



MACCA

THE BOARD GAME

RULEBOOK

MASS EFFECT: НАСТОЛЬНАЯ ИГРА			
ДИЗАЙНЕРЫ	ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН	ХУДОЖЕСТВЕННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ	ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ
ЭРИК М. ЛЭНГ, КЭЛВИН ВОНГ ЦЗЕ ЛУН	МИХАЛ Э. КРОСС, АКХА ХАЛЗЕБОС, МАЙК КЕЙ, ДЖЕЙН РОБЕРТСОН, СТЕФАНИ ТОРО, КРИС УЭББ, МАРК УИТТИНГТОН, ЛИ ВУЗИ	ROCÍO MARTÍN PÉREZ	АЛАН ВАФЕР, ХАК КАМАР,
РАЗРАБОТКА	БАЗОВЫЙ МИНИАТЮРНЫЙ 3D-ДИЗАЙН	ХУДОЖНИК С ОБЛОЖКИ	МАЙЯ ШКРИПЕЛЬ, МИСТИ БЕРДЖЕСС, ВИРИЯ ДЮРАВ, НИККИ ВАЛЕНС, АМЕЛИЯ ЧАНГ, ХОНГ ЛИ-ЭНН, Э. СВЕЛА, МЭТТ ФАУЛИЗИ, ФАЙФОР, НИКОЛАС ЛИМ, ТОМ ШИН, М. ЙЕГЕР, ДЖОУИ ШАУТЕН, АМАНДА ВАЛЛЕРАН, ДЖОН СНИС, МАНУЭЛЬ КОРРЕИЯ, АЙЗЕК ЧАЙЛДРЕС,
ЭНДРЮ ДАУТУЭЙТ, ДОМ ВЕСТЕРЛАНД, ДЖЕЙМС ХЬЮИТТ, ДЖЕСС ГИББС, ДЖАСТИН ТАЛСМА	ТИТАN-FORGE.COM	ХУДОЖНИК ПО ИНТЕРЬЕРУ	ЗАК КАРТЕР, ЭДРИАН ФРЭНСИС, СТИВЕН САЙТС, ПЭР СИЛЬВЕСТР, ДЕРЕК ПОРТЕР, КАРЛ ГЭННОН, ГЕОРГИОС ПАНАЙОТИДИС, АМАНДА “PANDA8NGEL” ВОНГ, КОНОР БЕЙКЕР, ЛИ БАРЛОУ, МЭТТ МОРАН, СТЕФАН РОЗАЛИНД
СЦЕНАРИСТЫ	УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ МИНИАТЮРНЫЙ 3D-ДИЗАЙН	ХУДОЖНИК-КАРТОГРАФ	
КЭЛВИН ВОНГ ЦЗЕ ЛУН	JOANA ABBOTT, BEN DE BOSDARI, ШОН БУЛЛОУ, DOMINGO DÍAZ FERMÍN, КОЛИН ГРЕЙСОН, ДЖОННИ ЛА ТРОБ-ЛЬЮИС, КРИС ‘КРИСПИ’ ПИКИ	JOSE ESTERAS	
АВТОР ПОВЕСТВОВАНИЯ	3D-РЕНДЕРИНГ	КОРРЕКТУРА	
КЭЛВИН ВОНГ ЦЗЕ ЛУН ГЭВИН ДЭДИ	DOMINGO DÍAZ FERMÍN	ДЖИМ ДЖОНСОН, РОБЕРТ ХЕББЛТУЭЙТ	
МОНТАЖ		УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ	
ДЖИМ ДЖОНСОН, РОБЕРТ ХЕББЕЛТУЭЙТ		ГЭВИН ДЭДИ КРИС ШЕППЕРСОН	

MODIPHIUS ENTERTAINMENT			
КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР	СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР 3D-ПЛАСТИКИ	СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТОВ И	МЕНЕДЖЕР СООБЩЕСТВА
КРИС БЕРЧ	КОЛИН ГРЕЙСОН	МЕНЕДЖЕР ПРОЦЕССОВ	ЭЙПРИЛ ХИЛЛ
ОПЕРАЦИОННЫЙ ДИРЕКТОР	3D-ДИЗАЙНЕРЫ	ГЭВИН ДЭДИ	МЕНЕДЖЕР ПО СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
РИТА БЕРЧ	БЕН ДЕ БОСДАРИ, ШОН БУЛЛОУ	РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТОВ	СОФИ МЭЙ
УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР	ХУДОЖНИК СТУДИИ	DANIEL LADE, JAMIE MASKENZIE,	МЕНЕДЖЕР ПО ПЕРЕВОДАМ И
КЭМЕРОН ДИКС	КАЛЛУМ ФРАНС	БЕН МАУНДЕР, ХАРАЛАМПОС ЦАКИРИС	ИЗДАТЕЛЬСКОМУ ДЕЛУ
ГЛАВА БРЕНДА	ДИЗАЙНЕР СТУДИИ TERRAIN	АССИСТЕНТ ПО УПРАВЛЕНИЮ	МЭТТ ТИММ
САМАНТА УЭББ	JULIAN JERATSCH	ПРОЕКТАМИ РОБЕРТ ХЕББЛТУЭЙТ	МЕНЕДЖЕР ПО РАСПРОСТРАНЕНИЮ И
РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА КРЕАТИВНЫХ УСЛУГ	ВЕДУЩИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР	ОПЕРАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР	КЛЮЧЕВЫМ КЛИЕНТАМ
ДЖОН УЭББ	АКХА ХУЛЗЕБОС	ДЖОН УИЛСОН	ГЭРИ МУР
РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РАЗВИТИЯ	ГЛАВНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР	ДИРЕКТОР ЗАВОДА	МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДАЖАМ
СОФИ УИЛЬЯМС	МИХАЛ Э. КРОСС	МАРТИН ДЖОНС	МЭТТ ВАНН-ХИНТОН
ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР	ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ	СТАРШИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ОПЕРАТОРЫ	КООРДИНАТОР ПО МАРКЕТИНГУ
ЛЮК ВУЛФЕНДЕН	СТЕФАНИ ТОРО, КРИС УЭББ, МАРК УИТТИНГТОН, ЛИ УУЗИ	ДРЮ КОКС, УОРВИК ВОЙЗИ	ШОН ХОКИНГ
КРЕАТИВНЫЙ КООРДИНАТОР	АУДИО- И ВИДЕОПРОИЗВОДИТЕЛЬ	ВЕДУЩИЙ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОПЕРАТОР	МЕНЕДЖЕР ПО МАРКЕТИНГУ
КИРАН СТРИТ	СТИВ ДОЛДРИ	ДЖЕЙК ПИНК, МАЙЛЗ ТЕРНЕР	ШАРИФ ДАРОУГ
МЕНЕДЖЕР ПО ЛОГИСТИКЕ И	РЕДАКТОР	ОПЕРАТОРЫ-ПОСТАНОВЩИКИ	АССИСТЕНТ ПО МАРКЕТИНГУ
ПРОИЗВОДСТВУ	БРАЙС ДЖОНСТОН	ТОМАС БУЛЛ, РЕБЕККА КАРТРАЙТ, ЛУИС ХАРТЛИ-ЭДВАРДС, ДЖЕЙК СКИННЕР-ГАЙ, КРИСТОФЕР ЛИ	ДЖОРДЖИ РИВ
ПИТЕР ГРОЧУЛЬСКИ	ИГРОВЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ	ПРОИЗВОДИТЕЛИ ИНСТРУМЕНТОВ	СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ КЛИЕНТОВ
ВЕДУЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР	ДЖЕК ЦЕЗАРЬ, ДЖЕЙМС ХЬЮИТТ	ЛЮК ГИЛЛ, ДЭВИД ХЕКСТОЛЛ, ЭНТОНИ МОРРИС	ПРЕДСТАВИТЕЛИ
ROCÍO MARTÍN PÉREZ	АССИСТЕНТ ПО СООБЩЕСТВУ И ДИЗАЙНУ	СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ КЛИЕНТОВ И	КРИС ДАНН, ДЖАГДИП ТИАРА
АРТ-ДИРЕКТОР	DOM WESTERLAND	МЕНЕДЖЕР ПО РАБОТЕ С КЛИЕНТАМИ	АССИСТЕНТ ПО ОПЕРАЦИЯМ
АРИЭЛЬ ОРЕА	АССИСТЕНТ ПО ПЛАНИРОВАНИЮ И	ЛЛОЙД ДЖИАН	СТЕФАНИ КАТАЛА
КООРДИНАТОР СТУДИИ	ДИЗАЙНУ ДЖАСТИН ТАЛСМА	БРИГАДА МОНТАЖНИКОВ	МЕНЕДЖЕР ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА
ROCÍO MARTÍN PÉREZ	РАЗРАБОТЧИК 2D20	ЭЛЕЙН ЭЛИЗАБЕТ ХЬЮЗ, НИКОЛА ДЖОНС, МИШЕЛЬ РИЧАРДС	АПИНЬЯ РАМАКОМУД
ФОТОГРАФ	НАТАН ДОУДЕЛЛ	ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТОВАРЫ	ФИНАНСОВЫЙ АНАЛИТИК
ФАТІМА MARTÍN PÉREZ	АССИСТЕНТЫ ПО ДИЗАЙНУ RPG	РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ	ВАЛЯ МКРТЧЯН
ВЕДУЩИЙ 3D-ДИЗАЙНЕР	ЭНДИ ДАУТУЭЙТ, ДЖЕСС ГИББС	ДЕВОН ГАРДНЕР	МЕНЕДЖЕР ПО РАСЧЕТАМ С
ДЖОННИ ЛА ТРОБ-ЛЬЮИС	УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ		КРЕДИТОРАМИ ОФЕЛЯ МНАЦАКАНЯН
СТАРШИЕ 3D-ДИЗАЙНЕРЫ	РУКОВОДИТЕЛЬ ОФИСНОЙ ГРУППЫ		СПЕЦИАЛИСТ ПО РАСЧЕТАМ С
JOANA ABBOTT, DOMINGO DÍAZ	ВҘАҖЕҢ KUBACKI		ДЕБИТОРАМИ И ФИНАНСОВЫЙ
ФЕРМИН, КРИС ‘КРИСПИ’ ПИКИ			КООРДИНАТОР ХОЛЛИ ШЕППЕРСОН

BIOWARE	ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР	РЕДАКТОР ПОВЕСТВОВАНИЯ	ПРОДЮСЕР FAN EXPERIENCE
АРТ-ДИРЕКТОР ФРАНШИЗЫ	МАЙКЛ ГЭМБЛ	РАЙАН КОРМЬЕ	КЭРИС РИЧАРДС
ДЕРЕК УОТТС	ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР	ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТОВАРЫ	ПРОДЮСЕР FAN EXPERIENCE
ИГРОВОЙ ДИРЕКТОР ФРАНШИЗЫ	КАРИН УИКС-УЭСТ	РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ	БЕШЕНАЯ ПЧЕЛА
ПРЕСТОН ВАТАМАНЮК			

MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.
2-Й ЭТАЖ, 39 HARWOOD RD,
ЛОНДОН SW6 4QP, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

INFO@MODIPHIUS.COM
WWW.MODIPHIUS.COM

НОМЕР ТОВАРА: MUN094001
ISBN: 5060523348046

©2024 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Mass Effect, логотип Mass Effect, BioWare и логотип BioWare являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Modiphius является авторизованным Лицензиат Electronic Arts.

Лежащие в основе игровые системы и механики являются произведениями авторского права © 2023 компании Modiphius Entertainment Ltd. Все права защищены. “Modiphius”**, “2d20”*** и логотипы Modiphius являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Modiphius Entertainment Ltd.

Любые названия торговых марок используются вымышленным образом; не предполагается никакого нарушения авторских прав. Это художественное произведение. Любое сходство с реальными людьми и событиями, прошлыми или настоящими, является чисто случайное совпадение, за исключением людей и событий, описанных в историческом контексте. Любое несанкционированное использование материалов, защищенных авторским правом, является незаконным.

Содержание

Обзор...	ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ...	Завершение миссии...	...33
Совместное управление...	Последовательность игры...	Пути образца и отступника...	... 33
Отряд...	Этап подготовки...	Сохранение прогресса...	... 34
Боевая готовность...	Этап товарища по команде...	Особенности карты...	...34
Победа и поражение...	Шаг А: бросок стратегии...	Значки бонусной добычи...	... 34
Компоненты...	Основные способности...	Значки быстрого перемещения...	... 34
Коммандер Шепард...	Шаг Б: действия...	Значки Инферно...	... 34
Товарищи по отряду и враги...	Места для действий...	Утечки охлаждающей жидкости...	... 34
Отмечающие флажки...	Пин-код...	Значки терминалов...	... 35
Отмечающие путевые точки...	Расширенные действия...	Значки изменения высоты...	... 35
Вражеские жетоны...	Основные действия...	КОММЕНТАРИЙ ТОВАРИЩА по ОТРЯДУ ... 36	
Теги...	Действия со способностями...	Коммандер Шепард...	...36
Ошеломленные враги...	Шаг С: Карта опасности...	Командные жетоны...	... 36
Элитные враги...	Атака...	Деформация...	... 36
Сюжетные абзацы...	Метка реакции...	Барьер...	... 36
Обратите внимание!...	Метка дальнего боя...	Испепелить...	... 36
Карта кампании...	Урон товарищу по отряду...	Гаррус Вакариан...	...37
Миссии лояльности...	Метка спешки...	Контузионный выстрел...	... 37
Прокладывание пути...	Недействительные активации...	Турианский повстанец...	... 37
Книга миссий...	Продвижение...	Перегрузка...	... 37
Страница правил миссии...	Появляющиеся миньоны...	Бесконтактные мины...	... 37
Страница карты миссии...	Конечная фаза...	Калибровка...	... 37
Проклятия...	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА...	Лиара Т'Сони...	...38
Иконография карты...	Разблокировка способностей...	Анализ...	... 38
Взаимодействие с картой миссии...	Получение опыта...	Застой / Сингулярность...	... 38
Вне границ...	Расширенные способности и способности лояльности. 28	Пистолетный выстрел...	... 38
Соседство...	Кубики Paragon и жетоны Renegade ... 29	Подъем / Деформация боеприпасов / Биотический взрыв...	38
Подсчет расстояний...	Кубики Paragon...	Чистая биотика...	... 38
Линия огня...	Жетоны Renegade...	Интуиция Теневого брокера...	... 38
Защищенные районы...	Жетоны добычи...	Контроллер Азари...	... 38
Списки товарищей по отряду...	Жетоны гранат и тайника с гранатами...	Тали'Зора нар Райя...	...39
Убитые товарищи по отряду...	Жетоны Medi-gel...	Боевой дрон...	... 39
Командир миссии...	Жетоны Intel Cache...	Пистолетная очередь...	... 39
ПОДГОТОВКА к МИССИИ...	Башни...	Саботажная турель...	... 39
Добро пожаловать в Хагалаз...	Дополнительные правила для врагов...	Саботаж Врага...	... 39
1. Подготовьте миссию...	Возможные Атаки...	Утечка энергии...	... 39
2. Заполните сумку врага...	Теги...	Урднот Рекс...	...40
Миссии лояльности...	Пример отслеживания устойчивости...	Жетоны ярости...	... 40
Пример настройки вражеского мешка...	Элиты...	Что кроганы умеют делать лучше всего...	... 40
3. Подготовьте врагов...	Ошеломляющие враги...	Мастер боя Кrogан...	... 40
4. Подготовьте карту...	Биотические эффекты...	Поднимите гранату...	... 40
5. Разверните отряд...	Цели миссии...	Выстрелите ею еще 46 раз...	... 40
В точке...	Цели лояльности...	Достижения...	... 41
Пул стратегий...	Предварительные цели...	ССЫЛКА НА ЗНАЧОК...	...42
Значки кубиков стратегий...			

В 2186 году цивилизации галактики находятся в состоянии войны с безжалостным искусственным врагом под названием Жнецы. Команда командера Шепарда все предупреждения об их прибытии были проигнорированы, и теперь Жнецы вторглись в галактику со всей силой, сокрушая любое сопротивление.

Земля пала. Палавен, родной мир турианцев, находится в осаде, и их военная мощь едва сдерживает врага. Жнецы они вторгаются в галактику по всем фронтам, и это только вопрос времени, когда расы Пространства Цитадели будут сокрушены под их натиском.

Но все еще есть надежда. Командер Шепард собрал команду надежных союзников на борту стелс-фрегата Системного альянса "Нормандия". У них есть схемы таинственного протеанского супероружия, Крусибла, но одного его создания будет недостаточно.

Шепард и команда "Нормандии" наперегонки заключают союзы, создайте единый фронт, способный победить Жнецов до того, как они захватят галактику и уничтожат всю биологическую жизнь.

Все это время коварная террористическая организация "Цербер" продвигает свою собственную программу превосходства человека любой ценой, возглавляемую таинственным Человеком-призраком и его армией безжалостных оперативников.







“Коммандер Шепард”,

С тех пор, как вы уничтожили лабораторию “Цербер” на Санктуме, силы специального назначения N7 обыскали все остальные лаборатории, которые мы смогли найти. Цербер спохватился и перенес свои исследовательские усилия за пределы планеты. Они переоборудовали один из своих крейсеров в мобильный исследовательский центр и теперь поддерживают его в движении. Я получил сообщения о новых похищениях, подобных тому, которое вы пресекли на Беннинге, и несколько кораблей с беженцами неожиданно пропали из виду. Цербер может удерживать те, кого похитили на том крейсере в качестве заложников или, что еще хуже, в качестве подопытных.

Их последним убежищем был шторм над Хагалазом. Я полагаю, они вырвали страницу из книги Теневого Брокера. Мы только нашли потому что крейсер, похоже, потерпел массовый системный сбой и разбился на ночной стороне планеты.

они

Хотя эти ночи намного длиннее земных, к сожалению, уже почти утро, и рассвет принесет с собой самый мощный шторм по другую сторону Аттического пролива.

“Нормандия” - единственный корабль Альянса в пределах досягаемости. Мне нужно, чтобы вы посмотрели, чем занимался “Цербер”. Вмешательство шторма унизительно связать, так что “Цербер” никак не может перенести свои исследования за пределы планеты, кроме как с помощью портативной передачи данных. У нас есть средства восстановления на возможно, но они прибудут только после того, как разразится шторм и разнесет корабль на куски.

Шепард, вам приказано: что бы вы ни делали, держите эти исследовательские данные подальше от Цербера. Когда шторм закончится, я не хочу, чтобы они извлекали свою работу из-под обломков. Отказать им в этих активах будет серьезным ударом. Заберите исследования, если возможно, или уничтожьте их если нет другого выбора. В качестве альтернативы, найдите способ укрепить корабль до прибытия флота. Если ты найдешь пленников по пути, заberi их оттуда.

Надвигается шторм, Шепард. Сделай это ”.

– Адмирал Хакетт

ДЕЛИМСЯ КОНТРОЛЕМ

В игре с четырьмя игроками каждый игрок будет управлять одним товарищем по команде, но вы все равно используете четырех товарищей по команде, даже если у вас меньше игроков.

Одиночная игра проста – игрок управляет всеми четырьмя товарищами по команде.

Если игроков двое, каждый управляет двумя товарищами по команде.

В игре для трех игроков один игрок управляет двумя товарищами по команде, а остальные контролируют по одному каждому.

Обзор

Mass Effect: Priority Hagalaz - это совместный тактический экшен для 1-4 игроки следуют за экипажем "Нормандии", когда они проникают на сбитый Крейсер "Цербер". Действие игры разворачивается на протяжении кампании, состоящей из трех основных Миссий и двух дополнительных миссий лояльности (каждая занимает около 45 минут), которую можно сыграть за один присест или разделить на несколько игровые сессии.

ОТРЯД

В каждой миссии всегда участвуют четыре товарища по отряду: коммандер Шепард, и трое других выбраны из Гарруса, Лиары, Тали и Рекса.

Коммандер Шепард - способный разносторонний человек, чье лидерство делает отряд больше, чем сумма его частей.

Гаррус Вакариан предоставляет отряду несколько вариантов мощных и точных дальних атак.

Лиара Т'Сони использует мощные биотические эффекты, чтобы предсказывать, сводить на нет и препятствовать действиям противника.

Тали'Зора нар Райя сражается бок о бок со своим верным боевым дроном Чатикой вас Паус подрывает оборону и открывает двери.

• Урднот Рекс - мастер ближнего боя и защитник мощный игрок.

Вы можете использовать одних и тех же товарищей по отряду в каждой миссии вашей кампании, или меняйте свой состав для каждой миссии – решать вам. Кроме того, игроки могут свободно менять товарищей по отряду, которыми они управляют, в перерывах между миссиями.



ГОТОВНОСТЬ К ВОЙНЕ.

В конце кампании уровень успеха игроков определяется количеством очков боевой готовности, которые они набрали .

Боевая готовность оценивается каждый раз, когда отряд выполняет миссию, а также может оцениваться за выполнение второстепенных Задач во время миссии.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Каждая миссия имеет четко определенные параметры Победы и поражения. Победа бывает двух видов: Победа образца (обычно требует дополнительных усилий, но обеспечивает более высокую боеготовность) и Победа ренегата (безжалостный и эффективный путь к победе). Независимо от того, закончится миссия Победой или поражением, отряд всегда перейдет к следующей миссии и продолжит кампанию. Однако, если первые две основные миссии провалены, отряд не справляется со своим заданием, и кампания заканчивается досрочно.

КОММАНДЕР ШЕПАРД

Как и в видео Mass Effect в игре командер Шепард универсальный персонаж.

Таким образом, есть два разных Миниатюры командера Шепарда. Вам нужно использовать только одну каждый раз, когда вы играете – оставьте другую в коробке.

В обоих используются идентичные правила, так что это просто случай личных предпочтений.

ТОВАРИЩИ ПО КОМАНДЕ И ВРАГИ

Товарищи по команде представлены во время игры пластиковыми миниатюрами, и у них есть соответствующая таблица товарищей по команде, в которой перечислены их уникальные особые правила.

Есть два типа врагов – миньоны (многочисленные враги, которые появляются в нескольких Миссиях) и Элиты (сильные противники уровня босса). Оба представлены двусторонними жетонами.

Персонаж используется во всех правилах как общий термин для товарищей по команде, Приспешников и элиту.

Компоненты



Свод правил
(x1)



Книга о миссии
(x1)



Книга рассказов
(x1)



Карты опасности
(x64)



Вражеские жетоны
(x86)

Цербер Приспешники
(x30)

Жнец Приспешники
(x30)

Уникальная элита Враги
(x26)



Уничтожен
Товарищ по отряду
жетоны
(x4)



Статус башни
жетоны
(x6)



Цель
жетоны
(x7)



Беженец
жетоны
(x7)



Damage / Biotic Effect
жетоны
(x20)



Tracking cubes
(x15)



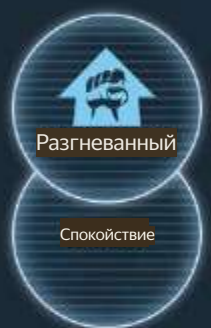
Миниатюры товарищей по отряду (x6)



Доска с картой кампании (x1)



Листки товарищей по отряду (x5)



Ярость жетоны (x5)



Команда жетоны



Близость Мина жетоны (x3)



Отступник жетоны (x8)



На маркере точки (x1)



Запертая дверь / Разблокирована Дверные жетоны (x8)



Жетоны добычи (x12)



Аптечка (x5)



Граната (x2)



Граната Кэш (x1)



Intel (x4)



Сумка врага (x1)



СТРАТЕГИИ игральные кости (x12)



Paragon игральные кости (x2)



Маркер (x1)

ОТМЕЧАЮЩИЕ ПОЛЯ

На карте кампании, в книге заданий и списки товарищей по отряду, там есть поля, которые можно пометить, чтобы указать прогресс, выполненные задачи и разблокированные способности.

Чтобы отметить поле, заполните его с помощью средства для влажного стирания маркер, входящий в комплект игрового поля.

По окончании кампании очистите все поле от коробки, сначала слегка протерев их смоченной тканью, затем сухой тканью.

МАРКИРОВКА ПУТЕВЫЕ ТОЧКИ

На карте кампании есть путевые точки, открытые точки со стрелками, ведущими к они похожи на те, что внизу Guns of Cerberus, показанные здесь. Когда выбрана миссия, отметьте точку маршрута внизу. После прохождения миссии отметьте Образец, Отступник или поле неудачи, затем следуйте стрелкам и выберите следующую миссию, отметив эту путевую точку. Это помогает запомнить, какой путь вы выбрали в перерывах между игровыми сессиями.



ВРАЖЕСКИЕ ЖЕТОНЫ



Оба типа врагов – приспешники и Элита – представлены жетонами.

Лицевая сторона вражеского жетона является его активной стороной и показывает имя врага и рисунки, а также значение атаки и щита.

Теги

У некоторых вражеских жетонов есть метка, дающая им дополнительное специальное правило. Есть четыре метки: "Закрепить", "Дальнобойный", "Реагировать" и "Бросок". Они будут объяснены позже полностью позже, на стр. 31.

ОГЛУШЕННЫЕ ВРАГИ

Обратная сторона вражеского жетона - это его оглушенная сторона, показывающая, что Враг в данный момент не активен. На этой стороне не отображается значение атаки или метки, но по-прежнему отображается значение щита. Кроме того, сторона оглушения каждого жетона Миньона показаны 1, 2 или 3 ; чем больше жетонов, тем большую сложность они будут представлять . используются для определения того, какие жетоны миньонов используются в каждом из Миссия, как описано на стр. 12.

ЭЛИТНЫЕ ВРАГИ

Элитные враги различаются от миссии к миссии, и имеют свои собственные правила на страница Правил миссии (как показано в примере ниже). Это показывает их жетон, значок их возрождения (который будет найден на карте) и специальное правило применимое к ним. Кроме того, элитные враги имеют переменные значения щита; их жетон будет отображаться X-образный щит, а их запись в разделе Элитных врагов будет отображаться Индикатор устойчивости с несколькими пробелами. Это объясняется позже, на стр. 32.



Имя врага

Значение атаки

Значение щита

Метка

Уровень испытания

Имя элитного врага

Отслеживание щита

Специальное правило

Тег

ИСТОРИЯ ПУНКТАМИ

Описательную часть книги содержит серию пронумерованных историй пунктах. В различных точках, вам будет поручено прочитать конкретно- пункт.

Вам следует избегать чтения любых абзацев, которые вам не были четко проинструктированы о прочтении.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Воспринимайте абзацы сюжета как кат-сцены в видеоигре. Не пропускайте их – вы можете пропустить некоторую информацию, жизненно важную для завершения вашей миссии!

Когда вы переходите к абзацу истории, читать описательный текст в верхней части запись вслух.

Тогда читайте и устранить текст правил что из этого вытекает.





“Шепард, анализ разбившегося крейсера выявил три основные цели. Реактор, ядро исследовательских данных, и генератор кинетического барьера. У вас есть время добраться только до одного из них до начала шторма.

Доступ к информационному ядру позволит нам украсть исследования Цербера, но они могли бы спасти обломки корабля после шторма миновал.

Перегрузка реакторов уничтожит корабль – и все надежды на восстановление каких-либо данных.

Я также обнаруживаю признаки пленных, о которых упоминал адмирал Хакетт. Отводя энергию от исследовательского ядра, вы можете усилить кинетические барьеры корабля на достаточно долгое время, чтобы сохранить его и защитить заключенных до прибытия Альянса. Однако, если вы сделаете это, банки данных будут потеряны.

До шторма осталось всего несколько часов, Шепард. Я рекомендую действовать быстро. Отображение возможных маршрутов к каждой цели. Миссия ваша. ”

– EDI

Вам будет предложено отметить Путь, чтобы показать, какую миссию вы выполняете попытаетесь следующим.

Пути между блоками основных миссий указывают порядок, в котором можно выполнять миссии. Например, после выполнения миссии 2B Atlas Binary, отряд может попытаться выполнить миссию лояльности и как только она будет выполнена, **переход к управлению реактором 3A или 3B Мэйнфрейм.**

Тайники Intel можно найти во время Миссий, и их можно отследить по маркировке эти ящики. Каждая третья отмеченная вами ячейка позволяет товарищу по отряду разблокировать новую способность.

По окончании миссии вам будет поручено отметить одну из трех ее ячеек Итоговые ячейки:

- Победа Образца
- Победа отступника
- Поражение

Заполнение контрольной точки лояльности указывает на то, что команда попытается выполнить миссию лояльности прежде чем перейти к следующей Основной миссия.

У каждого товарища по отряду есть уникальная лояльность Миссия, которую можно выполнить только один раз. При выборе миссии лояльности, отметьте поле соответствующего товарища по команде. Вы можете выполнить только две миссии лояльности Максимум за кампанию.

Отслеживайте свою боевую готовность на протяжении всей кампании отмечая эти флажки. Можете ли вы получить высший балл?

КАРТА КАМПАНИИ

Карта кампании отслеживает продвижение отряда по разбитому крейсеру, Миссия за миссией.

У каждой миссии есть свой блок на карте, и они разделены на три Этапы. Вы будете выполнять одну миссию с первого этапа, одну со второго этапа и одну с третьего этапа, следуя по одному из путей после каждой миссии, чтобы определить, какая из них будет следующей.



МИССИИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Во время кампании у вас будет возможность выполнить до двух миссий лояльности, которые выполняются между основными миссиями. У каждого из товарищей Шепарда по отряду есть уникальная миссия лояльности. Выполняя свою миссию лояльности, Шепард укрепляет связь с товарищем по отряду и – в случае успеха – открывает для него уникальную способность.

Однако времени мало, поэтому вы не сможете выполнить все миссии лояльности за одно прохождение. Выбирайте с умом! Если вы предпочитаете более короткую кампанию, вы можете полностью пропустить миссии лояльности.

ПРОКЛАДЫВАНИЕ МАРШРУТА

Когда ваша кампания начнется, вам будет предложено отметить точку прохождения миссии первого этапа. Когда вы сделаете это, также укажите путь, ведущий к этой точке.

Всякий раз, когда вы завершаете основную миссию, вам будет предложено отметить другую путевую точку. Когда вы это сделаете, заполните путь между миссией, которую вы только что завершили, и недавно отмеченной путевой точкой. Это дает вам наглядное напоминание о маршруте отряд направился вглубь разбитого корабля "Цербер".

В Примере (см. ниже), отряд начал свой поход с оружием Цербера, после чего завершил лояльности Миссия. Следующей миссии они играть будут бинарных Атлас.



КНИГА МИССИИ

Книга миссий состоит из нескольких разворотов миссий – по одному для каждой миссии, которую может выполнить отряд. Разворот состоит из миссии **Страница правил** и **страница карты миссии**.

СТРАНИЦА ПРАВИЛ МИССИИ

Левая страница разворота миссии - это страница Правил миссии. На ней показано инструкции по настройке, силам противника, целям миссии и любым специальным правилам , применимым к этой миссии.

- Краткое введение будет найдено здесь.
- В этом поле указаны все особые правила, которые применяются при настройке миссии.
- В каждой миссии вы будете сражаться либо с Силами Жнеца, либо с силами Цербера. Информация "о силах противника" находится в этом поле.
- В этом поле перечислены все особые правила , которые применяются во время этой миссии.
- В этом разделе показаны цели для эта миссия - способы, с помощью которых отряд может добиться победы.
- Элитный враг миссии (или враги) будет показан здесь.
- Миссия считается проваленной, если истекло время или Шепард сбит. В этом поле объясняется, как это может произойти и что делать если это произойдет.
- Некоторые поля на этой странице могут содержать поля прогресса, которые вам будет предложено отметить при определенных обстоятельствах.



СТРАНИЦА КАРТЫ МИССИИ

Правая страница разворота Миссии - это страница Карты миссии, который действует как игровое поле во время игры.



Заклятия

Карта миссии состоит из сетки заклятий. Каждое заклятие может содержать одно персонажа (товарищ по отряду или враг), а также любое количество жетонов (Жетоны добычи, жетоны целей, жетоны статуса башни и так далее).

Иконография карты.

Стены, препятствия и вражеские заклинания возрождения четко обозначены на карте, и остаются в силе во время игры. Другие значки (жетоны целей, добыча жетоны, жетоны беженцев, жетоны дверей и жетоны статуса башни) указывают где жетоны размещаются во время настройки и не действуют после Начала миссии.

Полное руководство по значкам карт можно найти на обратной стороне Кампании Карта. Вы можете поместить это рядом с книгой миссий во время игры, для удобства ознакомления.

Стены создают прочный барьер между двумя заклятия. Персонажи не могут двигаться или атаковать через стены и заклятия с обеих сторон части стены никогда не считаются смежными.

Во время установки на них устанавливаются двери Значки. Зеленые значки обозначают незапертые двери, а оранжевые - запертые двери.

Заклинания возрождения указывают, где Миньоны расставлены в начале миссии и где находится враг в игру вступит подкрепление.

На них размещаются жетоны целей значки в начале миссии, представляющие достопримечательности или ключевые локации.

Жетоны добычи размещаются на этих значках в начале миссии, представляя полезные предметы, которые можно собрать.

Гекс элитного возрождения отмечает начало позиция могущественного элитного врага.

На эти значки помещаются жетоны беженцев значки в начале миссии, представляющие гражданских лиц, которых можно спасти.

Жетоны статуса башни размещаются на этих значках в начале некоторых миссий, при этом отображается их активная сторона.

Препятствия расположены между заклятиями, как стены, но они влияют только на атаки - они не препятствуют движению или препятствуют наложению заклятий рядом.

Начальные заклятия указывают, где Товарищи по отряду назначаются в начале Миссии.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С КАРТОЙ МИССИИ

Во время игры персонажи могут взаимодействовать с картой миссии несколькими способами.

Вне игры.

Каждая карта миссии представляет собой замкнутую область. Все, что находится за пределами сетки проклятий, находится вне пределов, что означает персонажи не могут выходить за пределы сетки, если только правило миссии специально не разрешает им это делать.

Смежность

Любые два заклятия, разделяющие границу, являются смежными, если на границе нет стены или запертой двери. Это важно при разрешении определенных правил. Препятствия не препятствуют соседству заклятий.

На диаграмме 1 (ниже) Гаррус находится рядом с каждым из четырех заклятий, содержащих зеленую галочку. Обратите внимание, что Препятствие не препятствует этому. Два заклятия с красными крестами не находятся рядом с Гаррусом из-за стены и запертой двери.



Подсчитывайте расстояния.

Иногда вам нужно будет считать расстояние между двумя гексами. Для этого посчитайте кратчайший маршрут от первого гекса до второго, перемещение только между соседними заклятия (вы не можете пройти через стены или запертые двери). Посчитайте, сколько границ заклятия вы пересекаете – это расстояние.

Иногда специальное правило предписывает вам посчитать расстояние между двумя заклятиями, не обращая внимания на стены и запертые двери.

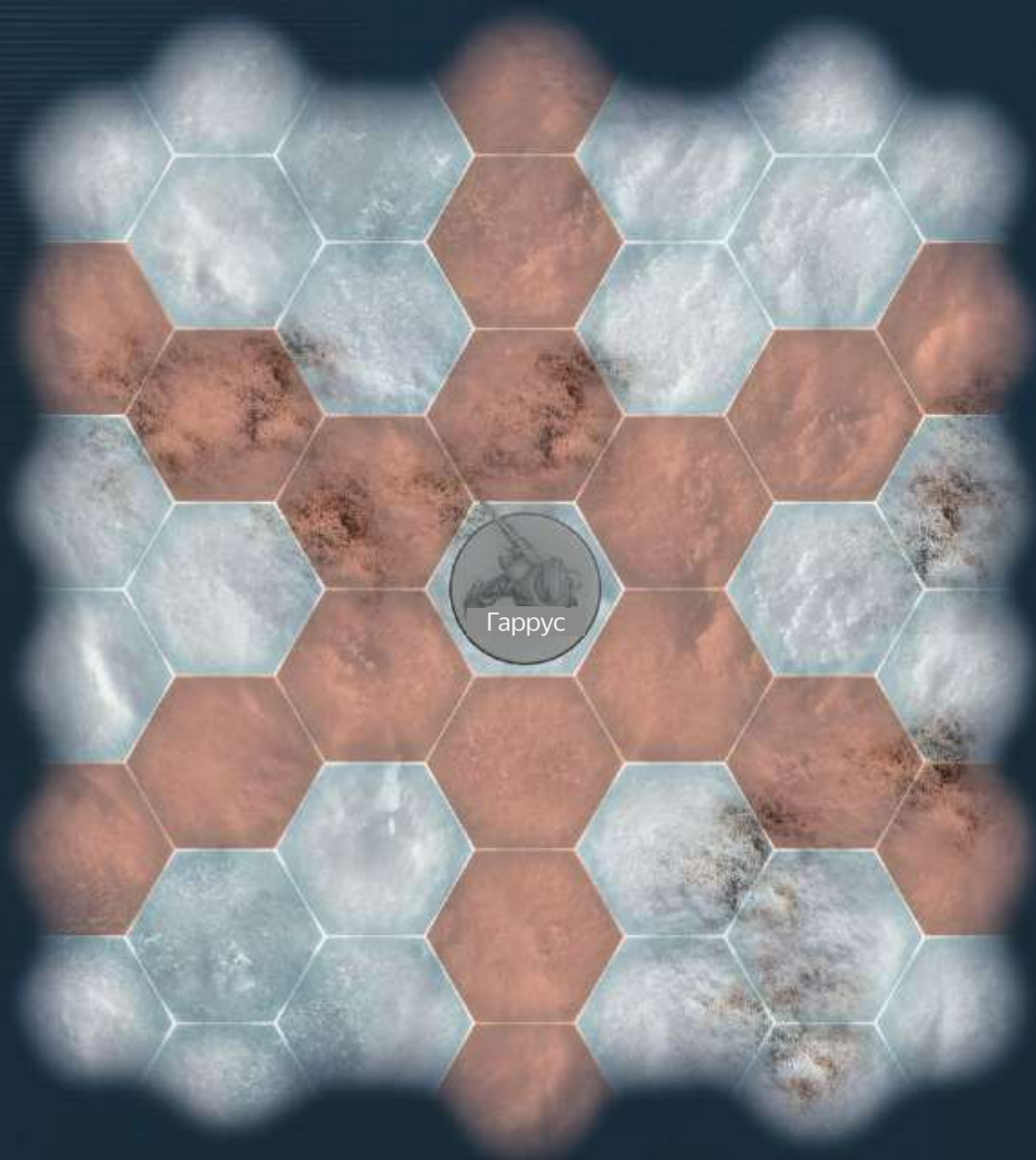
На диаграмме 2 справа Шелуха находится в четырех заклятиях от Гарруса. Если бы стены там не было, Шелуха была бы находиться на расстоянии трех гексов от Гарруса.

Если в правилах указано, что что-то должно быть “в пределах трех гексов”, это означает расстояние между этими гексами может быть не больше 3 – в примере Хаск и Гаррус находятся в пределах трех гексов друг от друга только если стена проигнорирована.

ДИАГРАММА 2



ДИАГРАММА 3



Линия огня

Некоторые правила позволяют персонажу атаковать цель (или иным образом воздействовать) **в пределах ее линии огня.**

Представьте шесть прямых линий, расходящихся от шестиугольника персонажа, как показано на диаграмме 3 слева. А цель в пределах одной из этих линий находится на линии огня персонажа пока нет стен, дверей (заблокирован или разблокирован) или препятствия непосредственно между ними.

Препятствия и двери, граничащие с собственное заклинание атакующего персонажа игнорируются, как и вмешивающиеся Персонажи.

На диаграмме 4 справа игрок Гарруса хочет провести атаку.

Хаски 1, 5, 6 и 7 находятся на линии огня Гарруса несмотря на вмешательство персонажи и Препятствие (который игнорируется, поскольку он граничит с Garrus'hex).

Husk 2 - нет, поскольку есть Препятствие на пути, которое не окаймляет гексагон Гарруса.

Husk 3 отсутствует, поскольку его нет ни в одной из шести прямых линий, расходящихся от гексагона Гарруса.

Husk 4 - нет, так как в пути есть стена.

DIAGRAM 4



Закрытые области

Некоторые карты миссий состоят из нескольких разных областей, разделенных стенами и дверями (независимо от того, являются ли они заблокированными или разблокированными). В начале Миссии любая область, в которой нет хотя бы одного товарища по команде, **закрыта**.

Враги в скрытых областях не активируются и не могут быть нацелены с помощью атак или способностей. Для представления при этом они располагаются так, что их Оглушенная сторона жетона обращена лицевой стороной вверх.

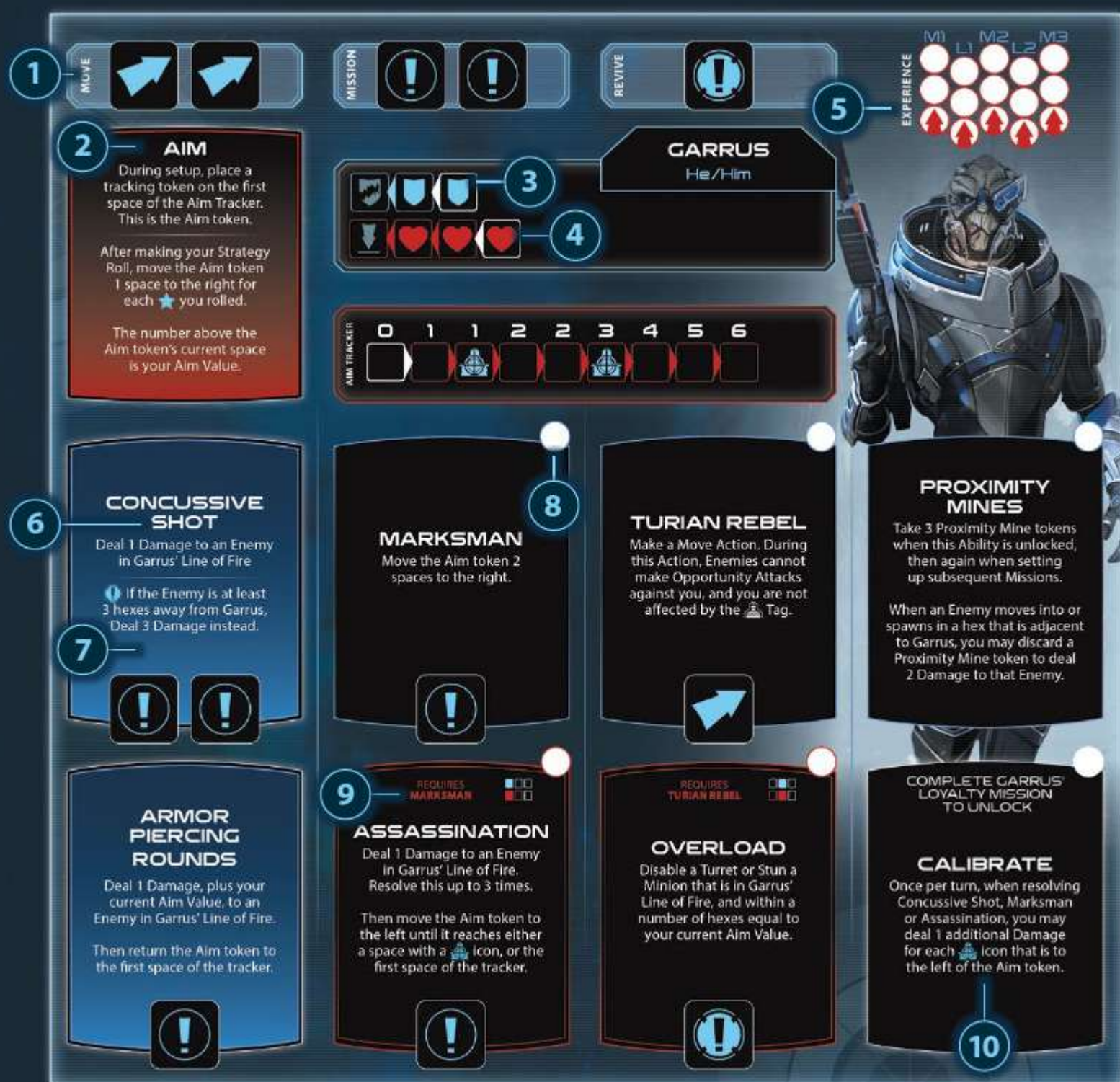
Видна скрытая область первый раз, когда товарищ по команде стоит в шестиугольнике, ограниченном незапертой дверью, ведущей в зону. Когда это если это произойдет, переверните все вражеские жетоны в области на их активную сторону. Область, которой нет, больше не считается закрытой.

Поскольку эта область полностью отделена от Squadmates стенами и дверями, она **закрыта**.



ЛИСТЫ ТОВАРИЩЕЙ ПО ОТРЯДУ

У каждого товарища по команде есть уникальный список товарищей по команде, который находится перед игроком управляет ими.



Он действует как своего рода панель управления, отслеживая различную информацию и составляя списки все особые правила товарищей по команде и их уникальные способности.

Во время игры, вы будете класть кубики на Ячейки для действий, чтобы совершать действия с Товарищем по команде. Вы можете класть кубик только на ячейку с соответствующим значком.

В этом поле отображается основная способность товарища по команде, которая активируется в начале его хода. Каждая основная способность использует другой уникальный элемент - например, например, у Гарруса есть указатель прицеливания.

Товарищи по отряду теряют очки щита, когда их атакуют. Они восстанавливаются полностью в конце каждого раунда.

Товарищ по команде, у которого нет очков защиты вместо этого теряет очки жизни. Если его удар Очки падают до нуля, они сбивы, а список их товарищей по команде переворачивается лицевой стороной вниз.

Когда товарищи по команде побеждают врагов, они зарабатывают очки опыта, которые вы будете отслеживать, отмечая эти поля. Для каждой миссии есть одна колонка.

В дополнение к их основной способности, у каждого товарища по команде есть несколько Блоков способностей. Каждый содержит Действие, которое они могут совершить (со своим собственным Пространство действия) или Специальное правило, которое применяется к ним.

В начале кампании вы можете использовать способности только со сплошным синим фоном. Способности с черным фоном сначала должны быть разблокированы.

Чтобы показать, что способность была разблокирована (и может быть использована), вы должны отметить поле в правом верхнем углу.

Поля способностей с красными рамками являются Расширенными и не могут быть разблокированы до тех пор, пока не будет разблокирована требуемая способность или Несколько способностей.

У каждого товарища по команде есть особая лояльность Способность, которую можно разблокировать, только выполнив миссию лояльности.

ПОВЕРЖЕННЫЕ ТОВАРИЩИ По КОМАНДЕ

Товарищ по команде, у которого заканчиваются хиты, выбывает из строя, и его список товарищей по команде переворачивается лицевой стороной вниз (как показано ниже).

Когда это произойдет, следуйте инструкциям на листе. Как только другой товарищ по отряду оживит вас, вы вернетесь в бой!



LOCKED DICE

Если на вашем листе были какие-либо кости, переместите их на места выше. В противном случае переместите 3 кубика из пула на места выше.

Эти кубики заблокированы и не могут быть удалены с этого листа, пока вы не будете возрождены.

КОГДА ВЫ УПАДЕТЕ:

Замените Гарруса сбитым жетоном. Если рядом с вашим листом лежит открытая карта опасности, верните ее в нижний край колоды, не глядя на нее.

Пока вы повержены, вы не можете бросать или распределять кости или использовать способности, и вы не разыгрываете карту опасности в конце своего хода. Фактически, ваш ход полностью пропущен.

КОГДА ВЫ ВОЗРОДИТЕСЬ.:

Поместите Гарруса в тот же гекс, что и ваш сбитый жетон, или в гекс, который находится рядом с ним. Затем уберите выпавший жетон с карты.

Если ваша очередь в этом раунде уже прошла, уберите кости из мест выше и отложите их до конца раунда.

Если в этом раунде еще не наступил ваш ход, возьмите карту опасности. Не глядя на нее, положите ее лицевой стороной вниз рядом с этим листом. Затем уберите кости из ячеек выше и отложите их в сторону; в следующий раз, когда игрок сделает стратегический бросок, эти кости будут включены.

Переверните этот лист. Восстановите количество очков вашего щита до полного, а ваши Очки жизни - до 1. Поместите указатель прицеливания в исходное положение.

КОМАНДИР МИССИИ

Если командир Шепард повержен, миссия заканчивается неудачей.

Таким образом, в списке товарищей по отряду Шепарда нет перевернутой стороны. Вместо этого на каждой стороне одинаковый текст правил, но показаны разные иллюстрации для Шепарда, соответствующие двум разным миниатюрам командера Шепарда. Используйте ту сторону доски, которая соответствует выбранной вами миниатюре.

НАСТРОЙКА МИССИЯ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ХАГАЛАЗ

Если вы еще не прошли первую миссию в своей кампании, прочитайте историю Параграф 76, прежде чем следовать инструкциям на этой странице.

1. ПОДГОТОВЬТЕ МИССИЮ

- Ознакомьтесь с картой кампании, чтобы увидеть какую миссию вы предпримете следующей. (Смотрите Схему маршрута на стр. 11).

- Откройте книгу о миссии на развороте для эту миссию и разместите ее в центре игрового поля.

- Прочитайте дополнительные инструкции по настройке в поле "Правила миссии" страница; если какие-либо инструкции в коробке противоречат приведенным ниже, то инструкции в коробке имеют приоритет.



2. НАПОЛНИТЕ СУМКУ ВРАГА

- Найдите тридцать жетонов миньонов, соответствующих тем, что указаны в поле Силы противника на странице Правил миссии. Положите их лицом к внизу в игровой зоне, чтобы были видны значки их рейтинга сложности © и верните остальные тридцать жетонов миньонов в игровое поле.

- Если в поле Силы противника отображается значок низкого уровня сложности ©, верните любые **жетоны со средним или экстремальным уровнем сложности** значок в игровом поле.

- Если в поле Силы противника указано Среднее испытание верните все жетоны со значком Экстремального испытания в поле игра.

- Цифры на значках жетонов в поле Силы противника указывают сколько жетонов каждого типа должно остаться. Поместите их в поле Противника соберите в мешок и перетасуйте, хорошенько встряхнув.

Низкий	Средний	Экстрим

МИССИИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Если следующая миссия миссия лояльности, выберите товарищ по отряду, у которого Поле Миссии лояльности на Карте кампании еще не отмечено, и прочтите приведенный абзац истории в поле.



(Например, если вы выберете Гарруса, прочитайте Параграф 66 истории, затем отметьте его поле).

СУМКА ВРАГА ПРИМЕР НАСТРОЙКИ

В поле "Силы противника" в этой миссии показаны Жетоны приспешников Цербера - штурмовиков, Стражей и инженеров - и значок среднего уровня Вызова. Также отмечается, что таких жетонов должно быть восемь.



Из десяти значков штурмовика у пяти есть Низкий уровень сложности и значки, а у трех есть **Значки средних испытаний. Они** помещаются в сумку.



Два оставшихся жетона, на которых есть **Значки экстремальных испытаний**, возвращаются в коробку. Затем это повторяется для стражей и инженеров.

3. ПОДГОТОВЬТЕ ВРАГОВ.

Обратитесь к разделу "Силы противника" на странице правил миссии. Найдите соответствующую колоду опасностей (Цербер или Жнец), перетасуйте ее и положите рубашкой вверх рядом с книгой заданий. Верните другую колоду опасностей в игровое поле.



Найдите жетоны для любых элитных врагов, указанных на странице Правил миссии, и поместите их в **соответствующие элитные заклинания возрождения**.



Поместите случайный жетон миньона (взятый из сумки врага) в каждый гекс возрождения. Кладите их активной стороной вверх, если только они не находятся в закрытых областях (смотрите боковую панель скрытых областей на стр. 16).



4. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТУ.

Перетасуйте двенадцать жетонов добычи вместе рубашкой вверх. Положите по одному рубашкой вниз на каждый шестиугольник который содержит значок добычи.



Разместите цель, беженца, запертую / незапертую дверь и башню

Жетоны статуса на карте, как указано соответствующими значками. Убедитесь, что Жетоны статуса башни размещаются так, чтобы была видна их активная сторона.



Прочитайте поля с дополнительными правилами и целями на странице миссии.

5. РАЗВЕРНИТЕ ОТРЯД.

Выберите трех товарищей по отряду, которые будут сопровождать командира. Приобретите Шепарда для выполнения миссии и разделите их между игроками (см. Боковую панель управления совместным использованием на стр. 4). Верните неиспользованные Компоненты Squadmate в коробку с игрой.



Каждый игрок берет листок товарища по команде и миниатюру для Товарища (ов) по команде, которыми он управляет.

На листе каждого товарища по команде поместите кубик отслеживания в крайнем правом углу пробелы трекеров Хит-пойнта и очков щита.



Начиная с Шепарда и двигаясь по часовой стрелке вокруг доски, поместите каждого Миниатюру товарища по команде в начальный гекс, в котором еще нет товарища по команде.

Следуйте любым дополнительным инструкциям по настройке, указанным в поле с основными способностями каждого товарища по команде.

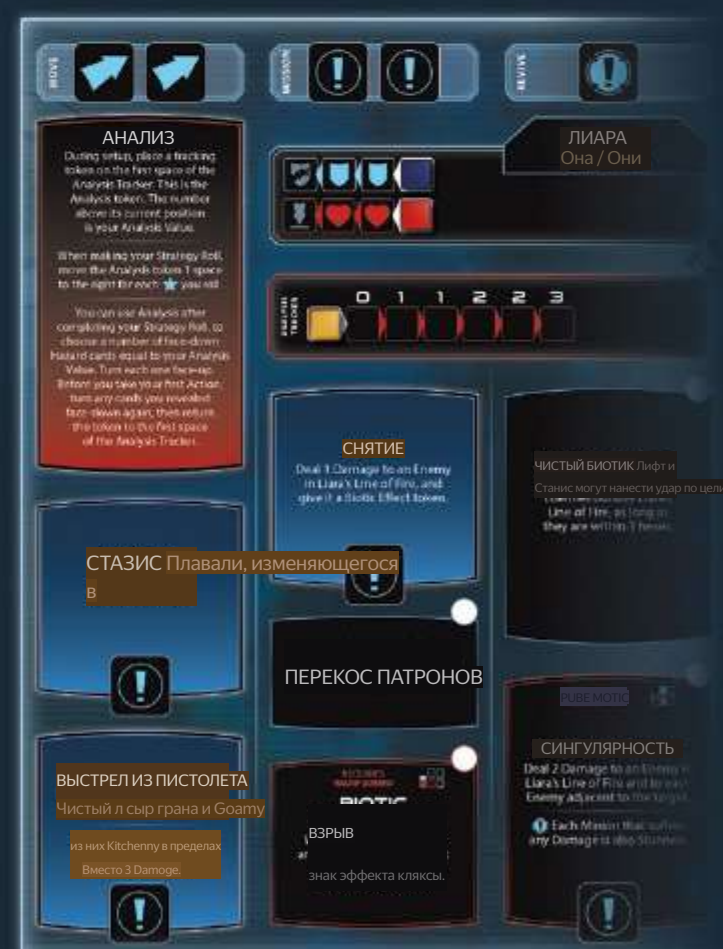
Положите жетон "На очко" и двенадцать стратегических кубиков рядом с карточкой Шепарда. Список товарищей по команде. Добавляйте по 1 кубику Paragon за каждую победу Paragon, отмеченную на карте кампании. Верните все неиспользованные кубики Paragon в игровое поле.



Каждый игрок берет жетон Renegade за каждую победу Renegade, отмеченную на Карте кампании, и кладет его рядом со списком своих товарищей по команде. Верните все неиспользованные жетоны Жетоны отступника в игровую коробку.



Положите все оставшиеся компоненты в пределах досягаемости. Теперь вы готовы приступить к миссии.



ХОД ИГРЫ

МИССИЯ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Миссия разделена на несколько раундов, которые проходят по строгой схеме состоит из трех фаз:

1. Подготовительная фаза
2. Фаза товарища по команде
3. Конечная фаза

Фазы всегда выполняются в таком порядке. Как только конечная фаза была завершена, начинается новый раунд. Это продолжается до тех пор, пока миссия не закончится в победа или поражение.

ЭТАП ПОДГОТОВКИ

На этапе подготовки нарисуйте карточку опасности для каждого товарища по команде и положите ее лицевой стороной вниз рядом с листом его товарища по команде, не глядя на него. Если товарищ по команде сбит (см. стр. 18), карта опасности для него не разыгрывается.

Затем игрок, набравший очко, собирает двенадцать стратегических кубиков, чтобы сформировать Стратегический пул. Кости, заблокированные поверженным товарищем по команде (см. стр. 18) уменьшат размер пула.

ФАЗА "ТОВАРИЩ по КОМАНДЕ"

На этапе "Товарищ по команде" каждый товарищ по команде делает ход, начиная с "Вкл" Товарищ по команде, набирающий очки, продолжает движение по часовой стрелке вокруг стола.

Ход товарища по команде состоит из трех этапов, которые выполняются по порядку:

- а. Стратегический бросок
- б. Действия
- с. Карта опасности

НА ОЧКО

В каждом раунде один товарищ по команде на очко.

Это показано установкой точки на

жетон рядом с листом их товарищей по команде.

Они сделают первый ход в раунде, и их игрок (игрок, разыгрывающий очко) может у вас есть некоторые дополнительные обязанности во время игры.

Коммандер Шепард всегда начеку в начале миссии, но начеку жетон переходит к новому товарищу по команде в конце каждого раунда.

СТРАТЕГИЯ Бассейн

Двенадцать стратегических кубиков образуют Пул стратегий. Во время своего хода каждый игрок бросает кубик, затем выбирает из него три кости для совершения действий. Это означает по ходу Раунда количество игроков уменьшается, поэтому у игроков, чей товарищ по команде уйдет раньше, будет больше возможностей им доступно.

СТРАТЕГИЯ УМИРАЕТ Значки

На каждом кубике стратегии отображаются следующие значки:



Перемещение
(2 Очка перемещения)



Перемещение
(3 очка перемещения)



Стандартное действие



Расширенное действие



Перемещение (2 очка перемещения)
или стандартное действие



Основная способность

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

ШАГ А: СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БРОСОК

Игрок подбирает все кости, оставшиеся в стратегическом пуле, и бросает их.

Перед тем, как игрок бросит стратегический запас, он может выбрать блокировку одного кубика, брошенного предыдущим игроком, с сохранением результата, который он показал в конце своего хода.

Это не может быть сделано для стратегического броска партнера по команде на очко; поскольку он идет первым в раунде, он всегда должен бросить все кости в пуле.

Диаграмма 5 (справа) показывает кости в конце хода второго товарища по команде. Прежде чем третий товарищ по команде возьмет кости, чтобы бросить их, они могли выбрать, чтобы кубик продолжал показывать улучшенное действие, и бросьте остальные пять.

Основные способности

У каждого товарища по команде есть основная способность в таблице его товарищей по команде. Это специальное правило, которое может сработать в начале их хода:

Шепард может командовать другими товарищами по отряду, руководя ими как командой и координируя их усилия.

Гаррус может целиться, что позволяет ему наносить точные удары и устранять значительные угрозы.

Лиара может использовать анализ, предсказывая передвижения противника и предотвращая опасности.

Боевой дрон Тали, Чатика, может продвигаться вперед, атакуя врагов и взламывая двери и башни.

Рекс может высвободить свою Кровавую ярость, чтобы наносить урон нескольким врагам одновременно один раз.

Когда игрок выбрасывает пул стратегий, каждый брошенный им значок активирует основную способность текущего товарища по команде, как описано в таблице с товарищами по команде. Как только проблема решена, игрок повторно бросает все выпавшие кости. Повторяйте этот процесс (активируйте основную способность, затем повторите бросок) до тех пор, пока не останется никаких результатов.

ШАГ В: ДЕЙСТВИЯ

Товарищ по команде может совершить до трех действий за свой ход.

Чтобы совершить действие, игрок текущего товарища по команде выбирает кубик из Запас стратегий, и выделяет его в поле действия на листе своих товарищей по команде, показывая соответствующий значок (см. Боковую панель справа). Затем выполните соответствующее действие, как описано ниже.

Каждое поле действия может быть использовано только один раз за раунд. Чтобы показать это, кубик оставлен на поле. (Обратите внимание, что для некоторых действий требуется более одного поля действия, поэтому их можно использовать более одного раза).

Как только на листе с товарищами по команде выпадет три кубика, этап действий ход завершен. Примечание. Товарищ по команде всегда должен брать три кубика из кубика В свой ход; если он не хочет делать три действия, он может поставить бросайте кости на совпадающие пространства действий без разрешения самих действий.

DIAGRAM 5



ПРОСТРАНСТВА ДЕЙСТВИЙ

Существует три типа пространства действий.

На каждом из них могут быть показаны только кости для него выделены определенные значки.



В пространстве действий перемещения может быть любой кубик, показывающий действие перемещения для него выделен значок.



В стандартном пространстве действий может отображаться любой кубик стандартное действие или расширенное. Для него выделен значок действия.



В расширенном пространстве действий может отображаться только кубик значок расширенного действия выделенный ему.

PIN-метка



Сразу после того как противник с меткой Pin совершает возможность атаки, действие перемещения напарника заканчивается, даже если у него остались очки перемещения.

УЛУЧШЕННЫЕ
ДЕЙСТВИЯ

Некоторые действия дают улучшенный эффект, если используется улучшенный кубик действия. Например, действие Shoot командора Шепарда (показано справа) наносит дополнительный урон, когда используется улучшенный кубик действия.

Базовые действия

В верхней части каждой страницы напарника есть ячейки действий для трех типов базовых действий: Перемещение, Миссия и Воскрешение. Эти действия общие для всех напарников.

Перемещение

Когда к этому действию прикрепляется кубик, напарник может выполнить действие перемещения, потратив 2 или 3 очка перемещения в зависимости от того, какой значок кубика был назначен.

Каждое очко перемещения позволяет переместить напарника в соседний шестиугольник. Любые очки, не потраченные к концу действия, теряются.

Напарник может переместиться в шестиугольник, содержащий другого напарника, при условии, что действие не заканчивается там. Напарник не может перемещаться в шестиугольник, содержащий противника. Если напарник находится рядом с противником и перемещается так, что больше не находится рядом с этим противником, он вызовет возможность атаки, как описано на странице 31.

Миссия

К этому действию может быть прикрепован только кубик, если на странице Правила миссий есть правило, позволяющее это сделать. В таком случае правила объяснят, что произойдет, когда кубик будет прикреплен сюда.

Воскрешение

Когда здесь прикрепляется кубик, выберите раненого напарника в соседнем шестиугольнике. Этот, напарник будет воскрешен в соответствии с инструкциями на обороте его листа.

Действия способностей

Помимо базовых действий, доступных всем напарникам, у каждого напарника есть ряд уникальных действий, доступных в их ящиках способностей.

Когда кубик размещается в пространстве действия в ящике способности, разберите текст в этом ящике.

Помните: в начале кампании доступны только ящики способностей с плотными голубыми фонами (как показано на Рисунке 6 ниже). Ящики способностей с черными фонами должны быть разблокированы, прежде чем их можно будет использовать, как описано на странице 27.

Подробное описание способностей каждого напарника можно найти начиная с страницы 36.



Игрок Шепарда может использовать способность Shoot с самого начала кампании, без необходимости разблокировать её.

Наносящий вред врагам

Многие Действия позволяют Сопартийцам наносить Вред врагам. Это отслеживается с помощью фишек Вреда, размещаемых рядом с Врагом.



Если общее количество Вреда, полученного Врагом, равно или превышает его Значение Щита, Враг Поражен. Поражённые приспешники возвращаются в мешок Врагов, а Поражённые элиты просто убираются с поля. Поражение Врага с помощью Умения также приносит 1 ХР.

В конце Раунда все фишки Вреда, размещённые на врагах, убираются с Карты Миссии, что означает подзарядку их щитов. Убедитесь, что вы тщательно выбираете цели!

Элитные враги получают Вред немного иначе, как объяснено на стр. 32.

ШАГ С: КАРТА ОПАСНОСТИ

После того как Сопартиец совершил свои Действия, игрок переворачивает карту Опасности рядом с листом Сопартийца лицевой стороной вверх, затем разыгрывает её, а в конце кладёт её лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой. Если Колода Опасностей закончится, перемешайте стопку сброса и переверните её лицевой стороной вниз, чтобы создать новую колоду.

Большинство карт Опасностей будут предписывать игроку Активировать одного или более Врагов. Когда активируются несколько врагов, делайте это по одному, начиная с того, который находится ближе всего к Сопартийцу, только что взявшему ход (так называемому «текущему Сопартийцу» на картах), и продвигаясь наружу. Если есть выбор Врагов для Активации, игрок может выбрать. Враги, находящиеся в Оглушении, не Активируются.

Активированный Враг Атакует Сопартийца, если он находится рядом, или если он имеет тэг Дальней атаки и в его Линии Огня есть Сопартиец. Если он не может совершить Атаку, вместо этого он Пойдёт вперёд.

Атака

Сначала выберите цель для Врага. Каждый Сопартиец, находящийся рядом с Врагом, является потенциальной целью; если у Врага есть тэг Дальней атаки, то каждый Сопартиец в его Линии Огня также является потенциальной целью. Враг атакует ту потенциальную цель, у которой осталось меньше всего Очков Жизни, прежде чем она будет Повалена. Если у двух или более потенциальных целей значения Очков Жизни одинаково низкие, игрок текущего Сопартийца может выбрать.

Когда Сопартийца атакуют, он получает Вред, равный Значению Атаки Врага, как описано в боковой вставке «Вред Сопартийцам».

ТЕГ РЕАКЦИИ



Если Враг с тэгом Реакции получает Вред, но не Поражен, он перемещается на одну клетку в сторону Сопартийца, который атаковал его.

ТЕГ ДАЛЬНОЙ АТАКИ



Враг с тэгом Дальней атаки может Атаковать Сопартийцев, не находящихся в соседних клетках, при условии, что они находятся в его Линии Огня (см. стр. 15).

ВРЕД СОПАРТИЙЦАМ

Каждый раз, когда Сопартиец получает 1 пункт Вреда, он теряет 1 Очко Щита. Переместите отслеживающий куб на его Трекере Очков Щита на одну клетку влево.

Как только куб доходит до первой клетки на треkere, щиты Сопартийца выходят из строя. Пока это так, каждый пункт Вреда, получаемый Сопартийцем, вместо этого заставляет его терять Очко Жизни. Переместите отслеживающий куб на их Трекере Очков Жизни на одну клетку влево.

Если Очки Жизни Сопартийца уменьшаются до 0, он Повален. Если Сэйферд (Shepard) Повален, Миссия немедленно заканчивается провалом. Если Повален любой другой Сопартиец, переверните его Лист Сопартийца (отложите любые кубики в его Слотов Действий) и следуйте инструкциям, указанным там.

Метка Броска в спешке



Враг с меткой спешки может использовать до 4 очков перемещения при продвижении, вместо 2.

НЕДОПУСТИМЫЕ АКТИВАЦИИ

Если карта опасности требует активировать тип врага, и на доске сейчас нет врагов данного типа, призовите миньона в ближайший пустой Spawn-хекс к текущему напарнику. Сделайте это один раз для каждого типа врага, который нельзя активировать.

Продвижение

Враг продвигается, используя 2 очка перемещения.

Каждое очко перемещения позволяет противнику переместиться в соседний шестиугольник. Любые незатраченные очки к концу активации теряются. Враг не может перемещаться в шестиугольник, который содержит другого персонажа.

Игрок должен следовать этим инструкциям, но может свободно выбирать, куда движется враг:

Если возможно, враг должен закончить ход так, чтобы иметь текового напарника.

В противном случае он должен закончить движение так, чтобы ближайшего напарника.

В противном случае он движется как можно дальше к ближайшему

Порождение миньонов

Некоторые карты опасности могут инструктировать игрока призвать миньона в конкретный Spawn-хекс, обычно ближайший к текущему напарнику или самый дальний от него. Считаются только пустые Spawn-хекс; если Spawn-хекс уже содержит персонажа (врага или напарника), он игнорируется.

Чтобы призвать миньона, возьмите случайный жетон из мешка Врагов и разместите его в выбранном хекс, показывая активную сторону. Если все Spawn hex заняты, призвать миньонов нельзя.

КОНЕЦ ФАЗЫ

В фазу конца каждыенапарник восстанавливают все свои щитовые очки. Переместите контрольную фишку по их щитовому треку в самое правое положение.

Затем удалите любые жетоны урона и биотического эффекта (см. страницу 32) со всех жетонов противников и переверните оглушённых врагов, находящихся не в местах Со скрытностью, на активную сторону.

Наконец, жетон On Point передаётся напарнику, чья карточка находится справа от текущего напарника On Point. Если этот напарник сейчас повержен, передайте вправо ещё раз, пока он не достигнет напарника, который не повержен.

Затем начинается новый раунд.



РАЗБЛОКИРОВКА УМЕНИЙ

Каждый лист товарища по отряду показывает ряд запертых умений, которые не будут разблокированы. Как только умение разблокировано, игрок ставит галочку в правом верхнем углу, чтобы указать это; теперь им можно пользоваться на протяжении всей миссии.

Существует три способа разблокировки умения:

Товарищ набирает достаточно опыта (XP)

Отмечена галочкой «Собрана разведданная» с значком (С)

Игрокам поручено разблокировать умение с помощью а

Как только одно из этих условий выполнено, игрок, управляющий

пользоваться, пока
правом верхнем

разблокирует любое выбранное им умение.

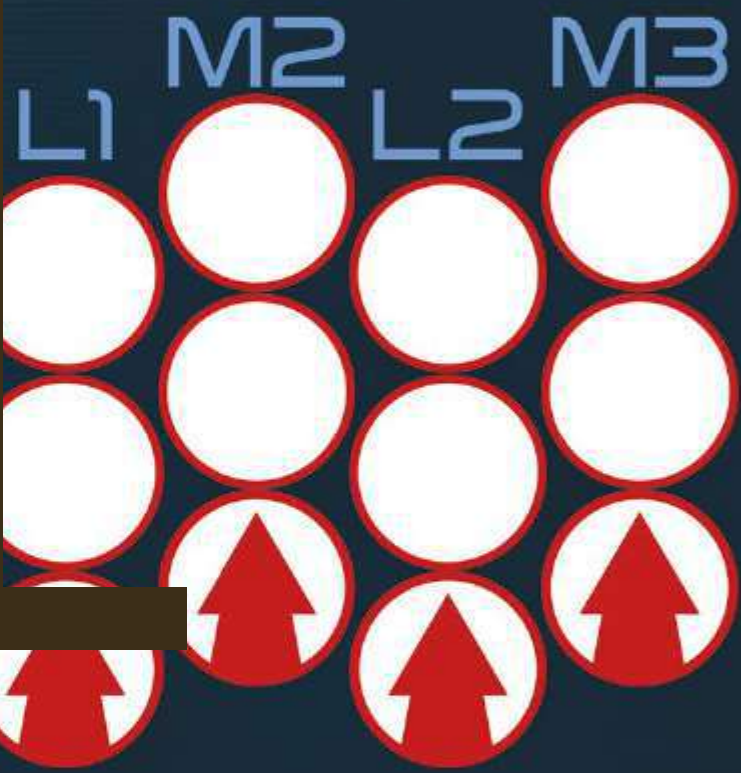
ПОЛУЧЕНИЕ XP

В правом верхнем углу каждого листа товарища по отряду находится трекер XP, как показано на Диаграмме 7 справа. У него есть столбец для каждой миссии (три основных миссии и две миссии лояльности), состоящий из трёх ячеек. Каждый столбец заполняется сверху вниз.

Когда действие товарища по отряду приводит к победе над врагом, он получает XP. Чтобы показать это, отметьте одну из ячеек в текущем столбце миссии на трекере XP этого товарища. Когда будут заполнены все три ячейки в столбце, товарищ по отряду может разблокировать умение. Товарищ по отряду может получить только три опыта за миссию. Дополнительные победы над врагами не переходят в следующий столбец.

Диаграмма 7

ОТКРОЙТЕ ДЛЯ



ПРОДВИНУТЫЕ УМЕНИЯ И УТВЕРЖДЕННАЯ ВЕРНОСТЬ УМЕНИЙ

Некоторые разблокируемые умения являются продвинутыми и их нельзя разблокировать, пока не будет разблокировано другое конкретное умение.

Это обозначено красной рамкой, текстовой пометкой, указывающей требуемое умение, и матрицей умений, указывающей местоположение требуемого умения на листе спутника.

Три продвинутых умения Шепарда требуют разблокировки двух конкретных умений, а не одного.

У каждого другого члена отряда есть одно Умение Верности, которое можно разблокировать только следуя инструкциям абзаца истории после выполнения их миссии Верности.

На диаграмме 8 справа Боец-кроган не может быть разблокирован, пока Не Что Кроганы Делают Лучше не будет разблокировано.

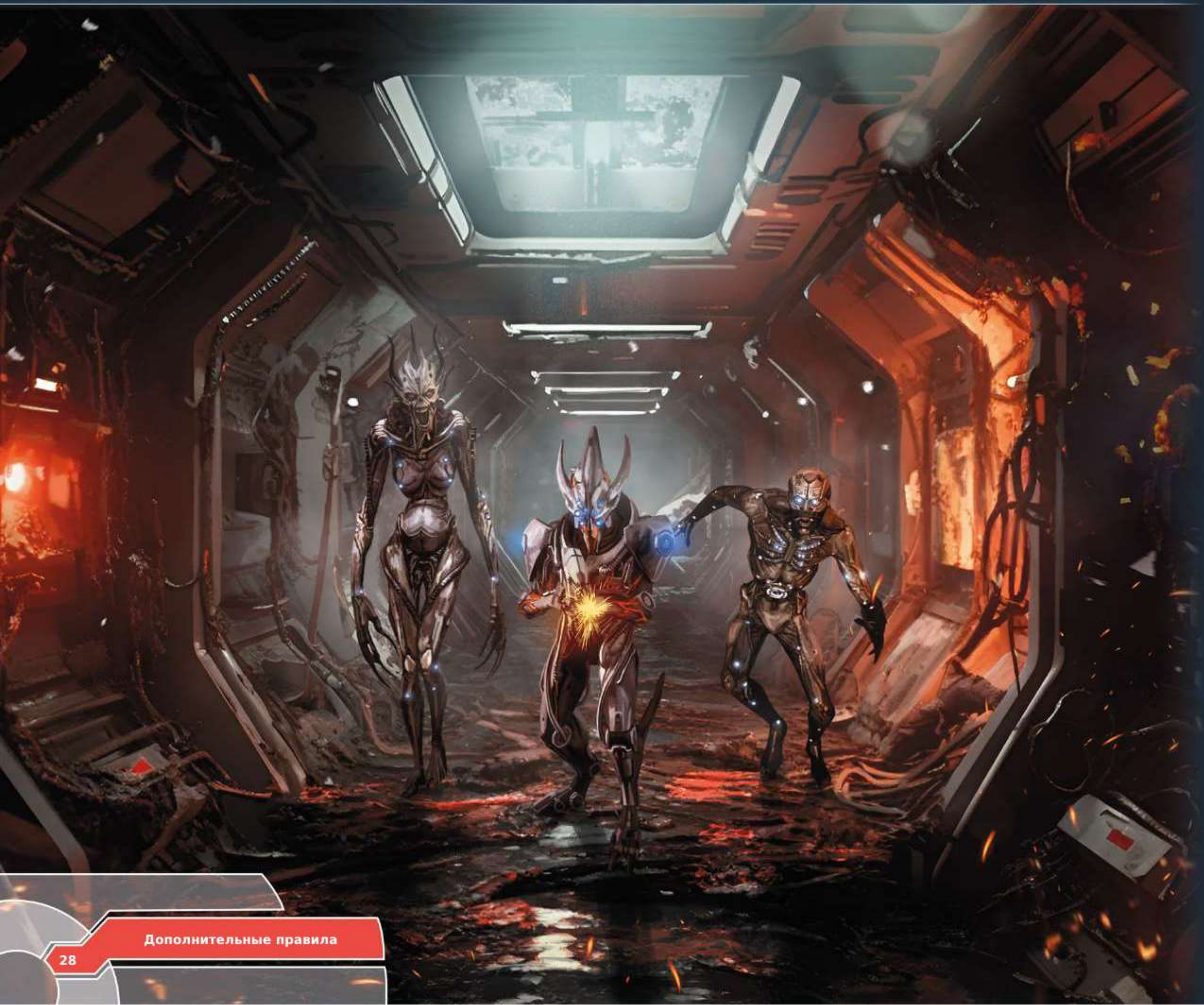
ЧТО-КРОГАН
ДЕЛАЙЧШЕЕ твоё
В театре Бпалевращение, чтобы
°СМЕЖНЮБОМУ

Переместите врага дрежандэ этого до 0 кода. 2слово Умех был больше.

КАКОЙ КРОГАН ДО БЕСТ

КРОГАН
МАСТЕР БИТВЫ

Кен к 1s Cam ip стороне и



ПАРАГОНОВЫЕ КИСТИ И РЕНЕГАДСКИЕ ОТМЕТКИ

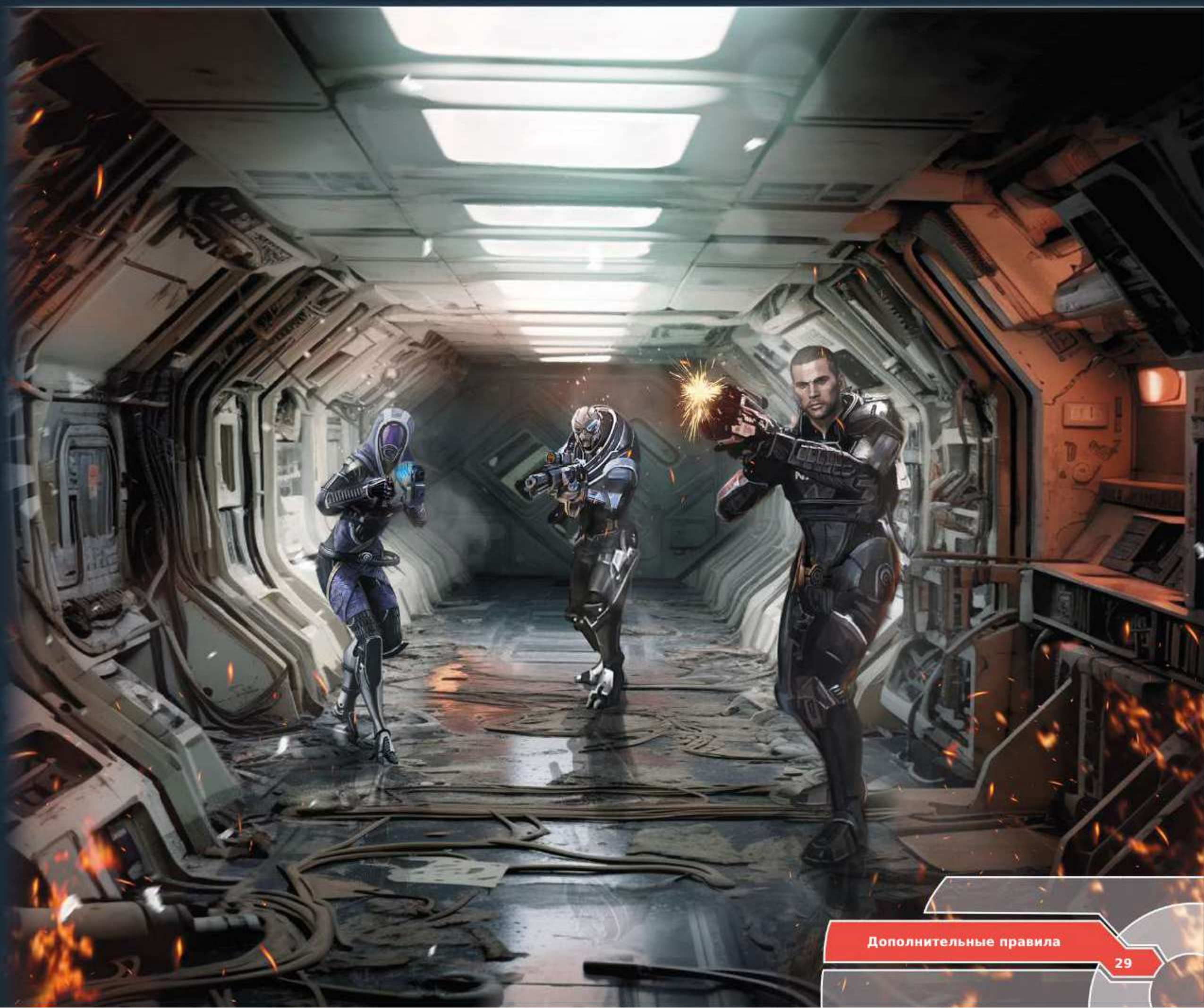
Когда отряд достигает победы Парогона или Ренегада, он получает бонус на оставшуюся часть кампании. Эти бонусы представлены в виде парадоповых костей (костей) и ренегадских жетонов.

ПАРАГОНОВЫЕ КОСТИ

Каждый раз, когда отряд добивается победы Парогона, он получает одну Парагоновую кость. Она добавляется в стратегический запас в каждой последующей миссии.

В свой ход участник отряда может выбрать одну или несколько парAGONовых костей из запаса помимо трех костей, которые обычно разрешено выбрать. Это позволяет им выполнить четыре (а при необходимости — даже пять) действий за ход.

Когда участник отряда падает без сознания, любая Парагоновая кость на его листе откладывается в сторону; к началу следующего Раунда они возвращаются в стратегический запас независимо от того, сидит ли участник в состоянии «Downed».



КРЫЛОВЫЕ ТОКЕНЫ

В начале каждой миссии каждый участник отряда получает жетон Бунтаря за каждую Победу Бунтаря, отмеченную на Карте Кампании.

После броска пула стратегий в начале их хода, но перед активацией их Основной Способности, игрок может вернуть один жетон Бунтаря участника отряда в коробку с игрой, а затем изменить результат одного кубика на любой желаемый результат.



КРАЖЕСКИЕ ТОКЕНЫ

Когда участник отряда перемещается в шестиугольник, содержащий один или несколько токенов Лута, эти токены переворачиваются лицевой стороной вверх и добавляются в Инвентарь отряда. Разместите их рядом с Листом Участника Шепарда, чтобы показать это.

Любой участник отряда может использовать токены Лута из Инвентаря, соблюдая приведённые ниже правила.

ГРАЗДАНА И ТОКЕНЫ ГРАНАТЫ И СКЛАДА ГРАНАТ

В начале или конце любого действия, которое выполняет участник отряда, он может сбросить токен Гранаты или Токен запаса гранаты из Инвентаря, чтобы бросить гранату.

Выберите целевой шестиугольник в линии огня участника отряда и в пределах трёх шестиугольников. Каждый Враг в целевом шестиугольнике или соседний к нему получает два урона, если был сброшен токен Гранаты, или три урона, если был сброшен токен Запаса Гранаты. Затем верните токен в коробку с игрой.

Любые токены Гранаты или Запаса Гранаты, которые находятся в инвентаре к концу миссии, возвращаются в коробку с игрой.



ТОКЕНЫ МЕДИ-ГЕЛЬ

В начале или конце любого действия, которое выполняет участник отряда, он может сбросить токен Меди-гель из Инвентаря, чтобы применить его к себе или к другому участнику в пределах двух шестиугольников.

Выбранный участник отряда немедленно восстанавливает до 2 Очков Жизни.

Затем верните токен в коробку с игрой.

Любые токены Меди-гель, которые находятся в инвентаре к концу миссии, возвращаются в коробку с игрой.



ТОКЕНЫ ИНТЕЛ. КЭШ

В конце миссии для каждого токена Intel Cache, находящегося в Инвентаре отряда, отметьте пустой блок «Intel Gathered» на Карте Кампании. (Эти блоки должны быть отмечены по порядку, слева направо).

Если помечен блок с иконкой, один участник отряда может немедленно разблокировать новую Способность (см. Разблокирование Способностей на странице 27).

Затем верните все токены Intel Cache в коробку с игрой.



ТЕРРАКЫ

Когда отряд сталкивается с силами Цербера, на карте также будет отображаться множество турелей, каждая из которых имеет свой жетон статуса туреля. Персонажи могут свободно входить в гекс, содержащий турель.

Каждая турель имеет линию огня, аналогичную линии огня персонажа. В отличие от линии огня персонажа, линия огня турели включает свой собственный гекс, но простирается только в одном направлении, что обозначено стрелкой на жетоне. Линия огня турели никогда не меняется, поэтому её можно обходить относительно легко.

Турели активируются картами Hazard, которые заставляют их наносить урон каждому участнику отряда, находящемуся в их линии огня. Если участник находится в линии огня нескольких турелей, каждая будет наносить урон по очереди, по одному за раз. Размер урона, наносимого турелью, будет указан на карте Hazard.

Когда турель деактивирована (обычно способностью участника отряда), переверните её жетон так, чтобы показывалась сторона Disabled. У неё больше нет линии огня, и она не может наносить урон.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВРАГОВ

ВОЗМОЖНЫЕ АТАКИ

Если участник отряда примыкает к активному врагу, и он перемещается так, что перестает быть ближе к этому врагу, враг совершает возможность атаки. Это наносит урон участнику отряда, равный значению атаки врага.

Если несколько врагов совершают возможности атаки, они разрешаются по очереди, начиная с врага с наивысшей атакой и далее по порядку от максимального к минимальному.

Если правило требует, чтобы участник отряда переместился, это не вызывает возможностей атак.

МЕТКИ

Некоторые жетоны врагов показывают ярлык помимо своих значений атаки и защиты. Существует четыре ярлыка, каждый со своими правилами:

Булавка	Сразу после того, как враг с ярлыком Pin совершит возможность атаки, действие перемещения участника отряда заканчивается, даже если у него остаются очки передвижения.
Дальний бой	Враг с ярлыком Ranged может атаковать не соседних участников отряда, если они находятся в его линии огня (см. страницу 15).
Реагировать	Если враг с ярлыком React получает урон и не повержен, он немедленно перемещается на один гекс к участнику отряда, который нанес урон, как будто продвигается вперед. Игрок, контролирующий этого участника отряда, может выбрать конкретный гекс, в который он переместится, при условии, что перемещение завершится как можно ближе к атакующему участнику.
Спецк	Враг с ярлыком Rush может использовать до 4 очков передвижения при продвижении, вместо 2.

ПРИМЕР СЛЕДОВАТЕЛЯ РЕЗИЛИЕНСА

Этот Разрушитель получил 4 урона в первом раунде, что истощило первый уровень защиты. Затем он получил 6 урона во втором раунде, что истощило второй уровень защиты. Ему нужно получить еще 5 урона, чтобы быть поверженным.



ЭЛИТЫ

Каждая миссия включает одного или нескольких элитных врагов, которых сложнее победить, чем миньонов. Чтобы показать их прочность, у них есть трекер стойкости.

Трекер стойкости состоит из столбца значений щита, рядом с каждым из которых есть окно прогресса. Чтобы победить элитного врага, вы должны истощить каждый уровень значения щита в его трекере стойкости сверху вниз.

Как только полученный элитным врагом урон станет равным текущему верхнему значению щита на его трекере стойкости, это значение щита истощается. Любой избыточный урон от этой атаки игнорируется. Отметьте окно прогресса значения щита и удалите все жетоны урона с врага. Затем истощайте следующий уровень значения щита ниже и так далее, пока не останется ничего.

Как только последний уровень значения щита истощён, враг повержен, и отрядник, нанесший последний урон, получает 1 XP.

ОСЛЕПЛЕНИЕ ВРАГОВ

Некоторые действия позволяют отрядникам оглушать врагов.

Когда враг оглушён, переверните его так, чтобы сторона оглушения была лицевой. Оглушённые враги не могут совершать нападения по возможности и никогда не активируются.

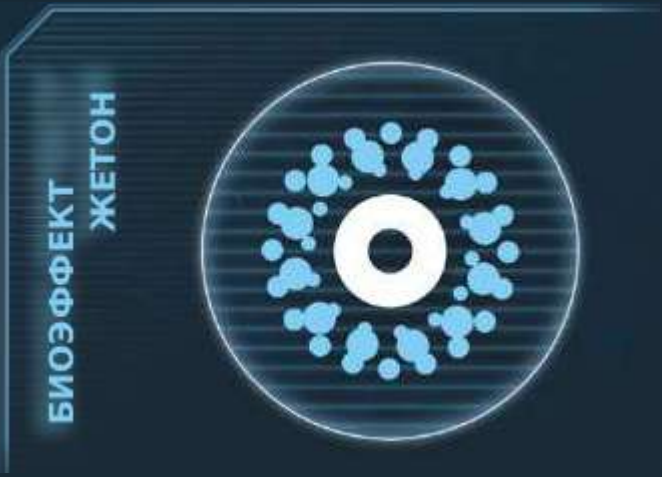
В фазе конца все оглушённые враги (которые не в завуалированных областях) переворачиваются обратно на активную сторону.

БИОЭФФЕКТЫ

Некоторые отряды обладают способностью давать врагам жетоны биотических эффектов. Они размещаются на враге так же, как жетон урона, и остаются на месте до конца раунда.

Жетон врага с жетоном биотического эффекта считается на 2 ниже своей атакующей стоимости, минимально 0.

У одного жетона врага не может быть более одного жетона биотического эффекта.



ЦЕЛИ МИССИИ

Каждая основная миссия имеет цель Парагона, цель Отступника и второстепенную цель:

Цели Парагона (синяя рамка) завершат миссию по окончании, что приведет к Победе Парагона. Обычно это сложнее, но дает больше боевой готовности.

Цели Отступника (красная рамка) завершат миссию по окончании, что приведет к Победе Отступника. Обычно это более прямой путь к победе, но дает меньше боевой готовности.

Второстепенные цели (желтая рамка) необязательны. Они не влияют на успех или провал миссии, но дают дополнительные награды, если их выполнить.

ЦЕЛИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Цели лояльности (фиолетовая рамка) появляются только в миссиях лояльности вместо целей Парагона и Отступника. Выполнение одной завершит миссию и даст небольшое количество боевой готовности. Кроме того, они позволяют напарнику, для которого предпринимается миссия лояльности, разблокировать особую способность.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Иногда цель Парагона, Отступника или Лояльности прикрепляется стрелкой к предварительной цели (серая рамка). Цель Парагона или Отступника нельзя попытаться выполнить в начале миссии, и любой текст в рамке этой цели следует на время игнорировать.

Когда предварительная цель будет выполнена, отметьте рамку в ее верхнем правом углу. Теперь можно попытаться выполнить прикрепленную цель Парагона, Отступника или Лояльности, и любой текст в ее рамке начнет действовать.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Миссия может завершиться одним из четырех способов:

Выполнена цель Парагона — это приводит к Победе Парагона.

Выполнена цель Отступника — это приводит к Победе Отступника.

Время истекает — это приводит к

Шепард оказывается выведенным из

В миссии лояльности нет целей Парагона или Отступника, но если цель лояльности будет выполнена, миссия завершается победой.

Страница правил миссии дает инструкции, что делать в каждом случае. В целом, когда миссия заканчивается, вам будет предложено прочитать абзац истории, отметить исход на карте кампании и, возможно, получить какой-либо дополнительный приз.

ПУТИ ПАРАГОНА И ОТСТУПНИКА

На протяжении кампании у вас будет возможность выбирать цели миссии Парагона или Отступника. Результаты всегда взаимоисключающие — можно выбрать только одну.

Цели Парагона включают альтруизм, героизм и стремление найти менее конфронтационный подход. Эти цели требуют дополнительных усилий и самопожертвования ради обеспечения безопасности других, но в итоге приводят к более достойной победе в целом.

Цели Отступника достигаются подходом к миссии с жестким прагматизмом и бесчувственной эффективностью. Эти цели сосредоточены на выполнении основной миссии, часто отказываясь от побочных целей, которые не дают немедленной личной награды.

СОХРАНЕНИЕ ПРОГРЕССА

Вам не нужно проходить всю кампанию за один сеанс. Упаковка игры между миссиями проста; ваш прогресс записывается по отметкам на Карте кампании и листах напарников.

Если вы предпочитаете более современный вариант (или хотите отслеживать несколько кампаний одновременно), QR-код слева направит вас к трекеру кампании Mass Effect: Priority Hagalaz.

ОСОБЕННОСТИ КАРТЫ

Некоторые карты миссий содержат значки, указывающие на наличие определённых особенностей.

Иконки дополнительного лута

Иконки бонусного лута могут упоминаться в дополнительных инструкциях по настройке некоторых миссий.

Если это не так, жетон лута размещается в каждом гексагоне с иконкой бонусного лута во время настройки, как и обычная иконка лута.

Иконки скорого перемещения

Некоторые миссии включают транспортные шаттлы, панели доступа или подобное. Это представлено парами совпадающих иконок быстрого перемещения.

Напарник в гексе с иконкой быстрого перемещения может потратить Очко передвижения, чтобы переместиться в другой гекс, который имеет ту же иконку быстрого перемещения. Это не провоцирует атак возможностей со стороны врагов.

Враги не могут пользоваться гексами быстрого перемещения.

Иконки адского огня

Некоторые миссии содержат участки невообразимо пылающего пламени. Это адские гексы, помеченные иконкой Inferno.

Когда напарник или миньон перемещается в адский гекс, он получает 1 урон. Кроме того, в начале раунда каждый напарник или миньон в адском гексе получает 1 урон. Элиты не пострадали.

При активации миньона он будет перемещаться в адский гекс только если нет другого способа выполнить его критерий перемещения.

УТЕЧКИ ХОЛОДАГЕНТОРА

Некоторые миссии содержат струи замораживающего газа, вызванные значительным повреждением механических участков. Это гексы утечки охлаждающей жидкости и помечены иконкой утечки охлаждающей жидкости.

Когда напарник заканчивает свой ход в гексе утечки охлаждающей жидкости, он получает 2 урона. Враги не страдают от утечек.



ИНТЕРФЕЙСЫ ТЕРМИНАЛОВ

Некоторые миссии содержат компьютерные терминалы, обозначаемые иконками Терминал.

Гекс, содержащий иконку Терминала, называется Терминальным гексом и будет иметь особые правила, указанные в целях миссии.



ИКОНЫ ИЗМЕНЕНИЯ ВЫСОТЫ



Некоторые миссии включают изменения высоты, обозначающие траншеи или возвышенные платформы. Они представлены иконками изменения высоты, которые располагаются на границе между двумя гексами.

Гексы на одной стороне иконки изменения высоты являются Верхней высотой (High Ground), а гексы на другой стороне — Низкой высотой (Low Ground), как показано на Диаграмме 9 (выше).

Персонаж может свободно перемещаться с Верхней высоты к Низкой через иконку изменения высоты, но не может двигаться с Низкой высоты к Верхней. В противном случае гексы по обеим сторонам иконки изменения высоты по-прежнему считаются соседними.

Персонаж никогда не считается находящимся в зоне обстрела персонажа или турели другой высоты, если только они не находятся в соседних гексах.

Комментарий напарника

Этот раздел предоставляет дополнительные разъяснения и комментарии о том, как работают определенные способности и компоненты напарника во время игры.

Коммандер Шепард

Tokens команд

Код готовности команды — это токен, который перевернут лицевой стороной команды вверх.

ВРЕМЕННОЕ

Эта способность не действует на врагов с токеном Биотического эффекта, так как у них не может быть более одного токена (см. страницу 32).

ЗАЩИТА

Эта способность срабатывает только после выполнения действия Передвижение. Другие правила или способности, позволяющие перемещать Шепарда — например, Способность выброс адреналина — не позволяют восполнить Щитовые Очки.

УПЛАВЛЕНИЕ

Правила подсчета расстояний можно найти на странице 15.



ГАРРУС ВАКАРИАН

ОГЛУШАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ 1

Улучшенную версию этого действия можно использовать только против врагов, находящихся на 3 или более гексов от Гарруса, следуя правилам подсчёта расстояний (см. страницу 15).

На Диаграмме 10 слева Гаррус использует Оглушающий выстрел улучшенным кубиком действия. Хаск 1 находится в двух гексах, поэтому не является допустимой целью для улучшенной версии действия; однако Гаррус всё равно может использовать улучшенный кубик действия, чтобы выполнить обычную версию действия, и нанести 1 урон.

Хаск 2 находится в трёх гексах, поэтому с улучшенной версией Оглушающего выстрела ему можно нанести 3 урона.

ТУРИАНСКИЙ БУНТАРЬ

Количество доступных очков движения при выполнении этого действия зависит от значка кубика, который вы размещаете на клетке действия, точно так же, как при обычном действии «Перемещение».

ПЕРЕГРУЗКА

Правила подсчёта расстояний можно найти на странице 15. Эта способность может только Оглушать приспешника, а не Элита.

МИНЫ БЛИЗКОГО ПРИСУТСТВИЯ

Фишки мин близкого присутствия Гарруса пополняются в начале каждой миссии, как только он разблокирует эту способность.

Если вы разблокируете эту способность во время миссии, сразу возьмите три фишки мин близкого присутствия.

КАЛИБРОВКА

Если ваше значение точности равно 2 или 3, то способности Оглушающий выстрел и Убийство могут нанести цели 1 дополнительный урон. Если ваше значение точности равно 4 или более, эти способности могут нанести 2 дополнительных урона. Вы можете сделать это только один раз за ход. Обратите внимание: это не влияет на способность Бронейные патроны.

ДИАГРАММА 10



ЛИАРА Т'Сони

АНАЛИЗ

Вы можете решить использовать Анализ после выполнения вашего Броска стратегии и после перемещения жетона Анализа на одну клетку вправо за каждое выявленное значение.

Вы можете выбрать карты Hazard только лицевой стороной вниз рядом с листом напарника – карты, находящиеся в колоде, выбирать нельзя!

СТАЗИС / СИНГУЛЯРНОСТЬ

Помните: оглушить может только Миньон, не Элитные.

ПИСТОЛЕТНЫЙ Выстрел

Правила подсчета расстояний можно найти на странице 15.

ПОДЪЕМ / ИСКАЖЕНИЕ ПАМЯТИ / Биотическое взрывание

Помните, у врага может быть только один жетон биотического эффекта (см. страницу 32).

ЧИСТЫЙ БИОТИК

Помните соблюдать правила подсчета расстояний — считать можно только по соседним гексам, поэтому эта Способность не может быть использована, например, для целевого поражения врага за закрытой дверью.

ИНТУИЦИЯ ТЕНЕВОГО БРОКЕРА

Вы можете использовать эту Способность, когда враг нацеливается на любого напарника, а не только на Лиару.

КОНТРОЛЕР АСАРИ

После разблокировки этой Способности враги с жетонами биотики effectively считаются без Меток. Это означает, что враги с Меткой Дальнего боя не могут атаковать напарников, не находящихся рядом с ними, и будут действовать соответствующим образом.



ТАЛИ'ЗОРА НАР РАЙЯ

БОЕВОЙ БЕЗЛЮДНЫЙ ДРОН

Чатика — это жетон, а не персонаж. Его нельзя повредить, и Враги фактически игнорируют его.

ДРОБНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Правила подсчета расстояний можно найти на странице 15.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ТУРЕЛЬ

Отключенные турели обычно не имеют прямого видимого эффекта, но временно получают его для разрешения этой способности.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ВРАГА

Если Лиара разблокировала способность Управляющий Асари, вы все равно можете выбрать Врага с пометкой «Дальнобойность», даже если у него есть жетон биотического эффекта.

ИЗЛУЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Если ваши Щиты полны, вы все равно можете использовать эту способность для нанесения урона — другая часть правила, позволяющая вернуть щит, просто игнорируется.



УРДНОТ РЕКС

ТОКЕНЫ ЯРОСТИ

Токены ярости двусторонние. Разъярённый токен имеет лицевую сторону ярости вверх. Токен спокойствия имеет лицевую сторону спокойствия вверх.

ЧТО КРОГАНУ СДЕЛАТЬ ЛУЧШЕ ВСЕГО

Определяя, ближе ли враг к Рексу, чем в начале его хода, используйте правила подсчета дистанций (страница 15).

ВОЕННАЯ МАСТЕРЬ КРОГАНОВ

Вы не можете использовать эту Способность, если все ваши токены Кровавого Ярости показывают сторону Спокойствия. Кроме того, вы можете использовать эту Способность только один раз за Действие.

ПОДНЯТЬ Гранату

Вы можете использовать эту Способность против Врага, который уже имеет токен Биотического Эффекта, но помните, что у него может быть только один токен Биотического Эффекта (см. страницу 32).

СТРЕЛЯЙ ЕЩЁ 46 РАЗ

Во второй раз, когда вы разрешаете действие Взрывной Выстрел Шотгандой с использованием этой Способности, вы наносите то же количество Урона, что и в первый раз. Другими словами, если вы выделили иконку Стандартного Действия, наносите 2 Урона оба раза; если вы выделили иконку Расширенного Действия, наносите 4 Урона оба раза.

эт
зет

те

о
!).

вы
о
за.



ДОСТИЖЕНИЯ



детонатор



Архиватор данных



Хранитель



ИКОНА ССЫЛКА

Q		Терминал		Терминал 1		Терминал 2
		Быстрый переход (А)		Быстрый переход (В)		Появление миньона
		Появление элитного противника		Появление элитного противника		Появление элитного противника
		Стартовый шестигранник		Стартовый шестигранник (Шепард)		Стартовый шестигранник (Гаррус)
		Стартовый шестигранник (Лиара)		Стартовый шестигранник (Тали)		Стартовый шестигранник (Урекс)
		Утечка охлаждающей жидкости		Инферно		Выход на карту

Токены		Цель		Беженец		Лут
		Бонусный лут		Дверь (Закрыта)		Дверь (Открыта)
		Активная турель		Отключенная турель		Значение щита
		Гнев		Команда		Значение атаки
		Урон		Биотический эффект		Мина ближнего действия
		Дрон Тали: Чатика				

Враг		Срочная бирка		Реагирующий Тег		Тэг дальнего боя
		Булавочная бирка		Оглушен		Низкая сложность
		Средняя сложность		Экстремальная сложность		

Карты		Порождение поблизости		Порождение далеко		Активировать
		Активировать элиту		Активировать врага		Активировать порожденного врага
		Особая инструкция		Активировать дальнего врага		

Кост	В андартное действие			Переместиться (3 очка перемещения)		Еде новая способность
		Переместиться (2 очка перемещения)		Усиленное действие		Переместиться (2 очка перемещения) -ИЛИ-Стандартное действие

Соединительный Лист		Здоровье		Щит		Стандартное действие
		Повержен		Усиленное действие		Прицеливание
		Истощенный щит				