

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ МИССИИ

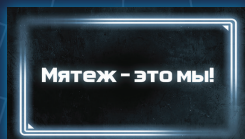


Состав

8 карт специальных миссий



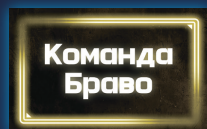
5 карт наград



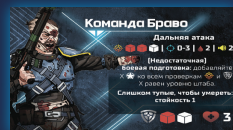
1 карта снаряжения (награда)



12 карт активаций команды Браво



1 карта команды Браво



1 карта сложности команды Браво



НОВЫЕ НАГРАДЫ

Это мини-дополнение добавляет 5 карт наград и 1 карту снаряжения, которые можно получить в качестве наград за миссии из этой книги.

Эффекты карт наград активируются в начале миссии, и эти карты становятся доступны до конца кампании. Карта снаряжения «Граната с нервно-паралитическим газом» может быть экипирована любым оперативником в начале миссии (или помещена в рюкзак).

Над игрой работали

Ведущий игровой дизайнер и автор: Стив Козловски

Художник: Тодд Ульрих

Корректур: Оливия Москалик, Джастин Бэкингом, Пол Конвей

Над локализацией работали:

Завен Саакян, Мария Фадеева, Роман Дженбаз, Юлия Корниенко, Олег Афонин, Ильдар Канеев.

Правила команды Браво

В четырёх из восьми специальных миссий из этой книги принимает участие печально известная команда Браво. В каждой миссии будут описаны дополнительные правила игры с командой Браво, но мини-дополнение также содержит набор стандартных правил, описанных ниже, а также на следующей странице.

Подготовка к игре

В миссиях с командой Браво помещайте её карту и колоду активаций рядом с полем. Также добавляйте в игру карту сложности **«Никого не бросаем»**. Эта карта не учитывается в числе карт сложностей, с которыми вы должны начать миссию.

При подготовке хотя бы один оперативник должен быть выставлен в точку входа (даже при использовании способности **«Рейд»** стратегии **«Секретная операция»**). Поместите фигурки команды Браво в любую точку входа, где есть оперативник. Если оперативники распределены по разным точкам входа, разделите бойцов команды Браво поровну (насколько это возможно) между точками входа с оперативниками, при этом каждая часть команды Браво будет считаться отдельным отрядом. **Важно:** помните, что командос в некоторых случаях считаются оперативниками, поэтому за ними могут быть закреплены бойцы команды «Браво».

Прикрываем твою спину

В начале каждой фазы оперативников команда Браво закрепляется за оперативником в своей зоне, формируя с ним единый отряд. Когда этот оперативник перемещается, команда Браво перемещается с ним. Когда оперативник **укрывается**, закреплённые за ним бойцы команды Браво также **укрываются**. Этот отряд не может перемещаться в вентиляцию. Проверки **скрытности** отряд проходит как одно целое и использует для этого кубики  оперативника, получая к итоговому результату броска -1 .

Пример: команда Браво закреплена за Билли, и её бойцы будут перемещаться вместе с ним. Если требуется пройти проверку , отряд будет использовать кубики Билли и получит -1  к результату броска, преуспевая в проверке или проваливая её совместно.

Система напарников

В некоторых миссиях для команды Браво используется система напарников. При игре с этим правилом в начале первого раунда миссии каждый боец команды Браво должен быть закреплён за отдельным оперативником в своей зоне, если возможно. Если в игре меньше оперативников, чем бойцов команды Браво, распределите их как можно более равномерно (например, если в игре участвуют 2 оперативника и 1 командос, каждый из них получит по 1 бойцу команды Браво в напарники, а один из них получит ещё 1 бойца команды Браво). Каждый оперативник формирует отряд с бойцом команды Браво, закреплённым за ним. После того как боец команды Браво закрепляется за оперативником в начале миссии, он остаётся с этим оперативником до конца миссии.

"У нас точно боевые патроны?"

Когда впервые за фазу оперативников враг оказывается в пределах дальности и **ЛВ** атаки команды Браво, её бойцы немедленно атакуют. Если это происходит во время перемещения, приостановите перемещение, чтобы разыграть атаку, а затем продолжите перемещение. В конце фазы оперативников, если никто из команды Браво в составе отряда не атаковал, команда Браво получает

жетон **дозора** (используйте жетон **дозора** врага). Используйте только один жетон **дозора** (а не по одному на каждую фигурку). Эти жетоны не влияют на оперативников. Команда Браво сбросит жетон **дозора**, чтобы атаковать первого врага, который окажется в пределах дальности и **ЛВ**.

Важно: если оперативники находятся в **дозоре** одновременно с командой Браво, атаки из **дозора** команды Браво **ДОЛЖНЫ** быть разыграны **ПЕРЕД** атаками из **дозора** оперативников.

Когда команда Браво проводит атаку во время фазы оперативников или же из **дозора**, вытягивайте и разыгрывайте карту активации команды Браво, чтобы узнать, как именно разыграть атаку. Если в тексте карты не указана цель атаки, команда Браво выбирает целью ближайшую фигурку врага.

Если команда Браво разделена на несколько отрядов и одновременно должны быть активированы несколько из них, для каждого отряда вытягивается и разыгрывается своя отдельная карта.

Пример: если команда Браво разделена на 3 отряда и враг входит в пределы дальности и **ЛВ** двух из них (но не третьего), для каждого из двух отрядов, которые могут атаковать, вытягивается и разыгрывается карта активации (по 1 на каждый отряд), а третий отряд не активируется вовсе.

Если тревога не сработала, любой оперативник может сбросить жетон  или карту с типом «**Скрытность**» из руки, чтобы не дать команде Браво атаковать (карта активации не вытягивается). Когда тревога сработала, команду Браво нельзя остановить этим способом.

"У нас потери!"

С большой вероятностью (хотя кого мы обманываем, это неизбежно) может случиться так, что кто-то из бойцов команды Браво окажется **без сознания**. В этом случае положите его фигурку горизонтально. Бойцы команды Браво, находящиеся **без сознания**, могут быть **оживлены** действием **оживления**. После этого они снова ставятся вертикально, а их здоровье восстанавливается до максимума.

Мини-кампания команды Браво

Четыре миссии с участием команды Браво в этой книге (специальные миссии 32, 34, 36 и 38) могут быть сыграны в формате мини-кампании. Для этого проходите эти миссии по порядку, начиная с миссии уровня I и заканчивая миссией уровня IV. При игре в формате кампании используйте указанные далее правила и изменения.

Начальные улучшения

Перед началом первой миссии каждый оперативник получает 1 улучшение карт тактики. Кроме того, возьмите 6 верхних карт каждой колоды снаряжения. Каждый оперативник может выбрать одну из этих карт и начать кампанию с ней. Остальные карты замешиваются обратно в колоды.

Повышение уровня штаба

После каждой миссии, до получения наград, повышайте уровень штаба на 1.

Награды

В дополнение к указанным наградам после каждой миссии игроки получают 2 карты тактики и 2 улучшения базы.

Тупые не умирают

Бойцы команды Браво печально известны своей живучестью и способностью стойко переносить унижения. Если в конце миссии на игровом поле остаётся боец команды Браво **без сознания**, он не **захвачен в плен**. Вместо этого считается, что он сумел сбежать и вернётся в команду в следующей миссии. Однако ваша команда так расстроена тем, что он вернулся, что начинает следующую миссию с картой сложности «**Низкий боевой дух**» в игре.

Команда Браво в других миссиях

Если игроки захотят, они могут добавить команду Браво в другие миссии (не из этой книги), руководствуясь правилами, описанными ранее. Однако при этом игроки обязаны использовать правила **системы напарников**.

Важно: возможность использовать команду Браво в других миссиях была добавлена по запросу игроков и тестировалась не во всех миссиях. Некоторые миссии могут стать непроходимыми из-за добавления команды Браво. Внимательно читайте правила и цели миссии, прежде чем решать, стоит ли добавлять команду Браво в неё.



Специальная миссия 31: Голос мятежа



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: взломайте подавитель воли [обязательная].

Подготовка к игре: нет.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, доминатор, командир, разрушитель разума, творец врат.

Награды: получите карту награды «Мятеж — это мы!»



Особые правила

- **Подавитель воли:** оперативник в зоне со сканером на фрагменте I3 может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы **отключить** подавитель воли. Когда он **отключён**, фаза оперативников немедленно заканчивается и активируется тревога.
- **Нет господ:** после того как подавитель воли **отключён**, всякий раз, когда приспешник (тип врага) должен атаковать, он будет атаковать отряд ксетанианцев. Если он не может этого сделать, он будет атаковать оперативника, как обычно.

Специальная миссия 32: Побег



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: освободить команду Браво, вооружить их и доставить хотя бы одного из них в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления. В этой миссии используются правила команды Браво.

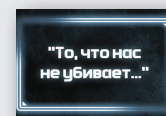
Враги: пехотинцы Вормакта, штурмовик Вормакта, разведывательные дроны, доминатор.

Особые правила

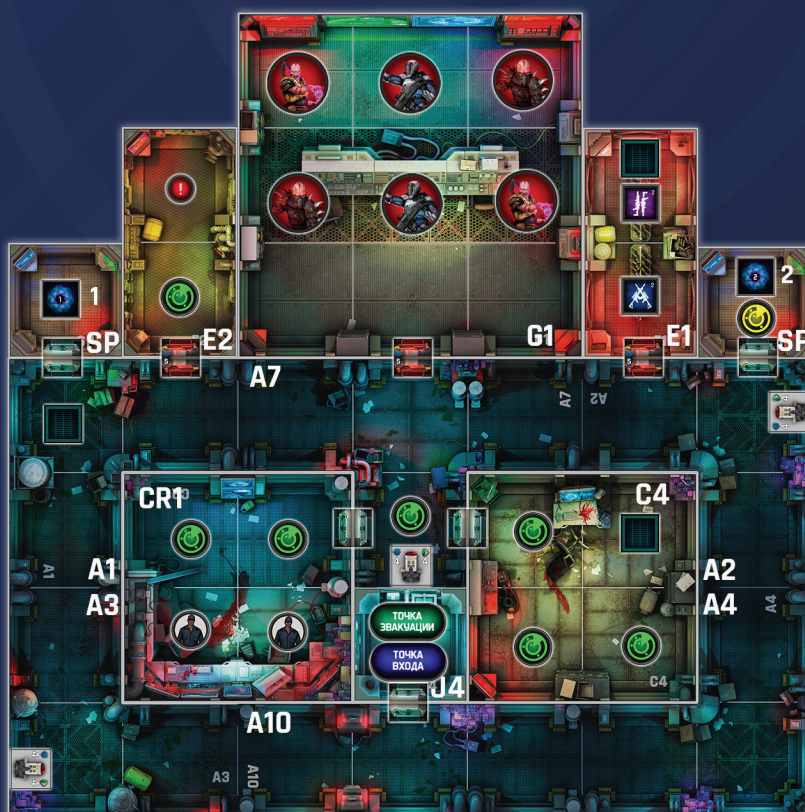
- **Элитные патрули:** если эффект предписывает добавить элитный патруль в резерв размещения или на поле или переместить его, добавляйте или перемещайте базовый патруль. Это правило действует и на шаге эскалации после активации тревоги.
- **Команда Браво:** бойцы команды Браво привязаны к стульям в комнате для допроса на фрагменте D2. Когда любой враг на фрагменте D2 становится **встревоженным**, активируйте тревогу. Когда все враги в этой комнате убиты, каждый боец команды Браво может быть освобождён оперативником на этом фрагменте, если тот истощит жетон **приказа**. Когда они будут освобождены, поставьте все фигурки команды Браво в нижний левый угол фрагмента (в зону с дверью). Команда Браво не покинет фрагмент D2, пока не будет вооружена (см. ниже).
- **«Погнали!!!»:** после того как команда Браво была освобождена и к жетону оружейной землян дважды было применено действие **обыска**, команда Браво считается вооружённой (при этом игроки получают карты снаряжения за **обыск**, как обычно). После этого команда Браво следует стандартным правилам (см. стр. 3) и немедленно закрепляется за оперативником в зоне с ней, если возможно. Если в зоне с командой Браво нет оперативников, она закрепится за первым оперативником, который войдёт в эту зону (она не будет перемещаться, пока не будет закреплена за кем-то).
- **Обуза:** из-за ран команда Браво может перемещаться максимум на 2 зоны за раунд. Это значит, что и оперативник, за которым она закреплена, не может перемещаться более чем на 2 зоны за раунд.

Награды:

получите карту награды
«То, что нас
не убивает...»



Специальная миссия 33: Химическое оружие



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: убить всех элитных врагов [обязательная].

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления. Выдайте одному из оперативников жетон **цели** (это нервно-паралитический газ).

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, сталкеры, поработитель, командир [усиленный], мародёр [усиленный], творец врат [усиленный].

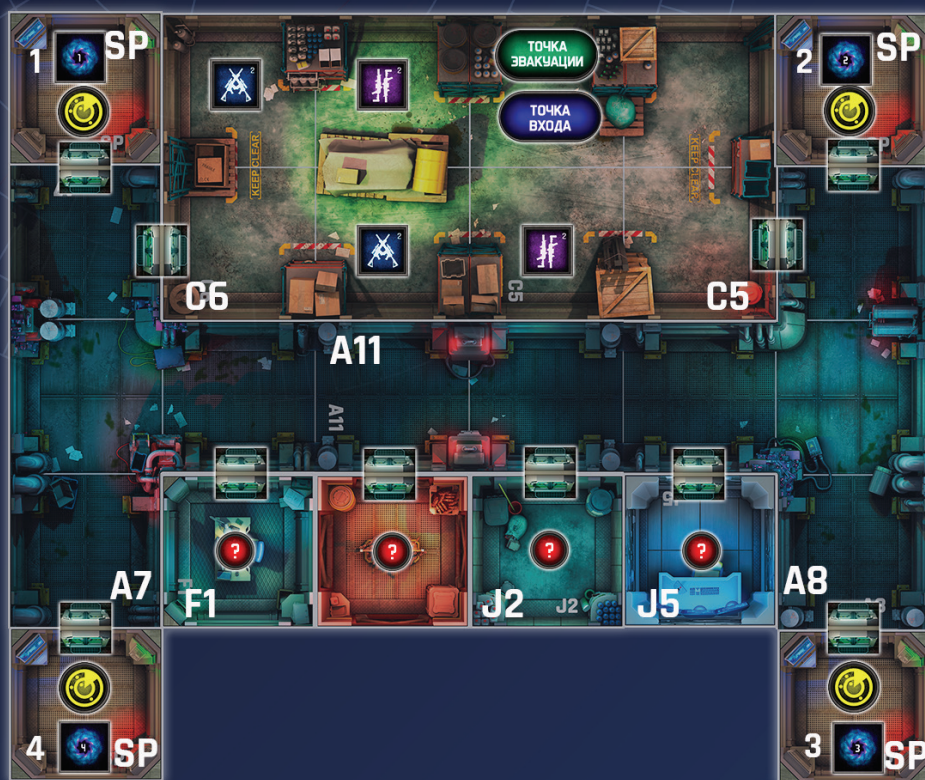
Особые правила

- **Командный центр:** фрагмент G1 — это командный центр. Оперативники не могут открыть дверь с электронным замком на этом фрагменте никаким образом. Когда срабатывает тревога, эта дверь немедленно открывается и остаётся открытой до конца миссии.
- **Нервно-паралитический газ:** находясь в зоне с жетоном цели «!», оперативник с нервно-паралитическим газом может действием приказа запустить этот газ во вражескую систему фильтрации. Когда это происходит, газ отравляет всех врагов на фрагменте G1 и немедленно срабатывает тревога (при этом откроется дверь с электронным замком, см. выше). Нервно-паралитический газ со временем ослабляет элитных врагов. В начале первой фазы врагов, после того как газ был запущен, переверните карту каждого элитного врага не **усиленной** стороной вверх, так как они ослабевают (они не могут снова стать **усиленными** никаким образом до конца миссии). В начале следующей после этой фазы врагов каждый элитный враг получает **шок**. А в начале третьей с момента запуска газа фазы врагов все оставшиеся элитные враги получают **уязвимость**.
- **Тревога:** когда элитные патрули снимаются с поля, не добавляйте их в резерв размещения. Если эффект предписывает добавить элитный патруль в резерв размещения или на поле, добавляйте базовый патруль. Это правило действует и на шаге эскалации после активации тревоги.

Награды: получите карту снаряжения «Граната с нервно-паралитическим газом». Эта карта не учитывается в лимите карт, которые команда может сохранять между миссиями.



Специальная миссия 34: С такими друзьями...



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: подберите все 4 жетона целей с поля [обязательная].

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. В этой миссии используются правила команды Браво и правила режима выживания. Поместите планшет волн рядом с полем и положите жетон замешательства на раунд 6. Каждый оперативник начинает миссию с максимальным числом жетонов **брони** (стандартное значение — 3).

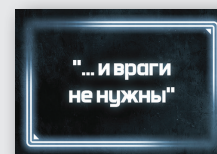
Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, сталкеры, доминатор.

Особые правила

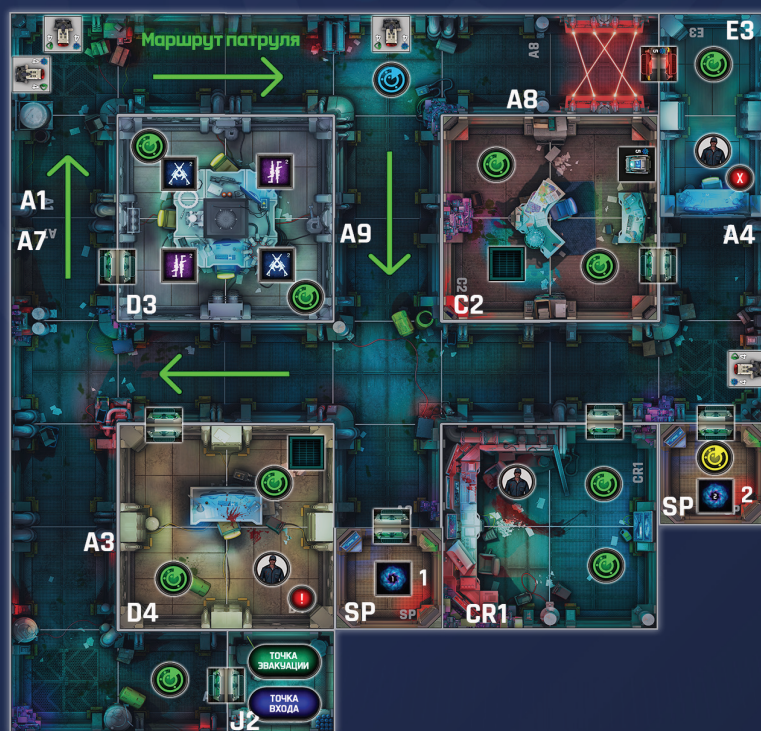
- **Система напарников:** в этой миссии используются правила системы напарников, см. стр. 3.
- **Получение данных:** оперативник в одной зоне с жетоном **цели** может действием **подбора** взять жетон и поместить на свой планшет.
- **Мини-режим выживания:** эта миссия использует правила **режима выживания**, с тем исключением, что маркер раунда в начале миссии находится на 6-й ячейке шкалы волн (игрокам нужно будет продержаться лишь 5 раундов, а не 10). Когда на планшете волн указано разместить элитный патруль, вместо этого размещайте базовый патруль. Целевой зоной для перемещающихся врагов считается ближайший оперативник. **Важно:** в этой миссии не используется колода угроз, поэтому события угроз с планшета волн также не разыгрываются. Любой эффект, который предписывает разыграть карту угрозы или ещё как-либо взаимодействует с колодой угроз, вместо этого взаимодействует с колодой активаций команды Браво.
- **Горячая точка:** оперативники не могут добровольно покинуть поле через точку эвакуации. Вместо этого они должны дожидаться спасения по окончании раунда 5 (см. ниже).
- **«Вытащите нас отсюда!»:** группа эвакуации прибывает в конце раунда 5 (раунд 10 на шкале волн), чтобы спасти всех участников команды. Все участники команды, находящиеся в этот момент в пределах 1 зоны от точки эвакуации, успешно спасены и убираются с поля. Оперативники, которые остаются на поле после раунда 5 считаются **захваченными в плен**.

Награды:

получите карту награды «...и враги не нужны».



Специальная миссия 35: Крот



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: доставить крота на позицию, не активировав тревогу (обязательная).

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления. Поместите техника в точку входа в качестве крота (в точке входа также должен быть выставлен хотя бы один оперативник). Если во время вытягивания карт сложностей достаётся карта, которая помещает жетоны происшествий на шкалу эскалации, сбросьте её и вытяните другую на замену.

Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, огневая группа Вормахта, боевой дрон (усиленный).

Особые правила

- **«Как будто нас здесь и не было»:** если в любой момент миссии срабатывает тревога или если на шкале эскалации оказывается 6 или более жетонов происшествий, миссия провалена. Если эффект карты угрозы предписывает поместить один или несколько жетонов происшествий на шкалу эскалации, сбросьте эту карту, не применяя эффект, и вытяните новую.
- **Крот:** в начале каждой фазы оперативников крот закрепляется за оперативником в своей зоне. Всякий раз, когда этот оперативник перемещается, крот перемещается с ним. Если крот должен пройти проверку скрытности, он проходит её, используя кубики оперативника, за которым закреплён. Когда оперативник, за которым закреплён крот, перемещается в зону с жетоном цели «X» на фрагменте E3, крот останавливается в этой зоне и остаётся в ней до конца миссии, считается, что он «на позиции». Оперативник, за которым закреплён крот, не может перемещаться через вентиляцию.
- **Рука помощи:** после того как техник на фрагменте D4 убит, оперативник в зоне с жетоном цели «!» может отрезать его руку и забрать жетон цели.
- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, немедленно срабатывает тревога. Оперативник с жетоном цели «!» [см. выше] может выполнить действие приказа в зоне со сканером, чтобы **отключить** лазерную сеть (переверните её фрагмент). Лазерную сеть нельзя **отключить** никаким иным способом.
- **Дозорный:** когда на месте жетона особого патруля должны быть выставлены фигурки, в эту зону помещается боевой дрон. Данный боевой дрон — это дозорный, у которого +2. При перемещении дозорный передвигается на 3 зоны по часовой стрелке вокруг фрагмента D3 (как обозначено стрелками на карте). Никакие эффекты не могут отменить перемещение особого патруля, изменить дальность этого перемещения или его целевую зону. Если дозорный убит, немедленно срабатывает тревога.

Награды:

просмотрите колоду сложностей, выберите 2 **особые** карты из неё и уберите их из игры до конца кампании. Затем возьмите 2 случайные **базовые** карты сложностей, которые убрали из колоды в начале кампании, и верните их в колоду.

Специальная миссия 36: Подмена данных



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: прикрепить каждый модуль к отдельному сканеру (обязательная).

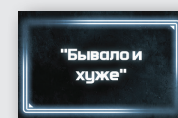
Подготовка к игре: дайте 4 жетона целей любым участникам команды на свой выбор (распределите их, как считаете нужным). В этой миссии используются правила команды Браво (см. стр. 2-3).

Враги: уничтожители, истязатель, разведывательные дроны, боевой дрон, командир, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Установка модулей:** жетоны целей, которые несут оперативники, представляют собой компьютерные модули, которые нужно подключить к вражеским жёстким дискам. Эти жетоны можно передавать между оперативниками действием **обмена**. Оперативник с жетоном цели может приказом поместить этот жетон на сканер, на котором ещё нет жетона. Сделав это, поместите 2 жетона происшествий на шкалу эскалации и получите жетон **отваги**.
- **Группа эвакуации:** оперативники не могут покинуть поле, пока не прибудет группа эвакуации. Когда все четыре модуля установлены на сканеры (см. выше), в конце раунда прибывает группа эвакуации, пробивая дыру в стене на фрагменте I3 (и активируя тревогу, если она ещё не активна). После этого оперативники могут покидать поле через точку эвакуации, как обычно.

Награды: получите карту награды «Бывало и хуже».



Специальная миссия 37: Перевозка оружия



Особые правила

- **Чертежи оружия:** оперативник в одной зоне с жетоном цели «X» может пройти проверку взлома (ЦЗ = 8), чтобы забрать чертежи оружия.
- **Надёжная защита:** на шаге угрозы каждого раунда применяйте эффект карты «Сканирование», которую отложили при подготовке, в дополнение к эффекту вытянутой карты угрозы.
- **Ворота с электронным замком:** чтобы открыть ворота на фрагменте EX 4, оперативник в зоне со сканером должен выполнить приказ (**взлом** не требуется). Враги на фрагментах EX 3 и EX 2 не имеют **ЛВ** ни до чего на фрагменте EX 4, пока ворота закрыты.
- **Грузовик с оружием:** в конце каждого раунда, пока техник на фрагменте EX 4 жив, сбрасывайте жетон цели из стопки на этом фрагменте. Когда последний жетон сброшен, поместите техника на место водителя в грузовике. В начале следующей фазы врагов грузовик уедет с игрового поля и миссия будет провалена. Если тревога срабатывает, пока техник на EX 4 ещё жив, немедленно снимите с поля все оставшиеся жетоны целей. В грузовик можно сесть и перемещаться на нём по стандартным правилам (см. стр. 6-7 в книге кампании «Покоритель миров»).
- **Пост досмотра:** если оперативники управляют грузовиком, а тревога не сработала, они должны остановить грузовик, когда его передняя часть достигает центральной зоны на фрагменте EX 2, чтобы проехать через пост досмотра. Чтобы сделать это, оперативник на месте водителя должен пройти проверку скрытности против значения воителя. При успехе штурмовики отойдут в сторону и грузовик сможет ехать дальше. При провале немедленно сработает тревога и оперативники будут обязаны убить штурмовиков, чтобы проехать мимо них. Если воитель в сторожевой башне атакует, целями атаки становятся все оперативники на фрагменте, даже если они находятся в кузове грузовика и вне **ЛВ**.
- **Таран:** управляя грузовиком, оперативники могут попытаться протаранить ворота, если они закрыты, или штурмовиков на посту досмотра, если захотят. В этом случае ворота автоматически откроются, а штурмовики будут сбиты и умрут. После тарана бросьте D6. Если выпало 5+, грузовик повреждён и не подлежит восстановлению, а миссия провалена.

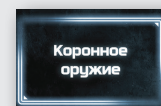
Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: украсть чертежи и угнать грузовик [обязательные].

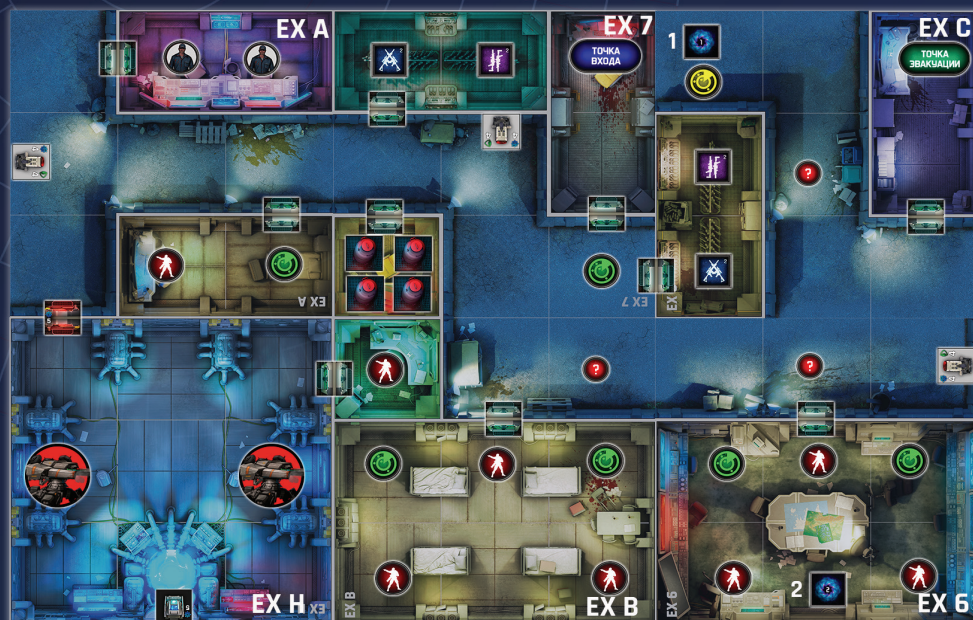
Подготовка к игре:
сложите 4 жетона цели в стопку на фрагменте EX 4. Поместите воителя в сторожевую башню на фрагменте EX 2 и отряд сталкеров в сторожевую башню на фрагменте EX A. Поместите 2 штурмовиков Вормахта на фрагмент EX 2, как показано на карте. Найдите карту угрозы «Сканирование» в колоде и поместите её рядом с колодой угроз лицевой стороной вверх.

Враги: пробуждённый, штурмовик Вормахта, сталкеры, поработитель, воитель, разрушитель разума, жнец разума.

Награды: получите карту награды «Коронное оружие».



Специальная миссия 38: Смерть с небес



Особые правила

- **Система напарников:** в этой миссии используются правила системы напарников, см. стр. 3.
- **Защитная блокировка:** если тревога срабатывает до того, как капитан добрался до сканера, враги блокируют свои компьютерные системы, пресекая тем самым возможность активировать залп с панели управления, миссия провалена.
- **Роботы-дозорные:** выставляя элитных врагов, игнорируйте карту штурмового дрона, которую отложили при подготовке. Эта карта будет использоваться, только когда оперативники вступают в бой со штурмовыми дронами на фрагменте EX H.
- **«Пора начать вечеринку!»:** когда капитан перемещается в зону со сканером, немедленно активируйте тревогу и завершите фазу оперативников.

Внимание! НЕ читайте текст далее, пока не будет выполнено условие выше.

Нажатием нескольких клавиш капитан Баффорд активирует ведение огня. Однако вместо того, чтобы установить таймер на запуск и дать время команде покинуть зону обстрела, Баффорд запускает лазерные залпы немедленно с криком: «Пора начать вечеринку!». Команда Браво никогда не меняется.

До конца миссии действуют следующие правила:

- **Залпы орбитального лазера:** в конце каждого раунда один оперативник может сбросить , чтобы выбрать жетон цели на поле. В ином случае жетон цели выбирается случайно. После этого выбранный жетон цели перемещается в случайную смежную зону открытого пространства. Затем происходит залп лазера, который убивает всех в зоне с этим жетоном цели (оперативники оказываются **без сознания**). Все остальные фигурки на том же фрагменте поля получают по 6  (игнорируйте защитные способности врагов). Фигурки, находящиеся в **укрытии**, получают половину урона.
- **Паникующая толпа:** когда тревога активирована, не применяйте эффекты выставления при выставлении врагов и не помещайте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.

Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: доставить капитана команды Браво к сканеру [обязательная].

Подготовка к игре: в этой миссии используются правила команды Браво (см. стр. 2-3). Выберите одну фигурку команды Браво, которая будет капитаном. Положите карту штурмового дрона рядом с зоной врагов (но не как её часть). Поместите штурмовых дронов на фрагмент EX H, как показано на карте.

Враги: пробуждённый, берсерк, сталкеры, боевой дрон, командир, разрушитель разума, жнец разума.

Награды: до конца кампании игроки могут использовать сторону командос планшета оперативника при игре за стандартного оперативника (получая пассивную способность и дополнительный начальный жетон **концентрации**).