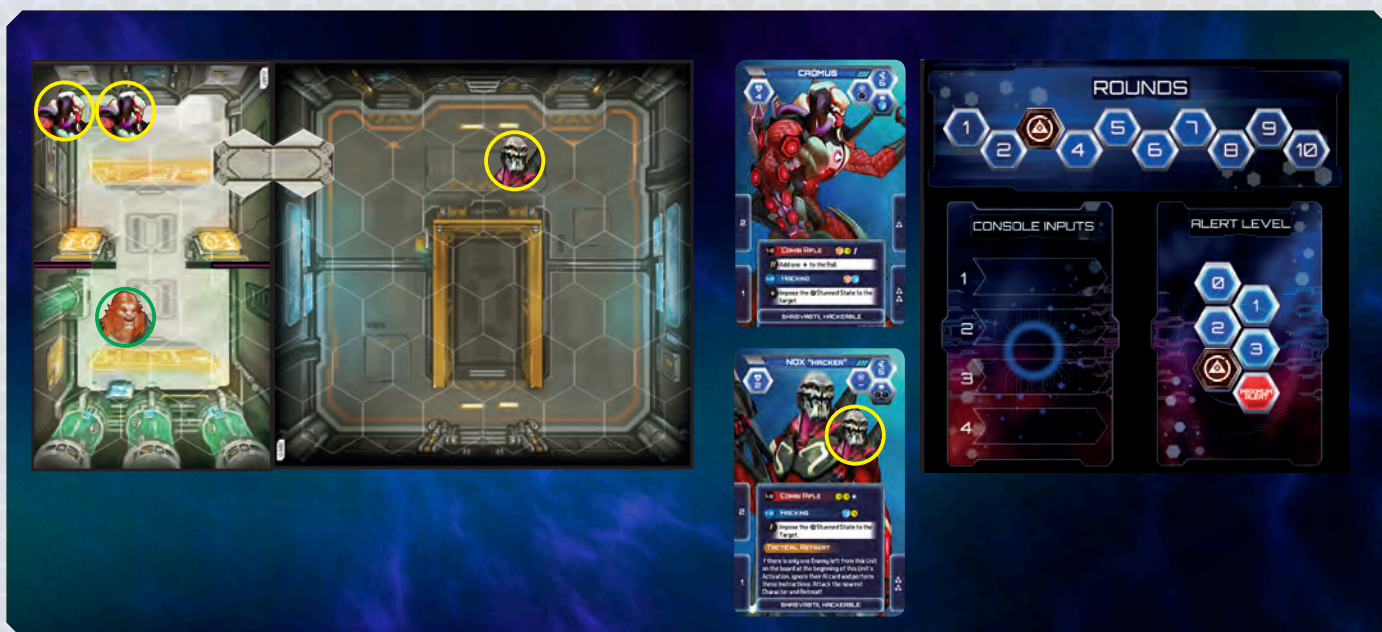
## УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ

Уровень тревоги отражает состояние оборонительных систем противника. В начале миссии установите индикатор в положение, указанное в Инструкции к миссии.

Уровень тревоги повышается на одну позицию:

- ▶ Когда колода ИИ пуста и колода сброса перетасовывается в новую колоду ИИ.
- ▶ Когда это указано в Инструкции к миссии.



Уровень тревоги имеет шесть позиций, каждая из которых имеет немедленно применяемые эффекты. Эффекты каждой позиции выше 0 являются кумулятивными и применяются, когда индикатор находится на этой позиции или выше.



При достижении максимального уровня тревоги все карты развернутых подразделений переворачиваются, повышая уровень сложности (красная сторона). При этом уничтоженный Нокс, находящийся в контакте со своим партнером, разворачивается. Кадмусы увеличиваются в числе, поэтому новый Кадмус разворачивается в контакте с одним из своих.



## СОСТОЯНИЯ

Эффекты действий, карты специализации, карты оборудования или карты программного обеспечения могут накладывать состояния на персонажей и противников. Когда персонаж получает состояние, положите соответствующий маркер состояния рядом с его картой персонажа или союзника. Когда враг получает состояние, положите соответствующий жетон состояния на его пронумерованную вкладку в карте подразделения (например, если Нокс Спек-Онс №2 получает  с состояние "Оглушен", положите маркер  "Оглушен" на вкладку №2 в карте подразделения), а карточку состояния поместите рядом с областью "Развернутые подразделения". В карточках состояний указывается, когда или как они сбрасываются, после чего персонаж или противник больше не будет находиться под действием этого состояния. Миниатюра (персонаж или противник) не может быть подвержена влиянию одного и того же состояния дважды. Если миниатюра собирается получить состояние, которое у нее уже есть, не выкладывайте карту состояния.


1. Вражеские подразделения не активируются, поэтому они не получают карты ИИ и не добавляют свои карты инициативы в колоду инициативы.

Вражеские юниты получают карту ИИ и добавляют свои карты инициативы в колоду инициативы, когда:

- ▶ Любой из входящих в него противников становится целью атаки, умения или карты специальности.
- ▶ Если в конце активации персонажа любой из врагов, входящих в его состав, имеет линию видимости до персонажа в диапазоне 1-8.
- ▶ Уровень тревоги повышается до позиции 1, если:
  - В конце активации противника он остается на доске.
  - Персонаж совершает Атаку оружием, отличным от СС-оружия.

2. Эффекты позиции 0 отменяются. Этот уровень не имеет других эффектов.

3. В конце каждого раунда, перед тем как проверить, какие подразделения могут возродиться, добавьте один маркер подкрепления в резерв подкрепления.

4. Взаимодействие с консолями добавляет два маркера  вместо одного.

5. В фазе Активации, ИИ активирует юнитов прежде персонажей.

### 6. Максимальная тревога

### МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ

Когда уровень тревоги достигает последнего положения, или Максимальной тревоги, сделайте следующее:

Снимите все маркеры повреждений и состояния со всех карт развернутых подразделений.

Переверните все карточки развернутых подразделений на сторону с наибольшим уровнем сложности, чтобы подразделения новичков (синие) стали подразделениями ветеранов (красные). Если карта подразделения уже перевернута профилем с наивысшим уровнем сложности, она не переворачивается. Карты Личностей и Структуры не переворачиваются, так как имеют только одну сторону.

Если при переворачивании карты подразделения количество врагов увеличивается (например, с двух до трех), разместите новых врагов, как если бы они имели значение "Замещение", но без использования жетонов подкрепления. Если подразделение понесло потери, замените их таким же образом, не расходуя жетоны подкрепления.

При достижении максимального уровня тревоги и до конца миссии все подразделения будут развернуты по профилю с самым высоким уровнем сложности, даже если уровень тревоги после этого снизился.





## КАМПАНИЯ

Infinity Defiance разработана как последовательность игр, объединенных единой сюжетной нитью в рамках кампании. Кампания Infinity Defiance повествует о приключениях элитной группы солдат, выполняющих свой долг во Вселенной Infinity. По окончании каждой миссии персонажи получают Intel Pack в зависимости от того, насколько хорошо или плохо они справились с поставленными задачами.

Intel Packs представляют собой опыт, полученный персонажами, в виде пакетов с ценной информацией, которые служат валютой, обмениваемой на новое оборудование.

Пакеты Intel Pack не могут быть переданы, и у каждого персонажа есть свой собственный, но пакеты Intel Pack могут быть объединены для приобретения новых улучшений для Defiance.

### НАЧАЛО КАМПАНИИ

Начать кампанию очень просто. Выполните следующие действия:

- 1. Выбор персонажа.** Infinity Defiance разработана чтобы предложить полный и сбалансированный опыт игры с четырьмя персонажами. Лучше всего играть группой из четырех игроков, каждый из которых выбирает себе персонажа, но если у вас меньше игроков, то некоторым из них придется играть несколькими персонажами, или же вы можете управлять дополнительными персонажами вместе. Если вы собираетесь играть в Кампанию в одиночку, то управление всеми Персонажами будет возложено на вас. Выбранная группа Персонажей будет играть всю Кампанию до конца.
- 2.** Каждому персонажу выдаются **карты снаряжения**, соответствующие **начальному снаряжению**, указанному на его **карте персонажа**.
- 3.** Каждому игроку **выдается карта специализации** выбранного персонажа. Назначение этих карт описано ниже (см. таблицу карт специализации).
- 4. Подготовьте миссию "Эвакуация".** Выполните действия, описанные в разделе "Подготовка" раздела "Первая игра" данного руководства (стр. 6), чтобы установить игровые компоненты, необходимые для выполнения первой миссии Кампании: "Эвакуация".

### ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ

Начиная с Эвакуации, миссии кампании необходимо проходить в последовательности, пока не будет выполнена двенадцатая миссия: Миссия 12. Для подготовки миссий кампании выполните те же действия, что и для миссии "Эвакуация":

- ▶ Разместите тайлы, образующие поле, как показано на рисунке к миссии.
- ▶ Игроки настраивают свою игровую зону, размещая свою карту персонажа и назначая карты снаряжения, карты специальностей и карты последствий из предыдущих миссий.
- ▶ Каждый игрок помещает миниатюру, изображающую его персонажа, на одно из пространств развертывания миссии.
- ▶ Соберите колоду "**Выбранные подразделения**" и колоду "**Доступные подразделения**".
- ▶ Поместите миниатюры, изображающие врагов, на их стартовые пространства, как указано в задании, возьмите их карты юнитов из колоды "Выбранные подразделения" и положите их рядом с доской, как показано на рисунке миссии.
- ▶ Соберите колоду "**Инициатива**".
- ▶ Соберите колоду ИИ.
- ▶ Сгруппируйте **Маркеры подкреплений** рядом с колодой "Доступные подразделения".
- ▶ Соберите колоду "**Добыча**".
- ▶ Поместите **Маркер раунда** на первую позицию.
- ▶ Поместите индикатор **Уровня тревоги** в позицию, отмеченную начальным уровнем тревоги миссии.
- ▶ Поместите карты "Консоль" и маркеры символов рядом с доской.
- ▶ Разместите кубики и маркеры (♦ и ♣) в пределах досягаемости игроков.





## ПО ОКОНЧАНИИ МИССИИ

После завершения миссии игроки должны выполнить следующие действия в режиме игры "Кампания":

- ▶ Добыча
- ▶ Перераспределение экипажа
- ▶ Лазарет и мастерская
- ▶ Приобретение специальностей
- ▶ Расходование Intel Pack
- ▶ Проверка оборудования
- ▶ Обновление специальностей

### ДОБЫЧА

Все карты добычи, которые остались у персонажей, сбрасываются. Пересоберите всю колоду добычи и перетасуйте ее, чтобы она была готова для следующей миссии.



### ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭКИПАЖА

Игроки должны назначать персонажей, составляющих экипаж корабля Defiance, в различные зоны корабля для выполнения определенных заданий между миссиями. После завершения миссии нейтральные персонажи, превращенные в союзников, становятся частью экипажа Defiance. У всех персонажей на карте персонажа есть профиль члена экипажа, который показывает, какие эффекты активируются при назначении персонажа в определенную зону корабля:

Каждый персонаж имеет маркер, который должен быть помещен на место карты, изображающей корабль Defiance. Смена позиций персонажей происходит во время этого шага. В конце этого шага активируйте эффекты персонажей, размещенных в зонах, указанных на их карточках персонажей.

## ЛАЗАРЕТ И МАСТЕРСКАЯ



### ПОСЛЕДСТВИЯ

Персонажи отдыхают на Defiance, восстанавливая силы, залечивая раны и настраивая оборудование. Снимите с персонажей и союзников все состояния,  маркеры урона и  агрессии.



### ОБРАЗЦЫ

Когда вражеское подразделение полностью уничтожено (все враги и "замещения" убиты), игроки могут получить из него "Образцы". Образцы могут быть двух типов, и количество полученных образцов печатается на карте подразделения:





- ▶  Биологические образцы
- ▶  Технические образцы




Образцы из одной миссии не могут храниться в нескольких миссиях, если игроки не модернизировали Defiance, установив на него резервуар для криоконсервации (для биологических образцов) или контейнер для образцов (для технических образцов).

Использование полученных образцов объясняется на этапе "Лазарет и мастерская" режима игры "Кампания".



## ДВИГАТЕЛИ СЕРИИ "МИНОТАВР"

На карте, представляющей корабль Defiance, есть маркер, определяющий состояние двигателей "Минотавр". В ходе кампании персонажи могут собирать компоненты для улучшения "Минотавров". Когда персонажи получают один из таких компонентов, поместите маркер двигателя "Минотавр" на крайнюю левую свободную позицию для маркера. В конце миссии 9 персонажи прыгают через червоточину. Чтобы определить степень повреждений, полученных после прыжка, добавьте кубики и символы оставшихся свободных позиций маркера в бросок. Для каждого персонажа сделайте бросок лицом к лицу между результатом этого броска и  атрибутом защиты персонажа. За каждый незаблокированный  Персонаж получает -1 : вытяните одну карту Последствий за каждую -1  и положите ее лицом вниз рядом с картой Персонажа.

Персонажи с картами Последствий могут сбросить их, если они имеют назначение в один из отсеков Defiance. За каждое последствие они должны получить хотя бы один  в простом Медицинском броске (). Для починки Ремонтов как Билли, нужен простой Инженерный бросок (). Оба броска могут быть изменены в соответствии с улучшениями Defiance или назначением персонажа или союзника в Лазарет или Мастерскую.

## СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦОВ И ОБОРУДОВАНИЯ

На этом этапе некоторые персонажи могут создавать предметы или писать программы на основе образцов, полученных во время последней миссии, а также на основе хранящихся образцов. Для этого Defiance должен быть соответствующим образом оснащен (см. карты модернизации Defiance - ПРИЛОЖЕНИЕ). Персонажи, пытающиеся устранить последствия, **не могут** ничего создавать на этом этапе. Медицинское лечение не дает на это времени (они должны находиться в своей каюте). Образцы, не использованные на этом этапе, удаляются из игры, если их нельзя сохранить.

## ПРИБРЕТЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Каждый персонаж, участвовавший в последней миссии, получает новую специальность, относящуюся к одной из трех групп специальностей, к которым он имеет доступ. Требования специальности, если таковые имеются, должны быть выполнены, и специальность не может иметь уровень выше максимально допустимого в соответствии с количеством сыгранных миссий.

## РАСХОДОВАНИЕ INTEL PACK

В зависимости от того, насколько успешной была миссия, Персонажи зарабатывают различное количество Intel Pack, как указано в разделе "Конец миссии".

На этом этапе игроки могут приобрести снаряжение, потратив количество Intel Pack, указанное на карте снаряжения. Персонажи могут использовать этот шаг для **Экипировки** (см. стр. 14).

Карты снаряжения, на которых указано значение Intel Pack, можно сбросить, чтобы восстановить половину их значения Intel Pack (округление в меньшую сторону). Карты снаряжения, не имеющие значения Intel Pack, могут быть сброшены, но игрок ничего не получит в обмен на них. Карты оборудования, сброшенные на этом этапе, удаляются из игры и **не могут быть восстановлены** никаким образом.

Игроки могут потратить свои Intel Pack, чтобы приобрести карты модернизации Defiance за указанную на них стоимость. Каждый игрок может использовать различное количество Intel Pack. На этом этапе можно приобрести только одну карту модернизации Defiance. Intel Pack, не потраченные на этом этапе, сохраняются для последующего использования.

## ПРОВЕРКА ОБОРУДОВАНИЯ

Персонажи могут обменивать между собой любое количество карт Оборудования, за исключением тех, которые помечены их именем. Перед тем как перейти к шагу "Улучшение специальностей", игроки могут перераспределить снаряжения каждого персонажа между локациями персонажа.

Карты снаряжения, которые не могут быть назначены ни на одно место на карте персонажа, а также те, которые игроки собираются выбросить, можно хранить на Defiance (постройте из них колоду и положите ее рядом с тайлом Defiance). Завершив миссию, на этом же шаге игроки могут экипировать себя с помощью сохраненных карт Снаряжения.

Во время этого шага игроки могут свободно удалить из игры любую карту снаряжения.

## УЛУЧШЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Все карты специальностей персонажей, лежащие лицевой стороной вниз, переворачиваются лицевой стороной вверх, а все карты, которые были задействованы, становятся незадействованными и становятся доступными для выполнения следующей миссии. Когда все эти действия завершены, игроки готовы к выполнению следующей миссии кампании.

## ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Кампания завершается миссией 12, в которой будет решаться судьба персонажей и всей Человеческой Сферы.



## КАРТЫ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

По мере прохождения кампании персонажи могут улучшать свои боевые навыки с помощью карт специальности.

По завершении миссии кампании каждый персонаж получает одну из своих карт специальности, если у него семь или менее карт и он соответствует требованиям этой карты. Эти карты являются персональными, не подлежат передаче и после получения не могут быть удалены из игры или у персонажа. Эффекты карт Специальностей персонажа, находящегося в бессознательном состоянии, не могут быть применены.

- ▶ **Имя.**
- ▶ **Уровень (I, II, III и IV).**
- ▶ **Категория.** Специальности одной и той же категории образуют цепочку, в которой первые специальности обычно требуются для получения последующих.
- ▶ **Эффекты.** Они добавляют специальные правила, действия и т.д. Они доступны персонажу в любое время, пока карта Специальности лежит лицевой стороной вверх и не используется. Сам текст объясняет, как действовать, чтобы применить эти эффекты. Они также могут содержать некоторые из следующих терминов:
- ▶ **"Действие".** Специальность представляет собой дополнительное действие, доступное только данному персонажу.
- ▶ **"Свободное действие".** Специальность состоит из свободного действия, доступного только данному персонажу.

В ходе кампании каждый персонаж может получить до восьми карт специальности из тринадцати имеющихся. В зависимости от того, какая миссия была только что завершена, максимальный уровень новой специальности может быть следующим:

Миссия	Макс. уровень
1	I
2	I
3	II
4	II
5	III
6	III
7	IV
8	IV

- ▶ **"Включить эту карту"** Для применения эффектов Специальности карту Специальности необходимо "включить", повернув ее на угол 90°. Это означает, что ее можно использовать только один раз за Активацию, если только другой Эффект, Действие или специальное правило не заставит ее стать "выключенной". В конце раунда все карты Специальностей, которые были "включены", становятся "выключенными."



Например, по завершении миссии 3 каждый персонаж может получить специальность II уровня или третью специальность I уровня. Кроме максимального уровня, Персонаж должен получить Специальности, перечисленные в требованиях к новой Специальности. Карты Специальностей имеют следующее содержание:

- ▶ **"Накопитель X".** Специальность позволяет игроку хранить на ней один или несколько символов. Это может быть как специальный символ, так и выбранный игроком. Чтобы сохранить символ, полученный с кубика, необходимо перед шагом "Свитчей" убрать все кубики из броска Персонажа, а затем поместить маркер с выбранным символом на карту. Несколько символов одного и того же кубика могут храниться как на одной, так и на разных картах. Символы могут быть добавлены при проведении любого броска, до активации "Свитчей".
- ▶ **"Перевернуть эту карту".** Чтобы применить эффекты Специальности, карта Специальности должна быть перевернута лицевой стороной вниз. Это означает, что ее можно использовать только один раз за миссию, если только другой Эффект, Действие или специальное правило не заставит ее снова перевернуть лицевой стороной вверх.
- ▶ **Требования.** Большинство карт Специальности требуют, чтобы персонаж владел предыдущей картой Специальности.



## ССЫЛКИ

В ГЛАВНОМ ГРУЗОВОМ ОТСЕКЕ .....	2	Ключевые слова .....	20
Что такое Infinity Defiance? .....	3	Дополнительные правила .....	22
Компоненты .....	4	Движение и Линия видимости .....	22
<b>ПЕРВАЯ ИГРА</b> .....	<b>6</b>	🌀 Агрессия .....	22
Подготовка .....	6	Бессознательное состояние и смерть .....	23
Слоты оборудования .....	6	Последствия .....	23
Карты персонажей .....	8	Подкрепления .....	23
<b>ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ</b> .....	<b>9</b>	Уровень тревоги .....	25
<b>ФАЗА АКТИВАЦИИ</b> .....	<b>9</b>	Максимальный уровень тревоги .....	26
ПЕРСОНАЖИ .....	9	<b>СОСТОЯНИЯ</b> .....	26
ДВИЖЕНИЕ .....	9	Кампания .....	27
В контакте .....	9	Начало кампании .....	27
<b>Атака</b> .....	<b>10</b>	Выполнение миссий .....	28
Броски .....	12	Добыча .....	28
Критический успех и критический блок .....	13	Перераспределение экипажа .....	28
Взлом .....	14	Двигатели серии "Минотавр" .....	29
Оборудование .....	14	Лазарет и Мастерская .....	29
Взаимодействие .....	15	<b>ПОСЛЕДСТВИЯ</b> .....	29
Союзники .....	16	Создание образцов и оборудования .....	29
<b>AutoMediKit</b> .....	17	Получение и расходование Intel Pack .....	29
Враги .....	17	<b>Карты Специальностей</b> .....	30
Выбранные, развернутые и доступные подразделения ..	17	Проверка оборудования .....	29
<b>Карты ИИ</b> .....	18	Завершение кампании .....	29
Инструкции .....	18		
Злой ИИ .....	19		





