

НЕМЕЗИС
КНИГА КАМПАНИИ

Состав дополнения

Шифр



Ниа



Теневой охотник



Десница Каазага



Мучитель



Пустота



Фишка лидера



Джаггернаут



Пожиратель мыслей



Красная смерть



Непостижимый ужас



Предвестник



4 солдата



4 камеры



4 хранилища данных



4 взрывоопасные бочки



4 терминала безопасности



Живодёр



4 подставки для фигурок



Протекторы для карт
Ниа и Шифра (по 50 шт.)



3 фрагмента поля



2 планшета
оперативников



88 карт тактики
и карта правил



Карта поддержки



10 планшетов боссов



10 карт специальных
миссий



30 карт ресурсов



Счётчик здоровья босса



Лист кампании



16 карт снаряжения
землян



16 карт снаряжения
ксетанианцев



2 карты начального
снаряжения



Мешок отваги



Карты для режима
Немезис: 6 карт стратегий,
4 карты снаряжения,
1 карта тренировочной
площадки и 1 карта
специалиста



Игра с дополнением

Режим штурма

Если вы играете в режиме штурма, просто выберите одну из новых миссий и следуйте стандартным правилам на стр. 17 в книге базовой кампании.

Режим кампании

Если вы проходите кампанию, просто замените карты в колоде специальных миссий картами из этой коробки (у этих карт есть значок дополнения «Немезис»: ).

Новые оперативники

Новые оперативники из этого дополнения представляют новый класс — псионик. С этими оперативниками можно играть в любом режиме, используя их в качестве обычных оперативников или командос.

Новые карты снаряжения

Просто замешайте эти карты в соответствующие колоды снаряжения.

Карты стратегий и снаряжения для режима Немезис

Карты стратегий и снаряжений для режима «Немезис» могут быть использованы только в режиме «Немезис» или во время выполнения миссий в режиме выживания.

Другие карты для режима Немезис

Могут использоваться исключительно в режиме «Немезис».

Режим Немезис

Это новый режим сражений с боссами, подробнее о нём можно узнать на следующей странице.

Карты ресурсов

Эти карты используются в режиме «Немезис» для покупки наград в качестве альтернативы системе наград между миссиями из режима кампании.

Счётчик здоровья босса

Этот счётчик можно использовать для отслеживания здоровья боссов и мини-боссов в любом режиме игры.

Фигурки солдат и объектов

Фигурки солдат и объектов заменяют соответствующие картонные жетоны из базовой игры. Четыре подставки в составе этого дополнения предназначены для фигурок солдат.

Мини-боссы

Проходя одну из новых специальных миссий из этой книги, используйте соответствующую фигурку и новый планшет для врага, указанного в миссии. Новые планшеты используются так же, как планшеты боссов из базовой игры.

Важно: при прохождении данных миссий вы можете использовать карты режима «Немезис» из этого дополнения как в режиме штурма, так и прохождении стандартной кампании.

Важно: при игре с новыми мини-боссами используйте стандартные правила для боссов со стр. 15 в книге базовой кампании. Ниже приведена их краткая версия.

ВАЖНЫЕ АСПЕКТЫ СРАЖЕНИЙ С БОССАМИ

- ▶ Во время сражений с боссами игроки не вытягивают и не разыгрывают карты угроз на шаге угрозы. Вместо этого карты угроз используются для определения действий босса.
- ▶ Атаки, перемещение и способности боссов нельзя отменить никаким способом (даже эффектами, в которых указано «игнорируйте защитные способности врага»).
- ▶ Боссы не перемещаются на шаге перемещения врагов. Они перемещаются, только когда это указано на их планшете.
- ▶ Если на планшете босса указано, что он атакует, это значит, что нужно применить эффект каждого пункта в блоке «**Атаки и способности**» сверху вниз на планшете босса.
- ▶ Действия босса применяются до любых других эффектов или шагов той фазы, в которую разыгрываются.
- ▶ Характеристики, атаки и способности босса никогда не изменяются картами сложностей.
- ▶ Если эффект предписывает разыграть карту угрозы до того, как мини-босс выставлен на поле, вместо этого каждый игрок убирает верхнюю карту своей колоды из игры до конца миссии.

Режим Немезис

Режим Немезис — это вариант режима кампании, в котором игроки проходят серию сражений с мини-боссами и боссами. Между сражениями игроки приобретают награды за карты ресурсов, развивая свою команду и штаб, чтобы иметь возможность противостоять всё более сложным испытаниям, возникающим на их пути. В режиме Немезис применяются стандартные правила игры «Земля в осаде» с описанными далее изменениями. **Важно:** режим Немезис предназначен для прохождения после основной кампании, мы не рекомендуем начинать с него знакомство с игрой.

Подготовка для режима Немезис

Перед началом игры в режиме Немезис игроки выбирают оперативников и подготавливают компоненты игры, как для обычной кампании, со следующими изменениями:

- Колода специальных миссий не используется в этом режиме.
- Уберите из игры все базовые карты сложностей. Также уберите из игры особые карты сложностей **«Изменчивое поле боя»**, **«Под давлением»** и **«Смертельная решимость»**. Оставшиеся особые карты сложностей составляют колоду сложностей для этой кампании.
- Возьмите карты **ресурсов** из этой коробки и перемешайте их, сформировав колоду.
- Уберите жетоны отваги **«Помехи»** из мешка отваги — они не используются в этом режиме.
- Используйте версии карт **стратегий, снаряжения, специалистов и тренировочной площадки** со значком **режима Немезис** из этой коробки.

Начальные улучшения

Перед самой первой миссией каждый оперативник получает 1 карту тактики уровня I. Затем выберите либо псионическую лабораторию, либо мастерскую оружия и получите доступ к этому отсеку базы, отметив это на листе базы. После этого возьмите из каждой колоды снаряжения количество карт, равное числу участников команды, умноженному на 4. Каждый оперативник выбирает одну из этих карт и начинает кампанию с ней (остальные карты замешиваются обратно в свои колоды).

Длина кампании

Игроки могут выбирать между короткой кампанией из 7 миссий и длинной кампанией из 12 миссий. Во время каждой миссии в режиме Немезис игроки будут сражаться против мини-босса или босса, как

указано на обороте этой книги. Когда мини-босс побеждён, его планшет убирается из игры до конца кампании.

Важно: игрокам потребуется дополнение «Покоритель миров» для длинной кампании.

Уровень штаба

Игроки начинают кампанию со штабом уровня I, как обычно. Его уровень будет повышаться после определённых миссий в зависимости от того, проходите ли вы короткую кампанию или длинную. В короткой кампании уровень повышается после миссий 2 и 4, а в длинной — после миссий 3, 6 и 9.

Планшеты мини-боссов

На обороте каждого планшета мини-босса из этой коробки есть версия мини-босса для режима Немезис. На версии для режима Немезис после имени босса указан его уровень [1], награда за мини-босса (снизу от его изображения) [2], название миссии и номер страницы миссии из этой книги [3] и изменённые относительно стандартной версии характеристики [4].

Десница Каззага - Уровень 1
Активен

Атакует ближайшего оперативника Тяжёлым бластером, а самого дальнего Мини-ракетами. Если активен жетон эти атаки получают +3.

Атакует ближайшего оперативника Тяжёлым бластером. Если активен жетон 4, вместо этого он атакует этого оперативника Тяжёлым бластером 3 раза.

Перемещается в самую дальнюю зону, в которой нет оперативников. Затем атакует каждую зону с оперативниками в 1В Мини-ракетами. Затем, если жетон активен, выставляет вражеский отряд в эту зону.

Снимает с себя все отрицательные состояния и перемещает всех оперативников в своей зоне в случайную смежную зону. Затем, если на поле есть техника, активирует случайный жетон концентрации.

Перемещается в центральную зону и атакует ближайшего оперативника Тяжёлым бластером, а самого дальнего Мини-ракетами. Если жетон активен, активирует случайный жетон концентрации.

Награды

3 карты ресурсов

1 карта тактики

3 Если специальная миссия 20: Десница Каззага, стр. 10

Атаки и способности

Тяжёлый бластер (дальний): 6 0-3 1

Мини-ракеты (дальний, АОВ): 6 1-4 2 взрыв, оглушение

Безжалостный стратег: один раз за раунд, после того как босс был атакован и выжил, вытешите карту угрозы и разыграйте действие Босса.

4 7 7 x8 (мин. 16)

Стойкость 2. Иммунитет к оглушению и шку

Растущая угроза

После миссии 4 в короткой кампании или после миссии 6 в длинной кампании замените карты «Неизвестная угроза» в каждой колоде выставления картами «Усиленная угроза».

Награды

После каждой миссии игроки получают награды, указанные на планшете мини-босса, которого они победили (игнорируйте награды, указанные в самой миссии). Победив Каазага, Чрево пустоты или Покорителя миров, игроки получают 1 карту тактики, 1 улучшение базы и 12 карт ресурсов (15 карт за Покорителя миров).

Колода ресурсов

Колода ресурсов состоит из карт 3 типов: **файлов с данными, компонентов и источников энергии**. Эти карты используются для приобретения наград в фазе штаба (см. следующую страницу). Непотраченные ресурсы можно сохранять между миссиями.

Трата ресурсов

Для каждой награды требуется определённый тип и количество ресурсов (см. следующую страницу). Чтобы приобрести награду в фазе штаба, просто верните указанное число карт ресурсов нужного типа в колоду ресурсов. **Важно:** один и тот же тип награды нельзя приобрести более одного раза за одну фазу штаба.

Обмен ресурсов

Покупая награды, игроки могут обменять две карты ресурсов одного типа на одну карту ресурса другого типа. Например, игроки могут обменять две карты файлов с данными на одну карту компонентов. Это можно делать сколько угодно раз.

Разборка снаряжения

В фазу штаба игроки могут разобрать любое число карт снаряжения, которые они не могут или не хотят сохранять. Чтобы сделать это, просто вытяните карту ресурса за каждую карту снаряжения, которое разбираете. Это снаряжение замешивается обратно в колоды. **Важно:** снаряжение ксетанианцев должно быть **изучено** во время миссии, чтобы его можно было разобрать таким образом.

Жетоны хранилищ данных

Сражаясь с Каазагом, Чревом пустоты или Покорителем миров, игроки могут получать жетоны хранилищ данных. В этом случае вместо вытягивания за них карт специальных миссий в фазу штаба игроки получают за каждый из них дополнительные карты ресурсов в количестве, равном уровню штаба x2.

Поражение в миссии

Если в режиме Немезис игроки проигрывают миссию, они должны сыграть её заново либо отказаться от дальнейшего прохождения кампании. **Важно:** на обратной стороне этой книги есть краткое изложение многих правил из этого раздела.

ПОКОРИТЕЛЬ МИРОВ И ПРОВИДЕЦ

Во время подготовки к миссии с Покорителем миров у игроков не будет пройдена миссия 18, поэтому просто положите 3 жетона происшествий на шкалу эскалации, а игроки должны будут истощить по 3 жетона действий. Кроме того, если игроки не получают жетон цели во время этой миссии, они НЕ могут перейти к сражению с Провидцем, и кампания завершается.

При подготовке к этим двум миссиям случайным образом определите, какой из двух наборов врагов использовать.

При сражении с Провидцем он призовет того босса, который НЕ был побежден в миссии 10.

Использование карт ресурсов в основной кампании

Игроки могут использовать карты ресурсов в качестве альтернативы системе наград в основной кампании. Для этого просто игнорируйте все награды за миссии в кампании и специальные миссии (за исключением повышения уровня штаба, разблокировки ячеек базы и получения карты «Невероятная отвага»). Вместо этого получайте карты ресурсов в количестве, равном уровню штаба +1. Все правила из этой книги, относящиеся к картам ресурсов, разборке карт снаряжения и покупке наград, действуют таким же образом. Другие правила (например, правило для жетонов хранилищ данных) не используются в основной кампании. **Важно:** разблокировав **псионическую лабораторию** или **мастерскую оружия**, игроки по-прежнему получают уровень I в них бесплатно.

Награды

Каждый тип награды, которую можно приобрести, описан ниже. Стоимость в картах ресурсов и их тип указаны в таблице внизу страницы. Более подробное описание каждого типа наград вы можете найти в книге кампании базовой игры.

Важно: в ходе кампании игроки могут приобретать одну и ту же награду несколько раз, но каждую награду нельзя получить более одного раза за одну фазу штаба.

Описание наград

- **Карта тактики (уровень штаба I+):** каждый оперативник получает 1 карту тактики с уровнем, равным уровню штаба или меньше (все игроки должны выбрать один и тот же уровень карты). После этого каждый игрок может убрать одну карту (кроме карт ранений) из своей колоды до конца кампании.
- **Улучшение базы (уровень штаба I+):** выберите отсек базы, который хотите улучшить, и улучшите его. Уровень улучшения должен быть равен уровню штаба или ниже (**важно:** уровни улучшений нужно открывать по порядку, их нельзя пропускать).
- **3 улучшенных жетона отваги (уровень штаба I+):** выберите 3 разных улучшенных (красных) жетона отваги и добавьте их в мешок отваги. Соответствующие им базовые жетоны отваги убираются из мешка до конца кампании.
- **Карта награды (уровень штаба II+):** получите карту награды на свой выбор из карт, присутствующих в наборе с дополнительными специальными миссиями.
- **Специалист (уровень штаба II+):** просмотрите колоду специалистов и получите любого из них.
- **Уникальные жетоны отваги (уровень штаба III+):** выберите уникальный (оранжевый) жетон отваги и добавьте обе его копии в мешок отваги.
- **Жетон улучшенного действия (уровень штаба III+):** выберите жетон улучшенного действия. Каждый участник команды получает копию этого жетона.

Стоимость наград

Награда	Уровень штаба	Стоимость
Карта тактики	Уровень I+	Файлы с данными в количестве, равном уровню карты тактики + 1
Улучшение базы	Уровень I+	Компоненты в количестве, равном уровню получаемого улучшения + 1
3 улучшенных жетона отваги	Уровень I+	3 карты источников энергии
Карта награды	Уровень II+	2 карты компонентов, 2 карты файлов с данными и 2 карты источников энергии
Специалист	Уровень II+	6 карт файлов с данными
Уникальные жетоны отваги	Уровень III+	6 карт источников энергии
Жетон улучшенного действия	Уровень III+	6 карт компонентов

Специальная миссия 17: Орда Каазага



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: обыскать все жетоны оружейной (обязательная).

Подготовка к игре: нет.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормхата, боевой дрон, каратель (**усиленный**).

Особые правила

- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Люки:** оперативники не могут использовать люки в этой миссии (на поле нет вентиляции).
- ▶ **Укреплённый объект:** карта тренировочной площадки «Тактика пролома» не может использоваться в этой миссии. Эффекты **телепортации** (включая жетоны **порталов**) не действуют в этой **миссии**.
- ▶ **Неестественная тишина:** не вытягивайте и не разыгрывайте карты угроз на шаге угрозы. Если патруль убирается с поля, не помещайте его в резерв размещения.

Внимание: не читайте текст ниже, пока оперативник не войдёт в зону с жетоном оружейной. Когда это происходит, фаза оперативников немедленно заканчивается. Затем прочитайте следующее:

«Вашу жадность превосходит лишь ваша глупость, — раздаётся голос из динамиков. — Я знал, что эта жалкая приманка заманит вас в ловушку. Здесь закончится ваша жизнь, а с ней и создаваемые вами проблемы». Голос стихает, а рядом из ниоткуда начинают появляться фигуры, в то время как воздух пронзает звук закрывающейся за вами двери с электронным замком.

Перейдите на следующую страницу

Продолжение особых правил

- **Ловушка:** переверните жетон двери с электронным замком закрытой стороной вверх (до конца миссии оперативники не могут её открыть никаким образом). Замените оба жетона целей «?» карателями, а жетон «Х» Живодёром (поместите его планшет рядом с полем).
- **Новая цель:** добраться до точки эвакуации (игнорируйте изначальную цель).
- **Живодёр:** с этого момента и до самого конца данная миссия считается сражением с боссом. В начале каждой фазы врагов вытягивайте карту угрозы и сопоставляйте значок на ней со значками на планшете босса, чтобы определить его действия в этом раунде.
- **Мусоропровод:** люки на карте — это мусоропровод, который можно использовать для побега с G1. Открыть его может оперативник, находящийся в его зоне, действием приказа. После этого оперативник или отряд солдат, не **находящийся в бою**, может потратить действие перемещения, чтобы прыгнуть в мусоропровод (уберите его фигурку с поля). **Важно:** оперативники, которые могут **автоматически выходить из боя** при перемещении, могут прыгнуть в мусоропровод, даже если в их зоне есть враг. В конце фазы оперативников поместите каждого оперативника или отряд солдат, который прыгнул в мусоропровод, в смежную комнату с люком, ближайшую к люку, в который он прыгнул (поместите его в зону с люком). Каждый оперативник или солдат получает 1  при приземлении ПЛЮС 1 дополнительный  за каждого другого оперативника или отряд солдат, который использовал тот же люк в этом раунде. Этот урон нельзя отменить **бронёй**. Оперативники, получившие более 1 урона таким образом, также получают жетон **раны**.
- **Арьергард:** впервые, когда начинается фаза врагов и при этом на поле есть оперативники, находящиеся НЕ на фрагменте G1, поместите 1 патруль в каждую точку размещения. Эти патрули будут перемещаться и активироваться в этом раунде.
- **Жертвы:** если в начале фазы врагов нет оперативников **в сознании** на фрагменте G1 (игнорируйте солдат), откройте дверь с электронным замком. Затем, **ПЕРЕД** тем как вытягивать карту угрозы для босса в этом раунде, переместите Живодёра в зону по другую сторону от двери с электронным замком на фрагменте A8.



Награды: карта тактики. Если Живодёр был убит, начните следующую миссию с картой **«Невероятная отвага»** в игре. Также получите следующее улучшение мешка отваги:



x2

Последствия: если Живодёр не был убит, начните следующую миссию с картой **«Низкий боевой дух»** в игре.

Специальная миссия 19: Одноразовые герои



Особые правила

- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Под взглядом смерти:** Теневой охотник поджидает оперативников, отправившихся спасти команду Браво, на J7. Всякий раз, после того как оперативник завершает действие перемещения в **ЛВ** Теневого охотника (включая перемещение за **свободные** действия, например трату жетона **концентрации** 🌀), вытягивайте карту угрозы и разыгрывайте соответствующее действие с планшета Теневого охотника (если это происходит в результате перемещения отряда солдат, вытягивайте одну карту за отряд, а не по карте за каждую фигурку). Когда Теневой охотник атакует таким образом, он атакует вне зависимости от дальности. Однако, когда оперативник атакован за пределами **красной зоны**, он может использовать кубики 🎲, а не 🛡️, чтобы избежать попадания. Когда эффект на планшете Теневого охотника позволяет сбросить карты, чтобы избежать эффекта, оперативник может сбросить карты за командос или отряд солдат, который стал целью эффекта.
- ▶ **Команда Браво:** жетоны солдат на A9 представляют собой раненых бойцов команды Браво, которые не могут перемещаться или атаковать. Оперативник в одной зоне с солдатом может поднять его действием **подбора**, как если бы тот был оперативником (см. стр. 26 в правилах игры). Подняв солдата в **ЛВ** Теневого охотника, получите жетон **отваги**. Если оперативник перемещается в **красную зону**, Теневой охотник убивает случайного солдата, представленного жетоном, в пределах своей **ЛВ** (если есть) в дополнение к розыгрышу действия с планшета босса за перемещение оперативника, как указано выше.
- ▶ **Теневой охотник:** в фазу врагов Теневой охотник не атакует, если в **красной зоне** нет оперативников. Если в **красной зоне** есть оперативники, он атакует каждого оперативника в **красной зоне**. Теневой охотник не покидает J7 ни по какой причине. Оперативники не получают **укрытие**, когда Теневой охотник стреляет через дверь в своей зоне (но могут **укрыться** в своей зоне или получить **укрытие** от карт). Когда Теневой охотник убит, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Теневого охотника [обязательная], не дать бойцам команды Браво умереть.

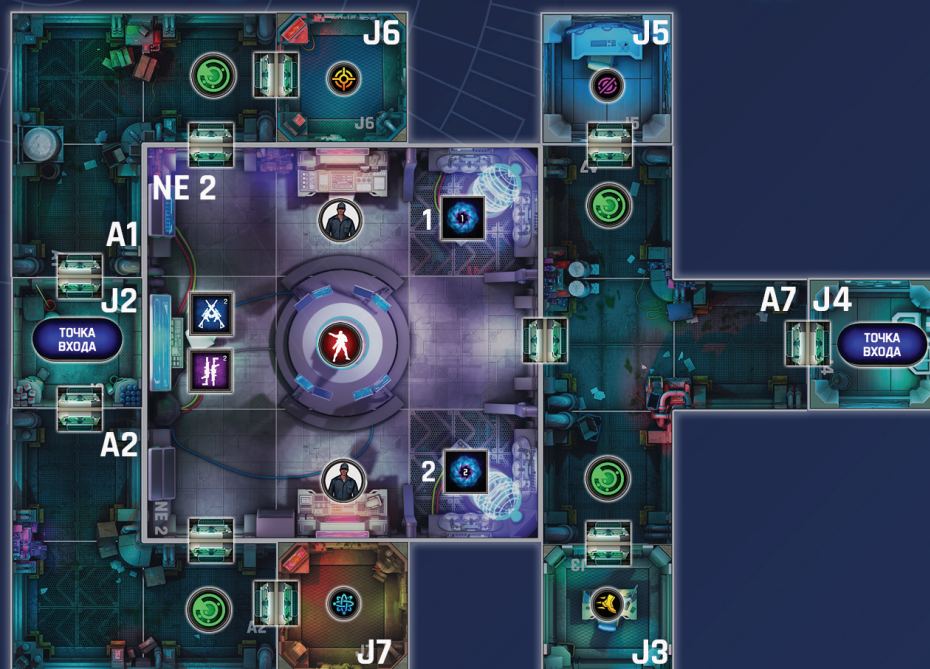
Подготовка к игре:
поместите 2 патруля в резерв размещения. Поместите Теневого охотника на J7 [внимание: дверь в эту комнату открыта]. В этой миссии не используется элитная колода выставления. Поместите планшет Теневого охотника рядом с полем.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормхата, сталкеры, доминатор.

Награды: получите двух специалистов.

Последствия: если хотя бы один боец команды Браво был убит, начните следующую миссию с картой «Низкий боевой дух». Если все бойцы команды Браво спасены, начните следующую миссию с картой «Невероятная отвага».

Специальная миссия 20: Десница Каазага



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Десницу Каазага [обязательная].

Подготовка к игре:
поместите жетоны **концентрации** на поле, как показано на карте. В этой миссии не используется элитная колода выставления. Поместите планшет Десницы Каазага рядом с полем.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, поработоритель.

Особые правила

- ▶ **Жетоны отрядов и размещение:** когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения. В начале каждой фазы враговставляйте по ☺ в каждую точку размещения.
- ▶ **Десница Каазага:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки или если срабатывает тревога, выставьте Десницу Каазага в зону с жетоном. Если на фрагменте NE 2 есть оперативники, вытяните карту угрозы и сопоставьте значок на ней со значком на планшете босса, чтобы определить его действия в этом раунде. В начале каждой фазы врагов, если на NE 2 нет оперативников, вместо вытягивания карты угрозы **активируйте** все неактивные жетоны **концентрации** на поле. Когда Десница убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Жетоны концентрации:** каждый из этих жетонов даёт Деснице Каазага усиление (как указано на его планшете). Жетон **деактивируется**, когда получает любой урон (атаки по ним автоматически попадают). Когда эффект предписывает активировать жетон **концентрации**, нужно взять ранее деактивированный жетон и сделать его снова активным.
- ▶ **Тревога:** на шаге проверки тревоги, если перед этим хотя бы один жетон **концентрации** был деактивирован или если любой враг был атакован или **оглушён**, тревога немедленно срабатывает. После этого жетоны **концентрации**, оставшиеся на поле, получают **иммунитет** к урону до конца миссии (это действует и на жетоны, которые будут **активированы** повторно в ходе миссии). После того как тревога сработала, не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Начать починку:** если в начале фазы врагов на поле есть техники, выберите случайный деактивированный жетон **концентрации** и **активируйте** его (это происходит ДО действий босса в этом раунде). Эти техники под защитой, что даёт им +3 ❤️, +4 🛡️, и **стойкость 1**. В этой миссии оперативники не считаются **находящимися в бою** с техниками, пребывая в одной зоне с ними.

Награды:
улучшение
жетона действия.



Специальная миссия 21: Игры разума



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Пожирателя мыслей [обязательная].

Подготовка к игре:
возьмите по одному жетону **концентрации** каждого типа и случайным образом положите один из них над каждой картой врага в зоне врагов и над планшетом босса (эти жетоны не участвуют в игре). Поместите планшет Пожирателя мыслей рядом с полем. В этой миссии не используется элитная колода выставления.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, доминатор.

Особые правила

- ▶ **Тревога и размещение:** в начале миссии тревога уже активирована. Когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения. Вместо этого на каждом шаге размещения выставляйте по одному патрулю в каждую точку размещения. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Пожиратель мыслей:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите в его зону Пожирателя мыслей. В начале каждой фазы врагов, если у Пожирателя мыслей нет **ЛВ** до оперативника, вытягивайте 2 карты угроз и сопоставляйте значки на них со значками на планшете Пожирателя мыслей, чтобы определить его действия в этом раунде (сначала полностью разыграйте действия за первую карту угрозы и только потом тяните вторую). Если в начале фазы врагов на фрагменте NE 3 нет оперативников (игнорируйте солдат), Пожиратель мыслей получает **лечение 5** (или получает **3 брони**, если ❤️ уже полное).
- ▶ **Массовые галлюцинации:** прежде чем оперативник проводит атаку по врагу, этот оперативник должен сбросить жетон **концентрации**, совпадающий с жетоном над картой или планшетом этого врага. Если он этого не делает, атака отменяется и не имеет эффекта. Выполняя атаку по области (**АоЕ**), оперативник должен сбрасывать жетон **концентрации**, совпадающий с жетоном ЛЮБОЙ из целей атаки (нужно сбросить только один жетон). Если над планшетом Пожирателя мыслей более одного жетона (см. ниже), игрок сбрасывает только один жетон **концентрации**, совпадающий с любым из них. Солдаты, доступные с карты «Стратегия эвакуации», игнорируют этот эффект в случае обычных врагов, но не при атаках по Пожирателю разума. Когда солдаты атакуют Пожирателя разума, любой оперативник может сбросить жетон **концентрации** за них (сбросить при этом нужно только один жетон за весь отряд солдат).
- ▶ **Панель управления искажением:** техники на фрагменте NE 3 находятся под защитой и получают +2 ❤️ и **стойкость 1**. Когда техник убит, игроки могут либо **деактивировать** одну любую точку размещения на поле, либо случайным образом выбрать один жетон **концентрации** из тех, что ещё не лежат над планшетом Пожирателя мыслей, и положить его над планшетом Пожирателя мыслей.

Награды:
улучшение
жетона действия.



Специальная миссия 22: Хранитель врат



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Пустоту
[обязательная].

Подготовка к игре:
в этой миссии
не используется элитная
колода выставления.
Поместите планшет
Пустоты рядом с полем.
Поместите 2 жетона
порталов на фрагмент
NE 4, как показано
на картинке.

Враги: уничтожители, истязатель, сталкеры, поработитель.

Особые правила

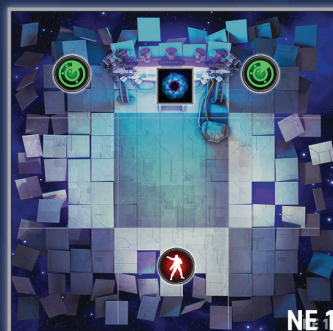
- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации. Если жетон патруля снимается с поля, не помещайте его в резерв размещения.
- ▶ **Управление порталами:** техники используют панели управления для контроля двух точек размещения. Оба техника защищены энергетическими щитами, которые дают им 6  ,  = уровень штаба + 2 и **стойкость 1**. Атаки по техникам без **меткости** автоматически промахиваются. Когда один из них убит, переверните жетон точки размещения на одной с техником половине поля (левой или правой) **неактивной** стороной вверх до конца миссии.
- ▶ **Пустота:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите в его зону Пустоту. В начале каждой фазы врагов вытягивайте 2 карты угроз и сопоставляйте значки на них со значками на планшете Пустоты, чтобы определить его действия в этом раунде (сначала полностью разыграйте действия за первую карту угрозы и только потом тяните вторую). Если в начале фазы врагов на фрагменте NE 4 нет оперативников, перед розыгрышем действий босса **телепортируйте** ближайшего оперативника в центральную зону фрагмента NE 4. Когда Пустота убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Жетоны порталов:** не применяйте эффекты жетонов **порталов** на **шаге жетонов порталов** (включая два жетона, находящиеся на поле с начала миссии). Эти жетоны используются за способностей Пустоты и никогда не снимаются с поля. Если эффект создаёт новый **портал** (например, эффект выставления), то это правило действует и на новые **порталы**.

Награды:

улучшение
жетона действия.



Специальная миссия 23: Мир в мире



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Красную смерть (обязательная).

Подготовка к игре:
поместите планшет Красной смерти рядом с полем. В этой миссии не используется элитная колода выставления. Размещая фрагмент NE 1, положите его в стороне от остального поля (он с полем не соединён).

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, поработитель.

Особые правила

- **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Дверь с электронным замком:** ЦЗ взлома двери с электронным замком на J7 = 16. Всякий раз, когда уничтожается жетон цели (см. ниже), навсегда понижайте ЦЗ этой проверки на 4. **Важно:** эту дверь нельзя открыть эффектом карты тренировочной площадки «Тактика пролома».
- **Жетоны целей:** это шифровальные устройства, усиливающие защиту двери с электронным замком. Жетон цели можно уничтожить либо **взломом** (ЦЗ = 5), либо нанеся ему 5 урона (атаки автоматически попадают).
- **Дверь к безумию:** фрагмент NE 1 отделён от остального поля, переместиться на него можно только через **неактивную** точку размещения на J7. Оперативники и враги могут перемещаться из одной зоны с **неактивной** точкой размещения в другую зону с **неактивной** точкой размещения, как если бы они были смежными. Всякий раз, когда оперативник делает это, он получает жетон **травмы**. **Важно:** карту тренировочной площадки «Непосредственная авиационная поддержка» нельзя использовать для атаки дроном по фрагменту NE 1.
- **Красная смерть:** если в начале фазы врагов на фрагменте NE 1 нет оперативников, Красная смерть **телепортируется** в зону лидера на основном поле, атакует его и **телепортируется** обратно на NE 1. Из-за скорости его атак оперативники не могут выполнять атаки из **дозора** в эту активацию врага. Если в начале фазы врагов на фрагменте NE 1 **ЕСТЬ** оперативники, вытяните 2 карты угроз и сопоставьте значки на них со значками на планшете Красной смерти, чтобы определить его действия в этом раунде (сначала полностью разыграйте действия за первую карту угрозы и только потом тяните вторую). Когда Красная смерть убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение
жетона действия.





Враги: нет.

Особые правила

- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Полная темнота:** на объекте кромешная темнота, разбавляемая только искрящимися проводами и редким мерцающим светом. Оперативники имеют **ЛВ** только в пределах 2 зон от себя (игнорируйте это правило, если у оперативника экипированы **очки ночного видения**). Непостижимый ужас игнорирует это правило.
- ▶ **Обломки:** жетоны **баррикад** обозначают обломки, которые препятствуют обычному перемещению и блокируют **ЛВ** (фигурки видят объекты и фигурки ВНУТРИ этой зоны, но не могут видеть ЧЕРЕЗ неё). Перемещение в такую зону или из неё требует истощения жетона перемещения. Фигурки в зонах с жетонами **баррикад** получают **укрытие**. **Баррикады** можно уничтожить любой атакой со **взрывом**, наносящей урон (такие атаки автоматически попадают по **баррикадам**), или взорвав **дистанционное взрывное устройство** в их зоне. Непостижимый ужас может свободно перемещаться по зонам с этими жетонами.
- ▶ **«Тут тело!»:** каждый жетон цели — это гражданский без сознания, который удерживается непонятной субстанцией. Оперативник в одной зоне с ним может поднять его действием **подбора** и нести (не более одного жетона цели на оперативника, штрафы к перемещению не применяются). Подняв гражданского, получите жетон **отваги**. Оперативник в точке входа может **свободным** действием скинуть гражданского (жетон убирается с поля). Берите два жетона **отваги** всякий раз, когда жетон гражданского убирается с поля таким образом.
- ▶ **«Оно в стенах!»:** оперативники не могут использовать вентиляцию. Если Непостижимый ужас не на поле, когда оперативник перемещается в зону с люком, оперативник должен пройти проверку **7** (5, если у оперативника экипированы **очки ночного видения**). При провале Непостижимый ужас атакует оперативника щупальцами из вентиляции (при такой атаке игнорируйте свойство атаки **АоЕ**). Когда это происходит, Непостижимый ужас не выставляется на поле (поэтому его нельзя атаковать из **дозора**). Это может произойти лишь один раз за раунд. **Важно:** если жетон **голографического поля** находится в зоне с люком, оперативники могут перемещаться через неё без необходимости проходить проверку скрытности.
- ▶ **Абсолютный кошмар:** если в начале фазы врагов Непостижимый ужас не на поле, поместите его в случайную зону с люком. После размещения (или если он уже был на поле) он перемещается и/или активируется. Если у него есть **ЛВ** до оперативника, вытяните карту угрозы и разыграйте действия босса в соответствии с его планшетом. Если **ЛВ** до оперативника нет, переместите его на 3 зоны в направлении ближайшего жетона цели или оперативника, если жетонов целей на поле не осталось. Если в процессе перемещения он получает **ЛВ** до оперативника, немедленно вытяните карту угрозы и разыграйте действия босса. Если Непостижимый ужас начинает фазу врагов в одной зоне с жетоном цели, он пожирает гражданского (убивая его). Когда это происходит, этот жетон цели убирается с поля и Непостижимый ужас получает **лечение 5**. В этом раунде он не будет перемещаться.
- ▶ **Непостижимый ужас:** когда Непостижимый ужас получает урон от атаки не из **дозора**, он немедленно перемещается на 2 зоны к ближайшему люку. Если он достигает зоны с ним, уберите его фигурку с поля и снимите с него все отрицательные состояния. Когда Непостижимый ужас убит, миссия немедленно завершается. Считается, что оперативники спасли всех оставшихся гражданских (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Свет во тьме:** если у команды есть жетоны «Всё чисто», каждый из них можно сбросить **свободным** действием, чтобы получить 2 жетона **отваги**.

Награды: улучшение жетона действия.



Если все гражданские спасены, начните следующую миссию с картой **«Невероятная отвага»**.

Последствия: если хотя бы один гражданский был убит, начните следующую миссию с картой **«Низкий боевой дух»**.

Специальная миссия 25: Ходячая смерть



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: убить Предвестника [обязательная].

Подготовка к игре: поместите планшет Предвестника рядом с полем. В этой миссии не используется элитная колода выставления. Поместите разные жетоны **концентрации** в 5 обозначенных зон. **Важно:** большинство дверей на поле уже открыто. Двери нельзя закрыть во время этой миссии.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, доминатор.



Особые правила

- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Коридоры смерти:** Предвестник постоянно ведёт мощный обстрел, даже вне фазы врагов. Всякий раз, когда оперативник перемещается в зону в его **ЛВ**, он немедленно становится целью атаки Пушками жатвы (атака проводится только по перемещавшемуся оперативнику, а не по всем оперативникам в **ЛВ**). Оперативники, находящиеся в **укрытии** или совершающие **осторожное перемещение**, игнорируют эту атаку.
- ▶ **Технические улучшения:** каждый жетон **концентрации** на поле обозначает одно из усилений Предвестника. Они будут давать различные эффекты при активации Предвестника, как указано на его планшете.
- ▶ **Отключить из сети:** оперативник в одной зоне с жетоном **концентрации** может выполнить **взлом** (ЦЗ = 7), чтобы **отключить** этот жетон (он убирается с поля). Жетон также можно уничтожить, нанеся ему 4 урона (атаки автоматически попадают, но у жетонов есть **стойкость 1**). Уничтожив жетон, игрок получает жетон **отваги** (в дополнение к жетону, полученному за действие **взлома**).
- ▶ **Подкрепление:** в начале каждой фазы врагов помещайте 1  в случайную точку размещения. Когда  убираются с поля, не помещайте их в резерв размещения.
- ▶ **Предвестник:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите в его зону Предвестника. Если в начале фазы врагов в **ЛВ** Предвестника нет оперативников, он перемещается на расстояние до 3 зон к ближайшему оперативнику (он закончит перемещение, как только оперативник окажется в его **ЛВ**). ПОСЛЕ шага перемещения врагов вытяните карту угрозы и разыграйте действия Предвестника, сопоставив значок на карте со значком на планшете. Когда Предвестник убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение
жетона действия.



Специальная миссия 26: Машина смерти



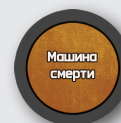
Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: убить Джаггернаута
(обязательная).

Подготовка к игре: поместите планшет Джаггернаута рядом с полем. В этой миссии не используется элитная колода выставления.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, сталкеры, боевой дрон.

Награды:
улучшение мешка отваги.

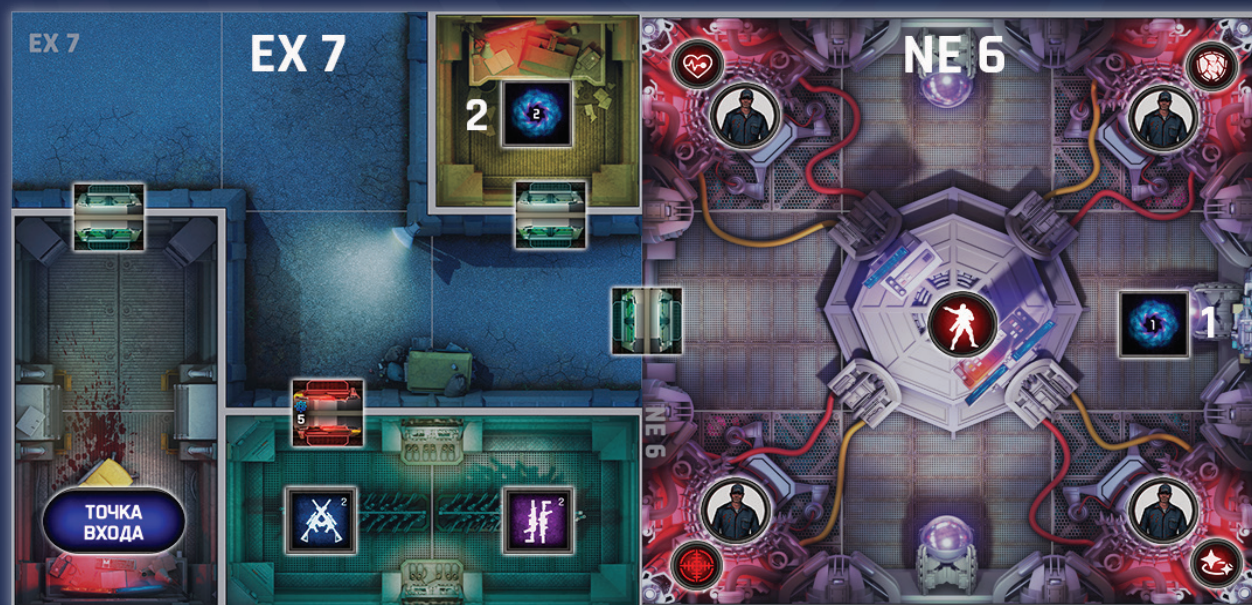


x2

Особые правила

- **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Ассимиляция:** в начале каждой фазы врагов выбирайте одного техника на поле (если есть) и выкладывайте жетон **цели** сверху крайней левой карты врага в зоне врагов, над которой ещё нет жетона **цели**. Повторите это действие за каждого техника на поле. Если у всех врагов есть жетон **цели**, то вместо выкладывания жетона Джаггернаут получает **1 броню**.
- **«Они чинят его!»:** если в эффекте указана «починка», выложите жетон **цели** сверху крайней левой карты врага в зоне врагов, над которой ещё нет жетона **цели** (если над всеми картами есть жетоны, Джаггернаут получает **броню**).
- **Джаггернаут:** когда на месте жетона элитного отряда на фрагменте NE 5 должны быть выставлены фигурки, поместите Джаггернаута в эту зону. После этого в начале каждой фазы оперативников вытягивайте карту угрозы и сопоставляйте значок на ней с защитными способностями на планшете Джаггернаута, чтобы определить, какая из них будет иметь эффект. Эта защитная способность действует до начала следующей фазы оперативников (до момента, когда вытягивается новая карта). Джаггернаут также получает защитные способности с карт всех врагов с жетонами **целей** (все эффекты суммируются). Джаггернаут атакует на шаге активации врагов, как обычный враг, однако при этом он сначала применяет свою атаку, а затем атаки с карт врагов с жетонами **целей** в порядке инициативы (от наименьшей к наибольшей). Джаггернаут не покидает фрагмент NE 5. Если на этом фрагменте нет оперативников в момент его активации, он применяет **починку** 4 раза. Когда Джаггернаут убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- **Сбои:** оперативник в зоне со сканером может пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 10 + 2 за каждого техника на поле). При успехе снимите все жетоны **целей** с карт врагов. Это можно попытаться сделать лишь один раз за раунд, даже если проверка была провалена. Если после успешного прохождения этой проверки на поле остались техники, они будут заново выкладывать жетоны **целей** или добавлять **броню**, согласно правилу **ассимиляции** выше.

Специальная миссия 29: Обучение болю



Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: убить Мучителя
[обязательная].

Подготовка к игре:
поместите планшет Мучителя рядом с полем. В этой миссии не используется элитная колода выставления. Поместите жетоны отрицательных состояний в указанные зоны.

Враги: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработоритель.

Особые правила

- **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Кормящийся болю:** техники представляют собой пленных гражданских, привязанных к устройству под названием «Извлекатель мыслей», которое направляет страдания пленных напрямую Мучителю. Оперативник в зоне с техником может попробовать **отключить** устройство в этой зоне, истощив один или несколько жетонов приказов. Сделав это, бросьте D6 и добавьте число истощённых оперативником жетонов. При результате 4+ устройство **отключается**, а оперативник получает 2 жетона **отваги**. Также каждый оперативник может снять с себя жетон отрицательного состояния, совпадающий с жетоном в этой зоне. При результате 3 или меньше оперативник, выполнявший действие, получает отрицательное состояние, совпадающее с жетоном в этой зоне.
- **Защита от боли:** в начале каждой фазы врагов (до вытягивания карты угрозы для действий Мучителя) каждый оперативник получает отрицательное состояние из случайной **активной** зоны «Извлекателя мыслей».
- **Патрули и подкрепление:** в начале каждой фазы врагов, помещайте 😊 в каждую точку размещения. Если должен быть применён эффект жетона **портала** (из-за того, что был убит пробуждённый), вместо перемещения 😊 к жетону **портала** выставьте нового врага в эту зону и уберите жетон. Когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения.
- **Мучитель:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите Мучителя в эту зону. В начале каждой фазы врагов вытягивайте 2 карты угроз и сопоставляйте значки на них со значками на планшете Мучителя, чтобы определить его действия в этом раунде (сначала полностью разыграйте действия за первую карту угрозы и только потом тяните вторую). Если в начале фазы врагов на фрагменте NE 6 нет оперативников, Мучитель получает **лечение 5** (или получает **3 брони**, если у него полное здоровье). Когда Мучитель убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение мешка отваги.



Режим Немеzis

Короткая кампания

Миссия	Враг	Награды	Примечания
1-2	Случайный мини-босс уровня I	В соответствии с планшетом босса, после миссии 2 повысьте уровень штаба до II	Нет
3-4	Случайный мини-босс уровня II	В соответствии с планшетом босса, после миссии 4 повысьте уровень штаба до III	После миссии 4 замените карты «Неизвестная угроза» картами «Усиленная угроза»
5-6	Случайный мини-босс уровня III	В соответствии с планшетом босса	Нет
7	Каазаг или Чрево пустоты (выберите случайным образом)	Победа в кампании!	Нет

Длинная кампания

Миссия	Враг	Награды	Примечания
1-3	Случайный мини-босс уровня I	В соответствии с планшетом босса, после миссии 3 повысьте уровень штаба до II	Нет
4-6	Случайный мини-босс уровня II	В соответствии с планшетом босса, после миссии 6 повысьте уровень штаба до III	После миссии 6 замените карты «Неизвестная угроза» картами «Усиленная угроза»
7-9	Случайный мини-босс уровня III	В соответствии с планшетом босса, после миссии 9 повысьте уровень штаба до IV	Нет
10	Каазаг или Чрево пустоты (выберите случайным образом)	1 карта тактики, 1 улучшение базы, 12 карт ресурсов	Нет
11	Покоритель миров	1 карта тактики, 1 улучшение базы, 15 карт ресурсов	При подготовке каждый оперативник истощает 3 жетона действий, поместите 3 жетона происшествий на шкалу эскалации
12	Провидец	Победа в кампании!	Провидец призывает либо Каазага, либо Чрево пустоты в зависимости от того, кто из них остался жив после миссии 10

Над дополнением работали

Ведущий игровой дизайнер и автор:
Стив Козловски

Художник: Тодд Ульрих

Корректурa: Оливия Москалик, Джастин Бэкингем, Пол Конвей

Создание миниатюр: Марко Р. Сасси, Little World Miniatures

Дизайн фрагментов поля:
Хеннинг Людвигсен

Над локализацией работали: Завен Саакян, Мария Фадеева, Роман Дженбаз, Юлия Корниенко, Олег Корниенко, Ильдар Канеев, Роман Козлов