

JAGGED ALLIANCE: НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



КНИГА СЦЕНАРИЕВ



КАМПАНИЯ АРУЛЬКО

ВСТУПЛЕНИЕ

«...Я принёс деньги, которые вы просили, — это всё, что у меня есть. Однако в Арулько полно золота и серебра. Быть может, вам удастся убедить шахтёров присоединиться к восстанию. В Арулько также есть маленькая, но решительная группа ополченцев под предводительством Мигеля Кордона. Если вам удастся его найти, я написал письмо, которое вы сможете ему передать. Я уверен, он примет вас и окажется ценным союзником. Удачи, друзья!»

Таковы были слова Энрико Чивалдори, когда он передал вам чемоданчик с деньгами. Денег было не так много, чтобы разбогатеть, но достаточно, чтобы заставить вас остаться. К тому же всегда есть шанс подзаработать в процессе. Так что вы взялись за эту работу.

Несколькими днями позже вы со своей командой погрузились в вертолёт и отправились в Арулько. У вас есть новое задание: свергнуть диктатора в какой-то стране третьего мира посреди богом забытых джунглей. Что ж... вам за это платят, так что самое время приступить к делу.



В ходе кампании вам сначала предстоит пройти несколько сценариев по порядку. В какой-то момент игры вы можете получить доступ к нескольким картам сценариев, а значит сможете выбрать, какой сценарий проходить дальше. Храните все доступные карты сценариев в конверте для сохранения, а успешно пройденные удалите из игры. Вы можете выбрать любой сценарий из доступных вам.

По мере прохождения кампании в вашу колоду рынка будут добавляться новые карты в зависимости от числа **освобождённых городов**. Посмотрите таблицу кампании в конце правил, чтобы узнать, какие карты добавлять.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Описание подготовки сценария нередко будет указывать вам выложить жетоны случайным образом (например, жетоны биноклей). В таких случаях берите указанное число нужных жетонов, кладите их лицевой стороной вниз, перемешивайте, а затем помещайте на поле в указанные секторы.

Жетоны столкновений и жетоны припасов всегда берутся из соответствующих перемешанных резервов жетонов, лежащих лицевой стороной вниз.



Значок вертолёта обозначает начальную локацию сценария, куда высаживаются наёмники.

ЦЕЛЬ

Здесь описаны условия победы в текущем сценарии. Вы немедленно побеждаете, если выполняете условия.

ПРАВИЛА

Иногда в сценарии действуют какие-то особые правила.

ПОБЕДА

Прочитайте этот раздел после победы и выхода из сценария.



© Jagged Alliance является зарегистрированной торговой маркой THQ Nordic AB, Швеция. Все права защищены. Никакие компоненты этого продукта не могут быть воспроизведены без разрешения. Логотип The Underground Games является собственностью Underground Games.

СЦЕНАРИЙ 1

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АРУЛЬКО



«Правление королевы Дейдраны повергло страну в упадок. Страна сильно пострадала от её железного кулака. Отовсюду слышны сообщения об эксплуатации, неслыханной жестокости и геноциде. Большинство государственных служб, включая образовательную систему, перестало работать около 8 лет назад. В стране также были отменены социальные и развлекательные программы, включая общественное здравоохранение и социальное обеспечение».

Доклад разведывательной службы —

Если вы не знаете, где нас найти, мы не хотим работать с вами.

Рокот двигателей вертолѐта, который высадил вас в этой дыре, был оглушителен. Наверняка кто-то услышал, что вы прибыли. Едва вы высадились на остров, вас волной накрыла жара, и за несколько минут вы насквозь промокли от пота.

Дальше может стать только хуже...

ЦЕЛЬ

Освободите все секторы от врагов, чтобы обезопасить зону посадки и занять периметр.

ПРАВИЛА

Это обучающий сценарий, который позволит вам познакомиться с базовыми правилами перемещения и боя. В этом сценарии нет фазы диктатора, но активация врагов здесь есть.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Уберите из доступного резерва все жетоны столкновений с ополченцами и деньгами, а также те, которые выставляют кошек-убийц, на время этого сценария.

Найдите в колоде карт расстановки карту с названием «Патруль» и поместите её в захваченный сектор.

Возьмите карты 001 — 009 из колоды А.И.М. Это ваше начальное снаряжение. Распределите его между наёмниками, как посчитаете нужным.

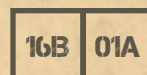
Все наёмники начинают сценарий в зоне С сектора 16В.

ПОБЕДА

Неплохо! Вы сделали свой первый шаг на пути к освобождению Арулько!

Ознакомьтесь с общими правилами в книге правил.

Перейдите к сценарию 2 «Дорога на Омерту»



СЦЕНАРИЙ 2

ДОРОГА НА ОМЕРТУ



Омерта — это последний оплот ополчения, сражающегося против репрессивного режима королевы Дейдраны. Она стала жертвой жестоких атак, которые смели оборону города. Сейчас тут дислоцируется небольшая кучка солдат Дейдраны, задача которых заморить голодом оставшихся ополченцев. Вы гадаете, жив ли ещё этот Мигель, о котором вам говорили. Стоит поспешить — у ополченцев явно осталось не так много времени.

По пути вы встречаете группку истощённых беженцев, которые рассказывают вам о странном иностранце, скрывающемся от солдат в джунглях рядом с Омертой. Может быть, стоит проверить?

ЦЕЛЬ

Захватите Омерту (11А) до начала следующего дня. После 6 раундов игра будет проиграна.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ

Найдите иностранца! Освобождая сектор с жетоном бинокля, раскрывайте этот жетон. Если на жетоне есть «Х», возьмите карту 010 из колоды А.И.М.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Подготовьте планшет диктатора, но не кладите на него жетоны контратак.

Поместите 3 жетона биноклей лицевой стороной вниз в обозначенные секторы случайным образом.

Уберите все карты событий «Коварные замыслы» из игры на время этого сценария.

ПРАВИЛА

Теперь в игре будет фаза диктатора. Каждый раунд вы будете вытягивать карту события и время будет идти вперёд. Войска диктатора ещё не обнаружили вас, поэтому в этом сценарии не будет контратак.

ПОБЕДА

«Хммм... так это правда. Энрико отправил вас, наёмников, лично. От лица народа Арулько я приветствую вас! Я Мигель Кордона, и мы очень нуждаемся в вашей помощи. Дейдрана жаждет стереть Омерту с лица земли, и я боюсь, что она близка к цели. Но теперь у нас вновь появилась надежда! С вашей помощью мы точно сможем положить конец правлению этой безжалостной королевы. Я помогу вам всем, чем смогу, в этом деле!»

Добавьте 3 жетона денег и 2 ополченцев в командный запас. Получите карты А.И.М. 011 и 012.

Вы освободили город. Отметьте первую ячейку столбца освобождённых городов в таблице кампании! Теперь вы можете обращаться к А.И.М., чтобы приобрести дополнительную поддержку из пополняемой колоды рынка (см. стр. 28 в правилах). Перейдите к сценарию 3.

15А	07А	11А
01А	09А	10В



СЦЕНАРИЙ 3

ОСВОБОЖДЕНИЕ ДРАССЕНА



Потрёпанный городок, который отчаянно нуждается в восстановлении. Драссен балансирует на грани нищеты из-за репрессивного правления Дейдраны. Главные достопримечательности Драссена — это его аэропорт и шахта. Оба этих сооружения делают город очень значимым, несмотря на удручающее состояние. Захват города позволит вам совершать перелёты в полном снаряжении, а шахта принесёт дополнительный доход. Вы также подозреваете, что во время вашего прибытия на остров один из ящиков, который не был как следует закреплён, упал где-то в этом районе. В нём было ценное снаряжение, так что не помешает его найти, если вы не хотите потерять его напрасно.

Айра рассказывает вам об отце Уокере — хорошем друге ополчения. Ополченцы отчаянно нуждаются в припасах, поэтому будет неплохо, если вы сможете помочь Уокеру доставить транспорт с припасами в Омерту.

ЦЕЛЬ

Освободите Драссен (10А).

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Освободите сектор (06А), чтобы вернуть утерянное снаряжение и получить карту А.И.М. 013.

Сопроводите транспорт с припасами в Омерту (11А) и получите карту А.И.М. 014.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Уберите все карты событий «Коварные замыслы» из игры на время этого сценария.

Поместите один жетон бинокля (обозначает ваше потерянное снаряжение) и один жетон транспорта в указанные секторы.

Не забудьте получить доход с карты Омерты!

ПРАВИЛА

Транспорт. Транспорт — это жетон цели, который можно перемещать при использовании командного перемещения. Транспорт можно перемещать только между освобождёнными секторами.

ПОБЕДА

Эллиот: «Не хотел вас отвлекать, но я вынужден сообщить, что ополченцы стали опаснее. Они провели атаку на Драссен».

Дейдрана: «Нападение на Драссен? Они быстро были стёрты в порошок, я полагаю? Хах».

Эллиот: «Боюсь, ваше высочество, я вынужден сообщить, что они победили, ваше высочество».

Дейдрана: «Они победили? По-бе-ди-ли?! Эллиот, ты идиот!» (Дает пощёчину Эллиоту.)

Получите карты А.И.М. 015 и 016.

Вы освободили город.

Вражеские красные рубашки становятся ОПЫТНЫМИ (отметьте соответствующую ячейку в таблице кампании).

Перейдите к сценарию 4.

	06А	05А	10А
11А	03А	01А	13А



СЦЕНАРИЙ 4

СКАЙРАЙДЕР



«Да. Этот вертолёт в полном порядке. Только вот вы убили пилота.
Конечно, есть и другой паренёк, не помню, как его зовут...»

Вальдо Циммер, сертифицированный авиамеханик

В аэропорту Драссена есть исправный вертолёт, но ему нужен пилот. К сожалению, предыдущий пилот был верен Дейдрани, и ваша команда его убила, освобождая сектор. Однако ходят слухи про другого пилота, который сбежал в болота, скрываясь от призыва в королевскую армию. Наличие своего вертолёта с пилотом сделало бы вас гораздо более мобильными! Тем временем в Драссене неспокойно — вы всё ещё не полностью контролируете город, вам нужно разобраться с парой вопросов.

ЦЕЛЬ

Найдите Скайрайдера! Освобождая сектор с жетоном бинокля, раскрывайте этот жетон. Если на жетоне есть «Х», вы прошли сценарий.

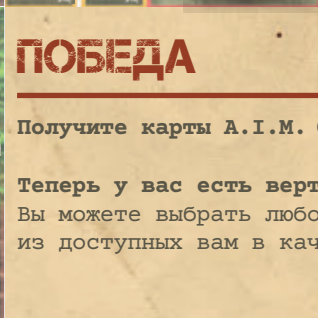
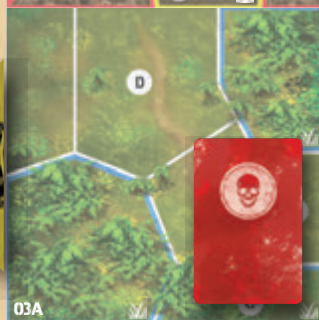
ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Возьмите два жетона биноклей (один пустой и один с «Х»), перемешайте и случайным образом выложите лицевой стороной вниз в обозначенные секторы.

Добавьте к сценарию два задания: «Эксплуатация детского труда» и «Очаг сопротивления». Поместите их рядом с соответствующими жетонами. Помните, что невыполненные задания переносятся в следующие сценарии.

Так как красные рубашки стали ОПЫТНЫМИ, не забудьте положить их карту опытной стороной вверх.

Наёмники могут сами выбрать, в каком секторе Драссена хотят начать сценарий.



	14A	02B
10A	17A	
13A		
03A	08B	16A

ПРАВИЛА

Этот сценарий знакомит вас с заданиями. Обязательно прочитайте связанные с ними правила (стр. 34 правил).

ПОБЕДА

Получите карты А.І.М. 017, 018 и 019.

Теперь у вас есть вертолёт и пилот. Вы можете выбрать любой сценарий из доступных вам в качестве следующего.



СЦЕНАРИЙ 5

КАМБРИЯ



«Магазины, люди... это как старый Арулько, только люди слишком скрытные. У королевы полно шпионов здесь, они донесут ей, если что-то будет не так. Печально так жить. Но в некоторых домах всё в порядке — это дома, где живут врачи. Врачи — очень умные люди».

Димитрий Гуззо про Камбрию

В Камбрии находятся госпиталь и шахта — оба объекта делают город очень ценным.

ЦЕЛЬ

Освободите Камбрию (13В и 06В)!

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

Добавьте к сценарию два задания: «Разобраться с Хиксами» и «Отряд быстрого реагирования».

05А	07А	12В
16В	09А	
03А	14В	08В
	13В	06В

ПОБЕДА

Получите карту А.И.М. либо с номером 021, либо с номером 022.
Получите карты А.И.М. 023 и 032.
Вы освободили город.
Вражеские снайперы становятся ОПЫТНЫМИ.

«Единственное, чего вы здесь не найдёте, — пушки. Каждый раз, когда у меня появляется пушка на продажу, появляется один из деревенщин Хиксов и крадёт её. Эта семейка уже многие годы терроризирует Камбрию. Кучка безумных деревенщин».

Кейт Хемпс



СЦЕНАРИЙ 6

САН-МОНА



«Это логово Босса. Он большой человек в Арулько. Здесь он владеет всем, даже своими друзьями. Этот город — хорошее место для плохих людей».

Димитрий Гуззо про Сан-Мону

Сан-Мона — это Лас-Вегас Арулько. Здесь есть всё: от борделя до оружейного магазина. Этим местом владеет Босс. Вы можете попробовать разобраться с ним и прибрать к рукам его незаконную выручку, которая, по слухам, должна быть припрятана где-то рядом с городом.

ЦЕЛЬ

Освободите Сан-Мону (01В и 09В)!

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Сопроводите транспорт с деньгами в зону высадки (16В) и немедленно получите 5 жетонов денег.

ПРАВИЛА

Транспорт. Транспорт — это жетон цели, который можно перемещать при использовании командного перемещения. Транспорт можно перемещать только между освобождёнными секторами.



ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

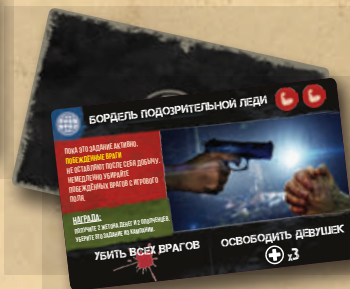
Добавьте к сценарию задание «**Бордель подозрительной леди**» и одно случайное задание из колоды заданий.

Если **Босс** всё ещё доступен в качестве лейтенанта, добавьте его в кампанию. Если он уже добавлен или мёртв, возьмите случайного **лейтенанта** вместо этого.



ПОБЕДА

Получите карту А.И.М. либо с номером 026, либо с номером 027. Получите карты А.И.М. 028, 029 и 032. Вы освободили город. Вражеские снайперы становятся ОПЫТНЫМИ.



СЦЕНАРИЙ 7

СВАЛКА ЭСТОНИ



«Раньше я приходила сюда, чтобы раздобыть бензин и найти парочку запчастей для автомобиля. Это происходило, когда на улицах Арулько ещё можно было увидеть машины. Сейчас найти бензин почти невозможно. Королева импортирует ровно столько, сколько нужно ей самой». Айра Смит

Свалка старика Камерона находится в отдалении от большинства дорог, но, возможно, стоит заглянуть на неё в поисках чего-то полезного.

ЦЕЛЬ

Освободите все секторы!

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

В этом сценарии нет заданий! Задания из предыдущих сценариев по-прежнему активны, но у вас нет доступа к ним.

16B	04A
05B	12A
	03B



ПОБЕДА

Вы заручились доверием старика Камерона, и он отправил с вами своего сына. Получите карты А.И.М. 024 и 025.

Вы также узнали о тюрьме, куда королева отправляет всех своих врагов. Получите карту А.И.М. 036.

СЦЕНАРИЙ 8

ЧИТЗЕНА: ТУРИСТИЧЕСКАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ



«Рад познакомиться, я Джон Кульба из Кливленда, Огайо — врат к Великим озёрам! Боюсь, мы совсем всё перепутали. Мы с Мэри должны были лететь на Арубу. Моя жена заказала билеты через своего турагента. Мы и не знали, что летим в другую страну, пока не приземлились.

Как бы то ни было, этот парень, Пабло, в аэропорту не смог ничего нам рассказать о туристических местах этой страны, включая эту груду камней. Я бы не доверил этому скользкому типу и мою машину запарковать.

И вот мы застряли здесь, не имея возможности безопасно вернуться в аэропорт».

Джон Кульба

ЦЕЛЬ

Чету Кульба в последний раз видели рядом с Читзеной. **Найдите их и сопроводите в аэропорт (10А), чтобы пройти сценарий.** Это может стоить того!

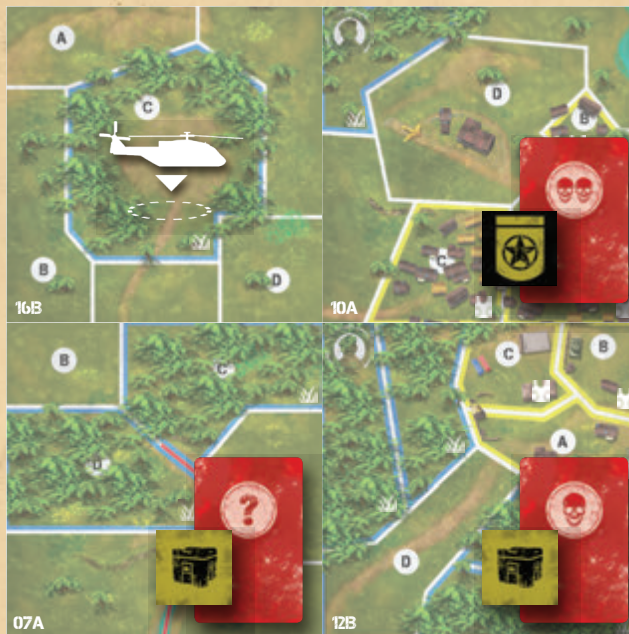
ПРАВИЛА

Чета Кульба: освобождая сектор с жетоном бинокля, раскрывайте этот жетон. Если на жетоне есть «Х», замените его жетоном **транспорта**: вы нашли семью Кульба.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

Поместите 3 жетона биноклей лицевой стороной вниз в обозначенные секторы случайным образом.



Транспорт. Транспорт — это жетон цели, который можно перемещать при использовании командного перемещения. Транспорт можно перемещать только между освобождёнными секторами.

	16B	10A
	07A	12B
04B	17B	08A
05B	02B	



ПОБЕДА

«Мэри, у тебя есть деньги, которые мы могли бы дать им за всё, что они сделали? У меня есть кое-что для вас. Это всё равно не разрешат взять в самолёт. Пара пистолетов, которые я довёл до ума сам, чтобы разобраться с любыми грабителями, которые могут встретиться на пути».

Получите карты А.І.М. 030 и 031. Добавьте 3 жетона денег в ваш командный запас.

СЦЕНАРИЙ 9

АЛЬМА



«Это место, где королевская армия проходит подготовку. Они тренируются стрелять и сражаться, чтобы лучше нас убивать. У ополченцев такого места нет».

Димитрий Гуззо

Будучи чем-то средним между военной базой и городом с шахтой неподалёку, Альма просто кишит солдатами, боеприпасами и баррикадами — город зависит финансово от базы. В Альме полно охраны, сигнализаций, а ещё поговаривают, что в ней есть танк! Попытка захватить Альму означает, что нужно будет избавиться от множества систем защиты, прежде чем вы сможете хотя бы задуматься о том, чтобы войти в город.

ЦЕЛЬ

Получите доступ к Альме, освободив два из трёх секторов, отмеченных буквами В, С и D!

ПРАВИЛА

В изоляции: вы должны освободить сектор А (15В), прежде чем сможете получить доступ к сектору D (07В).

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

Добавьте к сценарию задание «Отряд быстрого реагирования» и одно случайное задание из колоды заданий.

Возьмите и добавьте к кампании нового лейтенанта! Сразу поместите его в сектор D.

ПОБЕДА

«У нас есть надежда, да? Я вижу надежду в глазах людей. Надежду, которую не видел так давно. Но я не дам себе предаться мечтам, пока победа не окажется у нас в руках».

Карлос Дасуза

Получите карту А.И.М. либо с номером 033, либо с номером 034.

Получите карты А.И.М. 035, 036 и 037.

Вы освободили город.

Защитники и кошки-убийцы становятся ОПЫТНЫМИ.



СЦЕНАРИЙ 10

ТИКСА



«...Все представители судебной системы были казнены. Верховенство закона превратилось в закон смерти. От прихотей Дейдраны зависит, что считается преступлением. Неважно, какой тяжести преступление, наказание – либо смерть, либо печально известная тюрьма Тикса в самом сердце Арулько».

Фрагмент из доклада разведывательной службы.

«У них есть тюрьма, в сравнении с которой Алькатрас – это Диснейленд».

Айра Смит

В худшей тюрьме Арулько находятся все, кто осмелился выступить против правления королевы. Она находится в отдалении от дорог, но там наверняка есть те, кто с радостью станут вашими союзниками.

ЦЕЛЬ

Освободите тюрьму Тиксы (07В)!

ПРАВИЛА

В изоляции: вы должны освободить сектор А (05В), прежде чем сможете получить доступ к сектору В (07В).

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

В этом сценарии только один жетон связанного задания! Синие задания остаются активны, но вы не можете их выполнять.

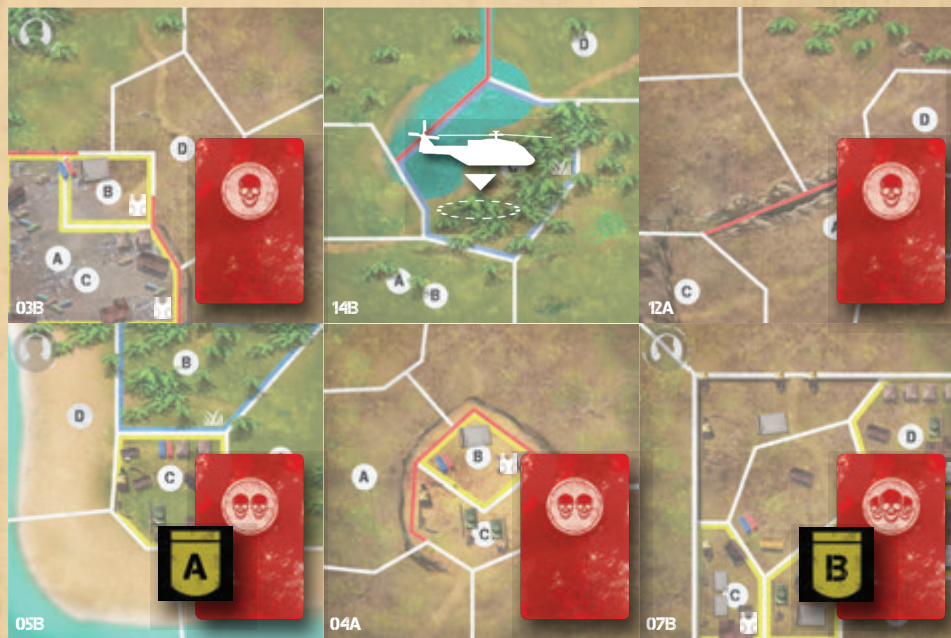
Если в игре есть **лейтенанты**, поместите одного из них в Тиксу (07В).

ПОБЕДА

Вы освободили всех заключённых и получили новых союзников.

Получите карты А.И.М. 038 и 039.
Добавьте 3 ополченцев в командный запас.

03В	14В	12А
05В	04А	07В



СЦЕНАРИЙ 11

БАЛАЙМ



«Самые богатые люди Арулько живут в Балайме. Они избранные друзья Дейдраны. Они неплохо нажились на страданиях других».

Мигель Кордона

Балайм населён друзьями и союзниками королевы, и они будут не рады вашим попыткам освободить город. Приготовьтесь к тому, что их придётся держать под контролем, оставляя отряды в освобождённых секторах, и к тому, что нужно будет захватить военную базу поблизости, чтобы предотвратить вооружённое восстание! В местном музее полно украденных ценностей, которые могут вас заинтересовать.

ЦЕЛЬ

Освободите Балайм (10А) и близлежащую военную базу (12В)!

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

Добавьте к сценарию **два** случайных задания из колоды заданий.

	07А	06А	05А	12В
	11В	08А	13А	
01В	09В	17А	04В	

ПРАВИЛА

Лоялисты: любой освобождённый сектор, в котором нет наёмника или жетона ополченцев, вернётся в захваченное состояние после фазы диктатора. Поместите в такие секторы карту расстановки в соответствии с числом черепов на текущем уровне опасности диктатора.

Значимый объект: уровень опасности повышается как минимум на 1 в каждую фазу диктатора вне зависимости от времени суток.

ПОБЕДА

Вы освободили музей, а с ним и национальные сокровища Арулько. Вы можете продать артефакты скупщику или же вернуть их людям.

Получите карты А.И.М. 040, 041 и 042. Вы освободили город.



СЦЕНАРИЙ 12

МЕДУНА



«Я сочинила стишок о садах в этом городе, что-то вроде: Королева Дейдрана, страны рваная рана, расскажи, чего стоит твой сад? Стоит звонкого града миномётных снарядов да военных, шагающих в ряд».

Айра Смит

Последнее препятствие прямо перед вами. Вам предстоит освободить Медуну, чтобы победить королеву и освободить народ от её тирании раз и навсегда!

ЦЕЛЬ

Победите диктатора внутри танка!

ПРАВИЛА

Значимый объект: уровень опасности повышается как минимум на 1 в каждую фазу диктатора вне зависимости от времени суток.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

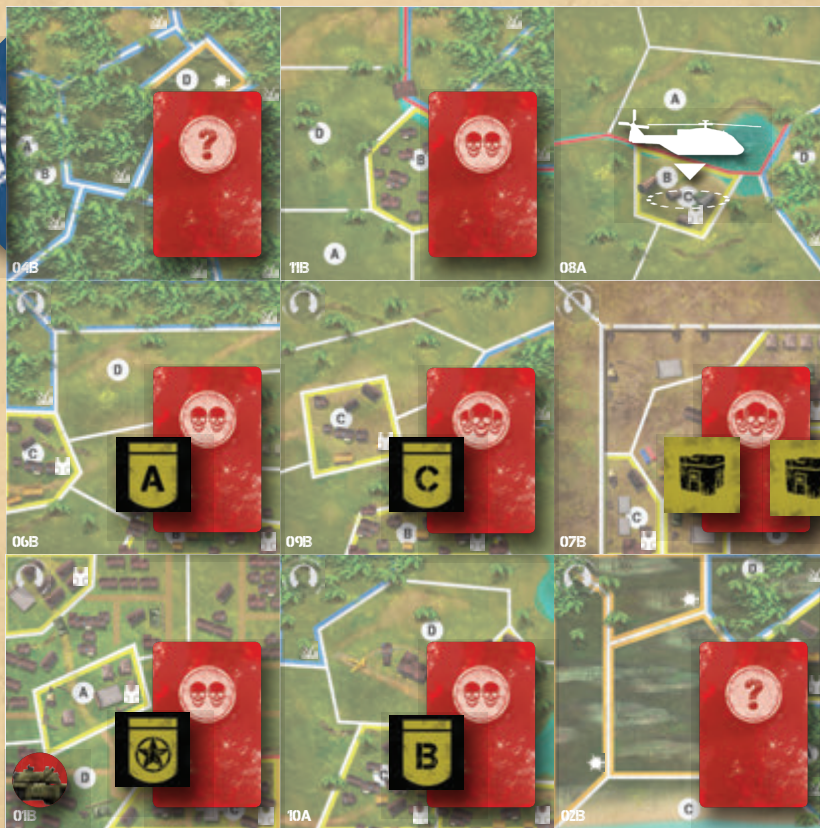
Поместите случайные **жетоны припасов** в обозначенные секторы лицевой стороной вниз. Освобождение такого сектора принесёт вам изображённые на жетоне ресурсы.

Добавьте к сценарию **два** случайных задания из колоды заданий.

Если в игре есть **лейтенанты**, поместите по одному из них в секторы А, В и С, соблюдая такой порядок, если лейтенантов не хватает.

Поместите **танк** (диктатора) в зону D сектора 01B.

04B	11B	08A
06B	09B	07B
01B	10A	02B



МЕДУНА



ПОБЕДА

Когда вы с победой выходите из дворца Дейдраны, вас встречает толпа арульканских зевак, ожидающих вас:

«Вон там! Вон они! Все! Это они!»

«Так это правда! Арулько освобождена!»

«Запомните этот момент! День нашей свободы! А это, это герои, о которых мы будем помнить долгие годы. Спасибо вам!»

«Думаю, мне понравилось. Я обычно подобного не говорю, но это было интересное приключение. Может быть, мы с вами ещё увидимся. Но скорее всего, я увижу вас первым».

Кайл «Тень» Симмонс

«Ура! Достаточно приятно осознавать, что мы изменили жизни стольких людей... это значит, что всё это было не зря. Поздравляю всех!»

Шейла «Стрелка» Стерлинг

«Несмотря на тот факт, что командир идиот, я горд, что служил с вами. Задание завершено».

Иван Долвич

«Кайф! Вуу-хуу! Я редко когда получаю такое удовольствие от работы. Это был долгий путь и работа не из простых, но я бы сделал это снова, ни секунды не думая!»

Руди «Рысь» Робертс

«Хэй! Здорово мы их! Я чувствую себя так хорошо, так тепло, я так рада! Хотела бы я, чтобы был способ достаточно поблагодарить вас всех!»

Синтия «Лиска» Газмен

«Отличная работа! Да уж, я даже буду скучать. Но может быть, новое дельце уже не за горами? Дайте знать, если что, ладно?»

Шарлен «Сова» Хиггенс

«Очевидно, что это соразмерная награда за моё потраченное время. Уверен, когда вы думаете о свободе, вы также думаете о докторе Клиффорде Хайболе».

Доктор Клиффорд «Скала» Хайбол

«Это важный момент! Глаза Фиделя увлажнились! Если вам нужен Фидель, зовите Фиделя. Я буду свободен».

Фидель Дахан

«Мне казалось, что я становлюсь слишком стар для этого всего. Но всякий раз, когда я побеждаю, я вспоминаю, почему я присоединился к А.И.М. когда-то давно: чтобы менять жизни. И мы сделали это, сэр».

Капрал Лен Андерсон

«Мы разобрались со всеми! Задание завершено, зло побеждено! Чёрт побери! Это значит, что мне заплатят больше, верно?»

Бобби «Анаболик» Гонтарски

Поздравляем! Вы победили в игре, а народ Арулько теперь снова процветает!

Время хлопнуть себя по плечу: это достижение, которым можно похвастаться. И конечно же, вы всегда можете пройти игру снова с другим диктатором, чтобы испытать себя!

