



КНИГА КАМПАНИИ 1.5

Содержание

Предыстория	3
Начало кампании	4
Лист базы	4
Фазы кампании	5
Фаза миссии	6
Усиление врагов	8
Завершение миссии	8
Провал миссии	8
Фаза подведения итогов	9
Фаза штаба	9
Получение наград	9
Последствия миссии	11
Устранение ранений	12
Изучение данных	12
Выбор следующей миссии	12
Отсеки базы	13
Специальные миссии (правила)	14
Сражения с боссами	15
Дополнительные правила	16
Регулировка сложности	16
Режим штурма	17
Режим выживания	18
Миссии кампании	19-55
Специальные миссии (миссии)	56-82

A.E.G.I.S.

В игре «Земля в осаде» участникам предстоит стать оперативниками отряда AEGIS (Союз безопасности Земли от межпланетной угрозы), сформированного, чтобы противостоять вторжению ксетанианцев. AEGIS состоит из отборных учёных и бойцов со всего земного шара. Они — лучшие из лучших, и вместе они составляют последний рубеж обороны человечества перед лицом тотального истребления!

Режимы игры

Режим кампании: стандартный режим игры. В этом режиме игроки проходят ряд связанных миссий, получая улучшения для оперативников и штаба.

Режим штурма: этот режим позволяет отдельно пройти любую миссию (из кампании или специальную). Подробнее про режим штурма см. на стр. 17.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ В КОРОБКУ

Если в тексте указано, что нужно вернуть компонент игры «обратно в коробку» или «убрать из кампании», это означает, что компонент убирается из игры и не будет участвовать в ней до конца кампании.

РЕКОМЕНДОВАННОЕ ЧИСЛО ОПЕРАТИВНИКОВ

Несмотря на то, что игра предназначена для 1-4 игроков, кампанию невозможно пройти, играя только одним оперативником, так как некоторые миссии требуют, чтобы оперативники находились одновременно в нескольких местах. Мы рекомендуем использовать не менее двух оперативников в каждой миссии, выбирая их так, чтобы хотя бы один из них был хорош в науке (**командир отряда, боевой медик или научный офицер**). Игроки, которые не хотят играть несколькими персонажами одновременно, могут взять **коммандос** — ими управлять будет проще, чем оперативниками.

Разное число оперативников в разных миссиях на протяжении кампании в зависимости от числа игроков или используемых коммандос — это вполне нормально.

Земля в осаде

Стоит признать, что и до этого всего дела на Земле обстояли не лучшим образом. Планета всё сильнее разогревалась, люди мигрировали в поисках лучшей жизни, а еды не хватало на всех. Годы торговых войн и разваливающейся на глазах дипломатии привели к тому, что страны были на пороге полномасштабной войны. Экстремистские группировки плодились как на дрожжах, и не последнее место среди них занимал Вормахт — террористическая организация, сеющая хаос и смерть по всей Европе. Привычный уклад человеческой жизни балансировал на острие ножа. Но это было ещё до вторжения. До пришельцев. Сейчас всё ещё хуже.

Они зовут себя ксетанианцами и появились, казалось бы, из ниоткуда. Даже если они пришли из космоса, этому нет доказательств: никаких кораблей на орбите или на поверхности Земли. Просто в одно мгновение их не существовало, а в другое — они уже начали захват планеты. Они атакуют с яростью и необузданной, ужасающей жестокостью. Что ещё хуже, они, похоже, заручились союзниками. Террористы, известные как Вормахт, работают на ксетанианцев, променяв свой собственный биологический вид на некую неизвестную награду.

Но даже в самые тёмные времена есть надежда. Когда-то разрозненное человечество получило общую цель. Оказавшись под угрозой уничтожения, человечество наконец поняло, что мы — один народ и что мы сами за себя в этом бескрайнем космосе.

Поэтому солдаты и учёные со всей планеты собрались вместе, чтобы сформировать сопротивление! Мы называем себя AEGIS, мы — последний щит человечества. Бороться с технологически превосходящим нас противником лоб в лоб было бы самоубийством, но есть и другие методы. Наше сопротивление будет скрытным, а его цель — вывести противника из строя диверсиями, скрытными убийствами и шпионажем. Пламя войны разгорелось, и самое время дать отпор!



Начало кампании

Лист базы

В начале каждой кампании игроки берут копию **листа базы**, чтобы отмечать на нём улучшения. На каждом листе базы уже отмечен уровень I штаба, а также уровень I командного центра, дающий игрокам доступ к картам стратегий уровня I.

Лист базы оперативников	
Уровень штаба: ☒ I ☐ II ☐ III ☐ IV	
Командный центр Уровень I ☒ Карты стратегии уровня I Уровень II ☐ Карты стратегии уровня II Уровень III ☐ Карты стратегии уровня III Уровень IV ☐ Карты стратегии уровня IV	Медотсек Уровень I ☐ 5+ уберите 1 ранение (или получите 1 броню) Уровень II ☐ 4+ уберите 1 ранение (или получите 1 броню) Уровень III ☐ 3+ уберите 1 ранение (или получите 1 броню) Уровень IV ☐ 3+ уберите 2 ранения (или получите 2 брони)
Оружейная Уровень I ☐ 1 карта снаряжения на оперативника Уровень II ☐ 2 карты снаряжения на оперативника Уровень III ☐ 3 карты снаряжения на оперативника Уровень IV ☐ 4 карты снаряжения на оперативника	Тренировочная площадка Уровень I ☐ Стратегия эвакуации Уровень II ☐ Непосредственная авиационная поддержка Уровень III ☐ Тактика пролома Уровень IV ☐ Злитые отряды
Псионическая лаборатория Уровень I ☐ Жетоны "Лаборатория I" Уровень II ☐ Жетоны "Лаборатория II" Уровень III ☐ Жетоны "Лаборатория III" Уровень IV ☐ Жетоны "Лаборатория IV"	Оружейная мастерская Уровень I ☐ Жетоны "Мастерская I" Уровень II ☐ Жетоны "Мастерская II" Уровень III ☐ Жетоны "Мастерская III" Уровень IV ☐ Жетоны "Мастерская IV"

Копирование разрешено

ДОПОЛНЕНИЕ «ПОКОРИТЕЛЬ МИРОВ»

Карты уровня IV и улучшения базы уровня IV доступны только при игре с дополнением «Покоритель миров». Если вы играете без него, закрасьте клетки улучшений базы уровня IV на листе базы, чтобы обозначить, что они не будут доступны во время кампании.

Выбор оперативника

Каждый игрок выбирает класс оперативника, за который хочет играть (**ассасин, боевой медик, научный офицер, снайпер, солдат** или **командир отряда**), а затем выбирает доступного оперативника этого класса. В команде никогда не может быть два оперативника одного класса (включая командос).

Личные компоненты игрока

Каждый игрок подготавливает своего оперативника и берёт следующие компоненты: **планшет (1)**, 3 жетона **приказов**, 3 жетона **перемещения** и жетон **дозора (2)**, карты начального снаряжения, на которых внизу указан класс выбранного оперативника **(3)**, и карты тактики с именем своего оперативника внизу **(4)**. После этого каждый игрок формирует свою колоду, перемешивая карты **тактики** со значком начальных карт (★) в правом верхнем углу. Остальные карты тактики игрок откладывает в сторону — это его **колода улучшений**.



Компоненты улучшений

Отложите следующие компоненты отдельно от остальных (в пакетик или коробку игры) и не добавляйте их в игру, пока игра явно не укажет на это.

1. Все карты **выставления** и **сложностей** со словом «Особая» внизу.
2. Карты **стратегий** уровней III и IV (двухсторонние карты с уровнем III на одной стороне и уровнем IV на другой).
3. Все карты **снаряжения** и **специальных миссий** уровня II и выше.
4. Карты **специалистов** и **тренировочной площадки**.
5. Все жетоны **улучшенных действий**.
6. Все не зелёные жетоны **отваги**.

Эти компоненты относятся к потенциальным улучшениям, которые игроки могут заработать в ходе кампании. Они добавляются в игру во время кампании, когда будет указано.



Фазы кампании

Каждая миссия состоит из 3 фаз:

Фаза миссии

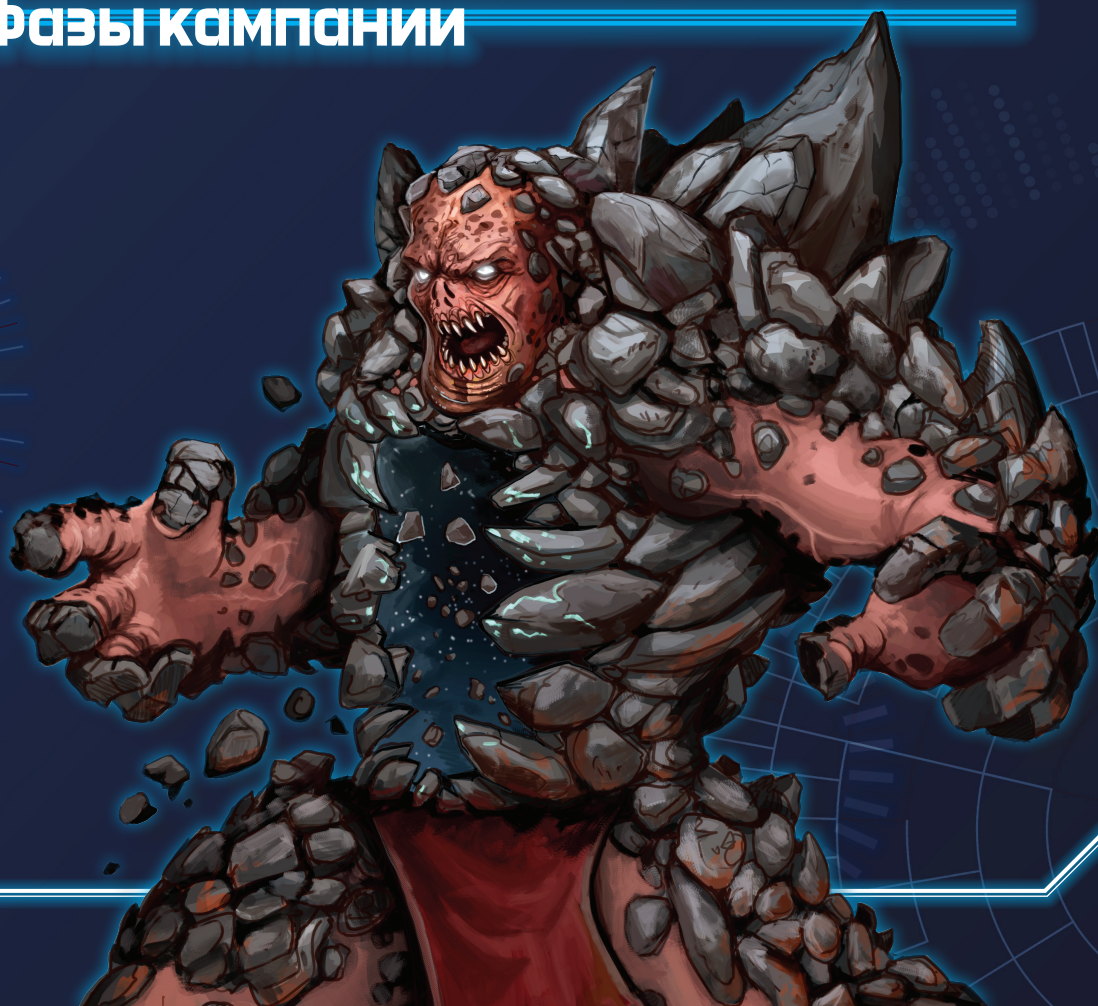
1. Прочитайте **вводный инструктаж** и **цели**.
2. Подготовьте миссию.
3. Сыграйте миссию.

Фаза подведения итогов миссии

1. Прочитайте **итоги миссии**.
2. Проверьте **награды**.
3. Проверьте **последствия**.

Фаза штаба

1. Получите **награды**.
2. Примените **последствия**.
3. Устраните **ранения**.
4. Изучите **данные**.
5. Выберите следующую миссию.



ФАЗА МИССИИ

В фазу миссии происходят все основные действия. Кампания всегда начинается с **миссии 1: Контрудар**. В начале каждой миссии выполняйте следующие шаги:

1 Прочитайте вводный инструктаж к миссии и её цели, а затем подготовьте игровое поле, выложив фрагменты карты, как показано в миссии.

2 Положите планшет эскалации рядом с полем и поместите жетон угрозы на уровень, равный числу участвующих оперативников (включая командос). Это и есть уровень угрозы.

3—5 Подготовьте колоды: перемешайте колоды снаряжения землян и ксетанианцев и поместите их рядом с планшетом эскалации [3]. То же сделайте с колодами базовых и элитных карт выставления [4], а также с колодой угроз [5].

6 Сформируйте запас, поместив все необходимые жетоны и фигурки рядом с полем.

7 Разложите карты врагов, указанных в разделе подготовки к миссии, в порядке инициативы: от наименьшей к наибольшей. Затем усильте случайных врагов в количестве равном уровню штаба -1.

8 Поместите мешок отваги со всеми доступными на текущий момент жетонами отваги в нём поблизости.

9 Каждый игрок получает и кладёт перед собой все компоненты своего оперативника, включая начальные жетоны концентрации. Если в игре участвуют командос, подготовьте их компоненты тоже, включая их карты поддержки. Получите в командный запас по одному жетону «Всё чисто» за каждого командос в отряде и за уровень угрозы, как указано на планшете эскалации.

10 Выберите карту стратегии с уровнем, соответствующим уровню командного центра, и выполните шаги подготовки на ней. Возьмите карты снаряжения со значками, соответствующими значку на карте стратегии, и распределите их между всеми оперативниками по усмотрению игроков (но не более одной копии каждой карты на оперативника).

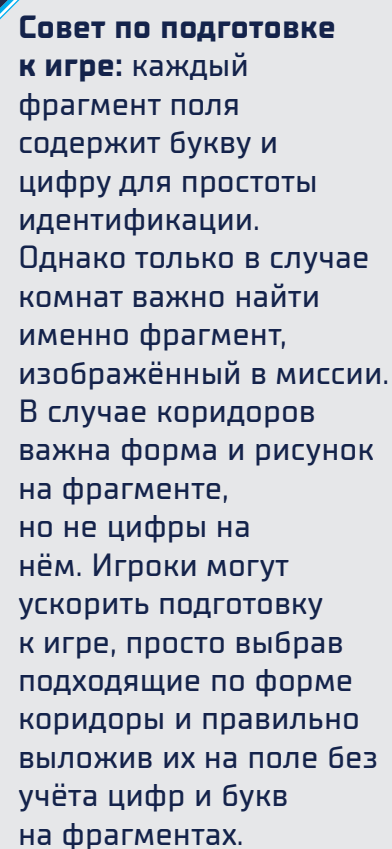
11 Выберите оперативника, который первым станет лидером, и дайте ему жетон лидера.

12 Каждый игрок перемешивает свою колоду тактики и берёт в руку карты до лимита (базово 5 + 1 за каждого командос). Помните, что лимит добора также может изменяться из-за уровня угрозы или других эффектов.

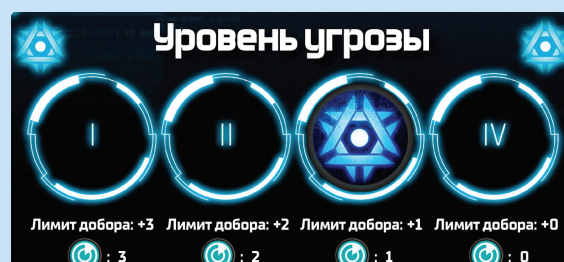
13 Поместите все фигурки оперативников в точку входа на поле. Если на карте несколько таких точек, каждый оперативник выбирает точку сам.

14 Вытяните карты сложностей в количестве, равном уровню штаба, и выполните шаги подготовки на них. Если у карты есть постоянный эффект, положите её рядом с полем в качестве напоминания.

15 Теперь игроки готовы начать миссию!



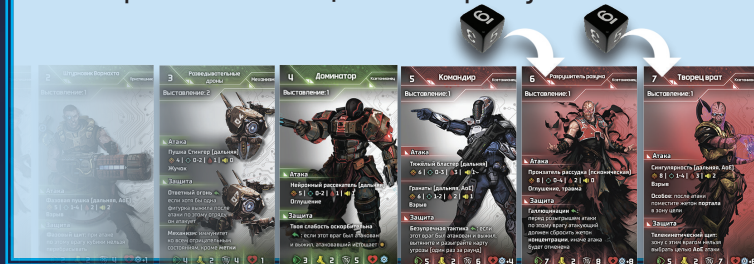
Пример уровня угрозы: в начале миссии команда, состоящая из 2 оперативников и 1 командос, должна установить **уровень угрозы III** на планшете эскалации. Это даст им 1 **жетон «Всё чисто»**, а также каждый оперативник получит **+1 к лимиту добора** в дополнение к бонусу к **лимиту добора** и **жетону «Всё чисто»** от командос (то есть суммарно **+2 к лимиту добора** и 2 жетона **«Всё чисто»**).



Усиление врагов при подготовке

В начале каждой миссии после подготовки зоны врагов игроки **усиливают** количество врагов, равное **уровню штаба -1** (то есть на уровне штаба I игроки **не усиливают** врагов, а на уровне IV — **усиливают** троих). Чтобы сделать это, бросьте кубик D6 и переверните карту, инициатива которой соответствует выпавшему значению, **усиленной** стороной вверх. Если на кубике выпало значение для уже **усиленного** врага, **усильте** следующего по возрастанию инициативы врага (или врага с самой низкой инициативой, если враг с наивысшей инициативой уже усилен). *Подробнее об усилении врагов см. на стр. 45 в правилах игры.*

Пример усиления случайного врага: Оливия и Марисса начинают миссию на уровне штаба III и должны **усилить** 2 случайных врагов. Для этого они бросают кубик D6. При первом броске выпало 6, поэтому они **усиливают** разрушителя разума, который занимает ячейку инициативы 6. Они бросают кубик ещё раз, и снова выпадает 6, поэтому они **усиливают** творца врат (следующего по возрастанию инициативы врага).



Важно: на этапе подготовки миссии в разделе информации о врагах рядом с названием врага может быть в скобках указано слово «**усиленный**». В этом случае враг начинает игру уже **усиленным** и будет идти в счёт случайных **усиленных** врагов на миссию.

Например: если в информации о врагах указано: «уничтожители, истязатель, сталкеры, поработитель, воитель, разрушитель разума, творец врат (**усиленный**)», а уровень штаба равен III, игрокам нужно будет **усилить** творца врат и ещё одного случайного врага.

Завершение миссии

Если не указано иное, миссия не завершается, пока все игроки не покинут карту через точку эвакуации или пока все оперативники на поле не окажутся **без сознания**. Миссия считается успешной, если все **обязательные** цели выполнены.

Провал миссии

Если миссия завершается до того, как выполнены все **обязательные** цели, миссия считается проваленной и игроки должны перепройти её с самого начала, вернув все полученные во время миссии карты и жетоны на их исходные места.

ТОЧКИ ЭВАКУАЦИИ

Оперативник в точке эвакуации может покинуть карту **свободным** действием при условии, что в зоне НЕ ВРАГОВ (**оглушённые** враги игнорируются). Когда оперативник покидает карту, он забирает всех оперативников или объекты, которые несёт, с собой.

ТРЕВОГА И НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ОТРЯДОВ

Важно: в некоторых миссиях тревога уже активирована в самом начале. В этом случае жетоны **базовых отрядов** (🟢) и **элитных стражей** (🔴) на карте НЕ переворачиваются стороной патруля вверх и НЕ перемещаются на шаге перемещения врагов (несмотря на то, что считаются **встревоженными**). Однако если фигурки этих **отрядов** выставляются на поле, то они будут перемещаться и активироваться по обычным правилам для **встревоженных** врагов. Техники также остаются на поле в таких миссиях.

ОПУСТОШИТЕЛЬ

В некоторых миссиях один из оперативников будет получать жетон опустошителя при подготовке. Этот жетон можно передавать другому оперативнику действием **обмена**.



Фаза подведения итогов миссии

Итоги миссии

Успешно завершив миссию, игроки читают текст итогов миссии, а затем сбрасывают все свои отрицательные состояния, жетоны **брони** и **концентрации**. Оперативники, которым нанесён какой-либо **урон**, получают жетон **раны**, а затем весь **урон** вылечивается. Верните все жетоны **отваги** в мешок отваги. Если кто-то из оперативников остался на поле **без сознания** в конце миссии, он **захвачен в плен** (подробнее про **захват в плен** см. на стр. 16).

Награды и последствия

Если миссия завершена успешно, прочитайте раздел с **наградами**. Затем прочитайте раздел **последствий**, чтобы проверить, применяются ли какие-либо из них. В обоих случаях положите соответствующие компоненты рядом с собой, чтобы использовать их позднее в **фазе штаба** (например, если в качестве награды вы получили **специалиста**, возьмите и положите рядом колоду **специалистов**).

Фаза штаба

Во время **фазы штаба** выполните следующие шаги:

1. Получите **награды**.
2. Примените **последствия**.
3. Устраните **ранения**.
4. Изучите **данные**.
5. Выберите следующую миссию.

Получение наград

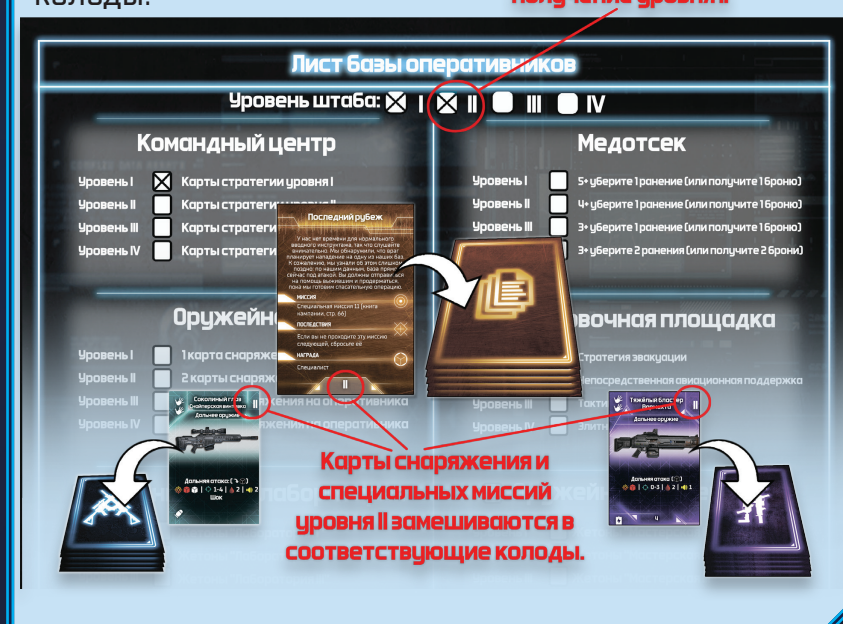
Примените эффекты всех наград, указанных в **итогах миссии** или полученных в ходе неё, в соответствии с их типом (см. следующую страницу). Игроки не обязаны получать награду, если не хотят, но получение наград нельзя отложить на потом.

Уровень штаба

Некоторые награды предписывают игрокам разблокировать новый **уровень штаба**. Чтобы сделать это, отметьте соответствующую ячейку вверху **листа базы**, чтобы обозначить новый **уровень штаба**. Всякий раз при повышении уровня штаба берите карты **снаряжения** и **специальных миссий**, уровень которых совпадает с новым **уровнем штаба**, и добавляйте их в соответствующие колоды (карты предыдущих уровней также остаются в колодах).

Пример: чтобы увеличить **уровень штаба** с I до II, отметьте ячейку уровня II вверху **листа базы**. Затем возьмите все карты **снаряжения** и **специальных миссий уровня II** и замешайте их в соответствующие колоды.

Получение уровня II



Карты снаряжения

Оперативники могут сохранять снаряжение между миссиями в соответствии с уровнем **оружейной** [см. стр. 13].

Карты тактики

При получении улучшения карт тактики каждый оперативник выбирает одну карту из **колоды улучшений** с уровнем, равным или ниже текущего **уровня штаба**. Новые карты навсегда добавляются в колоды оперативников. Игроки могут убрать из колоды по 1 карте, не являющейся картой **ранения**, за каждую полученную карту [убранные карты возвращаются в коробку игры]. Таким образом игроки могут избавиться от тех карт, которые им больше не нужны [например, от начальных карт]. Если игрок решает не убирать карту из колоды при получении новой, он теряет эту возможность и не может воспользоваться ей позднее.

Улучшения базы

Лист базы разделён на шесть **отсеков**, в каждом из которых четыре **пункта** (клетки). При получении **улучшения базы** игроки могут выбрать один из **пунктов** с уровнем, равным или ниже **уровня штаба**. При этом уровни прокачиваются последовательно [например, нельзя пропустить уровень I и получить сразу уровень II]. Подробнее об **отсеках базы** см. на стр. 13.

Пример: если **уровень штаба** равен II, игроки могут выбрать улучшение уровня I или улучшение уровня II, при условии что уровень I этого отсека уже был получен ранее.

Жетоны улучшенных действий

Когда игроки получают жетон **улучшенного действия**, они выбирают соответствующий жетон стандартного действия [приказ или перемещение] и убирают его из игры до конца кампании, заменяя его **улучшенным**. **Улучшенные** действия используются по тем же правилам, что и обычные, но дают дополнительные эффекты



при использовании. Подробнее об этих эффектах см. на стр. 83.

Специалисты

При получении специалиста игроки перемешивают колоду специалистов и вытягивают одну случайную карту.

Жетоны отваги

Уникальные жетоны [например, полученные в **псионической лаборатории**] просто добавляются в **мешок отваги**. **Улучшенные жетоны отваги** [красные] заменяют собой соответствующие базовые. Уберите заменённые жетоны из игры до конца кампании.



Улучшенные жетоны заменяют соответствующие базовые.



Уникальные жетоны просто добавляются в мешок отваги.

Пример получения наград: награда за завершение миссии предписывает получить **уровень штаба II**, а затем получить 1 карту **тактики** и 2 **улучшения базы**. Первое, что делают игроки, — отмечают уровень штаба II на **листе базы**. Затем они берут все карты **снаряжения** и **специальных миссий** уровня II и замешивают их в соответствующие колоды. После этого каждый игрок выбирает карту **тактики** из своей **колоды улучшений** и добавляет её к себе в колоду. Так как **штаб** теперь на уровне II, игроки могут выбрать любую карту уровня I или II. Вместе с этим они могут (но не обязаны) удалить любую карту, кроме карты **ранения**, из колоды. После этого вся команда вместе решает, какие **улучшения базы** хочет получить. Игроки выбрали уровень II **командного центра** и уровень II **оружейной** [так как у обоих этих отсеков уже есть улучшение уровня I].

Применение последствий

Уничтожение ячеек базы

Некоторые последствия требуют повредить **отсеки** базы. Когда это происходит, закрасьте ячейку указанного отсека с самым высоким уровнем (которая ещё не закрашена) за каждое полученное повреждение. При получении новых **улучшений базы** игроки не могут выбрать закрашенные ячейки. Если улучшение уже было получено на момент уничтожения, игроки теряют все преимущества этого улучшения (игрокам, возможно, придётся сбросить карты **снаряжения**, которые они больше не могут хранить в оружейной, или убрать жетоны из мешка **отваги** и т. д.).

Когда игроки получают награду за миссию, они могут отказаться от неё, чтобы восстановить уничтоженную ячейку. Если игроки получают несколько наград за одну миссию, например улучшение базы и карту тактики, игроки могут решить потратить на восстановление все награды, только некоторые или ни одной. Если ячейка, которую восстановили, ранее уже была приобретена, игроки вновь получают преимущества этого улучшения.

Пример: из-за последствий миссии команда уничтожила по одной ячейке в двух отсеках. Так как они играют без дополнения, ячейки уровня IV уже закрашены. Они решают уничтожить по ячейке в **медотсеке** и на **тренировочной площадке**. Чтобы сделать это, они закрашивают их ячейки уровня III. Эти ячейки больше нельзя выбирать при улучшении базы.

Командный центр		Медотсек	
Уровень I	☒ Карты стратегии уровня I	Уровень I	☒ 5+ убейте 1 ранение (или получите 1 броню)
Уровень II	☐ Карты стратегии уровня II	Уровень II	☐ 4+ убейте 1 ранение (или получите 1 броню)
Уровень III	☐ Карты стратегии уровня III	Уровень III	☐ 3+ убейте 1 ранение (или получите 1 броню)
Уровень IV	☐ Карты стратегии уровня IV	Уровень IV	☐ 3+ убейте 2 ранения (или получите 2 брони)
Оружейная		Тренировочная площадка	
Уровень I	☐ 1 карта снаряжения на оперативника	Уровень I	☒ Стратегия эвакуации
Уровень II	☐ 2 карты снаряжения на оперативника	Уровень II	☐ Непосредственная авиационная поддержка
Уровень III	☐ 3 карты снаряжения на оперативника	Уровень III	☐ Тактика пролома
Уровень IV	☐ 4 карты снаряжения на оперативника	Уровень IV	☐ Элитные отряды
Психическая лаборатория		Оружейная мастерская	

Уничтожено

Карты сложностей

Когда вы должны добавить новую карту **сложностей** в колоду, найдите указанную карту среди карт со словом «**Особая**», которые отложили отдельно в начале кампании, и навсегда добавьте её в колоду. Всякий раз, когда делаете это, случайным образом выбирайте **базовую карту сложности** из колоды и убирайте её из кампании (колода сложностей всегда состоит из 12 карт).

Пример: последствия миссии предписывают добавить особую карту сложности «**Аура разрушителя разума**» в колоду сложностей. Игроки находят эту карту и, прежде чем добавить её в колоду, берут все базовые карты сложностей, которые ещё остались в колоде, вытягивают одну и убирают её из кампании. Затем они добавляют особую карту в колоду до конца кампании.

"Низкий боевой дух" и "Невероятная отвага"

Карты «**Низкий боевой дух**» и «**Невероятная отвага**» — это особые карты сложностей, которые никогда не замешиваются в колоду. Последствия некоторых миссий могут предписывать ввести одну из них в игру на следующую миссию (вне зависимости от типа миссии). Когда это происходит, эта карта входит в игру **ТОЛЬКО** на следующую миссию (а не на каждую будущую). Эти карты не входят в число карт сложностей, с которыми команда должна начать миссию.



Устранение ранений

Если ни одно улучшение **медотсека** не было получено, пропустите этот шаг. В ином случае бросьте кубик D6 за каждого оперативника и командос, который принимал участие в этой миссии. Если результат броска больше или равен числу, указанному для текущего уровня **медотсека**, этот оперативник может убрать столько жетонов **ранений** с планшета или карт **ранений** из колоды, сколько указано. Если у оперативника нет **ранений**, которые можно убрать, ИЛИ если он провалил бросок, он получает **броню**, как указано.

После этого каждый оперативник, у которого ещё остались жетоны **ранений** на планшете, сбрасывает эти жетоны, берёт соответствующую каждому жетону карту (**рану** или **травму**) и добавляет эти карты в свою колоду. Если карты в нужной колоде **ранений** закончились, вместо этого возьмите карту из другой (например, вы должны получить **рану**, но колода **ран** пуста, поэтому вы берёте **травму**). Если у оперативника оказывается 5 или более карт **ранений** в колоде, этот оперативник **уходит в отставку** (см. стр. 16). Если после применения эффекта **медотсека** жетоны **ранений** остались у командос, эти жетоны сбрасываются, а командос считается раненым и не может участвовать в следующей миссии.

Пример: на шаге **устранения ранений** у Мариссы имеется по одному жетону **раны** и **травмы**, у Оливии есть жетон **травмы**, а у Кайла — ничего. Их **медотсек** сейчас на уровне II, а потому для успеха им нужно выбросить 4+. Марисса выбросила 4, что позволяет ей либо убрать один жетон **ранения** с планшета или одну карту **ранения** из колоды, либо получить **1 броню**. Она решает убрать жетон **раны**. Оливия выбросила 3, а потому не может убрать **ранение**, и она просто получает **1 броню**. Кайлу не требуется бросать кубик, так как у него нет **ранений**, он просто получает **1 броню**. Затем, так как у Мариссы и Оливии всё ещё остались жетоны **травм**, они обе берут по карте **травмы** и добавляют её к себе в колоду.

Изучение данных

Сбросьте все жетоны **хранилищ данных**, полученные в ходе миссии, и вытяните случайную карту **специальной миссии** за каждый из них. Вытянутые карты добавляются к доступным команде **специальным миссиям**, и команда может решить пройти одну из них на **шаге выбора следующей миссии** (подробнее про специальные миссии см. на стр. 14).



Выбор следующей миссии

На последнем шаге фазы штаба игроки выбирают, хотят ли они продолжить основную кампанию, выбрав одну из миссий, предложенных в **итогах** предыдущей миссии, или же хотят пройти **специальную миссию** из доступных. Приняв решение, игроки переходят к следующей фазе миссии.



ОТСЕКИ БАЗЫ

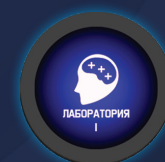
Лист базы разделён на шесть отсеков, в каждом из которых четыре пункта (клетки). Помните: улучшения базы уровня IV доступны только при игре с дополнением «Покоритель миров».

Описание отсеков базы

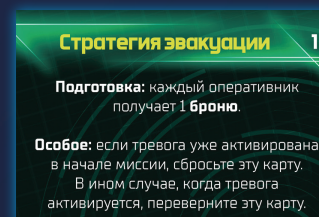
- **Командный центр:** определяет уровень карт стратегий, используемых в ходе миссии. В начале кампании уровень I уже доступен.
- **Медотсек:** если у команды есть улучшения медотсека, на шаге устранения ранений в фазе штаба игроки могут попробовать убрать жетоны или карты ранений либо получить броню (см. стр. 12).
- **Оружейная:** между миссиями команда игроков может суммарно сохранить четыре карты снаряжения за каждый уровень оружейной (карты ксетанианцев можно сохранить, только если они были исследованы). В фазу штаба игроки могут свободно обменивать сохранённое снаряжение на новое снаряжение, полученное в ходе миссии, при условии что общее число снаряжения не превышает 4 за каждый уровень оружейной. Все карты, которые игроки решили не сохранять, возвращаются в соответствующие колоды. В начале миссии сохранённые карты можно распределить между участниками команды (включая командос), как игроки считают нужным, но каждый участник может получить только одно сохранённое снаряжение за каждый уровень оружейной. Начальное снаряжение и снаряжение от карт стратегий не идёт в учёт лимита сохранённых карт. Если вы начинаете миссию менее чем с 4 оперативниками, всё неиспользуемое снаряжение остаётся в штабе и не будет доступно во время миссии.

Пример сохранения снаряжения: на уровне III оружейной команда может сохранить 12 карт снаряжения (по 4 за уровень), а каждый участник команды может взять с собой не более 3 карт снаряжения из сохранённых, помимо начальных карт и карт от выбранной стратегии.

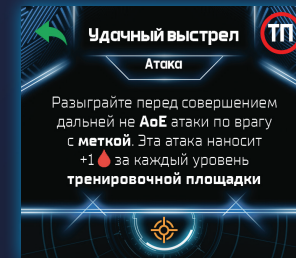
- **Псионическая лаборатория / мастерская оружия:** за каждый уровень добавляйте в мешок 3 жетона отваги указанного уровня (указан на обороте жетона).



- **Тренировочная площадка:** каждый уровень даёт доступ к указанной карте тренировочной площадки, которая добавляется в игру в начале каждой миссии (стороной с «1» вверх). Кроме того, при получении нового улучшения тренировочной площадки каждый оперативник получает возможность добавить особую карту тактики в свою колоду (отмечена «ТП»). Игроки не обязаны добавлять её в колоду сразу и могут добавить её позднее при получении следующих улучшений этого отсека, если захотят.



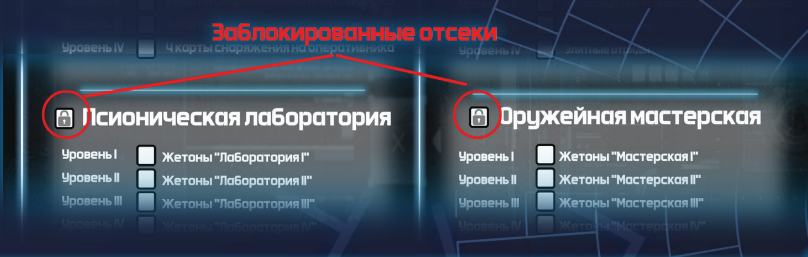
Карта
тренировочной
площадки



Карта тактики
тренировочной
площадки

Заблокированные отсеки

В начале каждой кампании отсеки псионическая лаборатория и мастерская оружия заблокированы, и игроки не могут улучшать их, пока те не будут разблокированы в качестве награды за миссию. После разблокировки зачеркните значок блокировки на листе.



Специальные миссии

Специальные миссии представляют собой добытую оперативниками информацию о местоположении значимых целей. В игре оперативники получают эту информацию, добывая с помощью взлома **жетоны хранилищ данных**. При получении новые карты **специальных миссий** добавляются к **доступным специальным миссиям** и остаются там, пока не будут пройдены. Игроки не обязаны проходить эти миссии, как только получили их, их можно отложить на потом. Однако у некоторых миссий есть последствия, которые срабатывают, если игроки решают не проходить полученную миссию следующей. Игроки могут пройти несколько **специальных миссий** подряд при их наличии. После завершения **специальной миссии** игроки переходят к **фазе штаба**, как обычно, а карта **специальной миссии** убирается из игры.



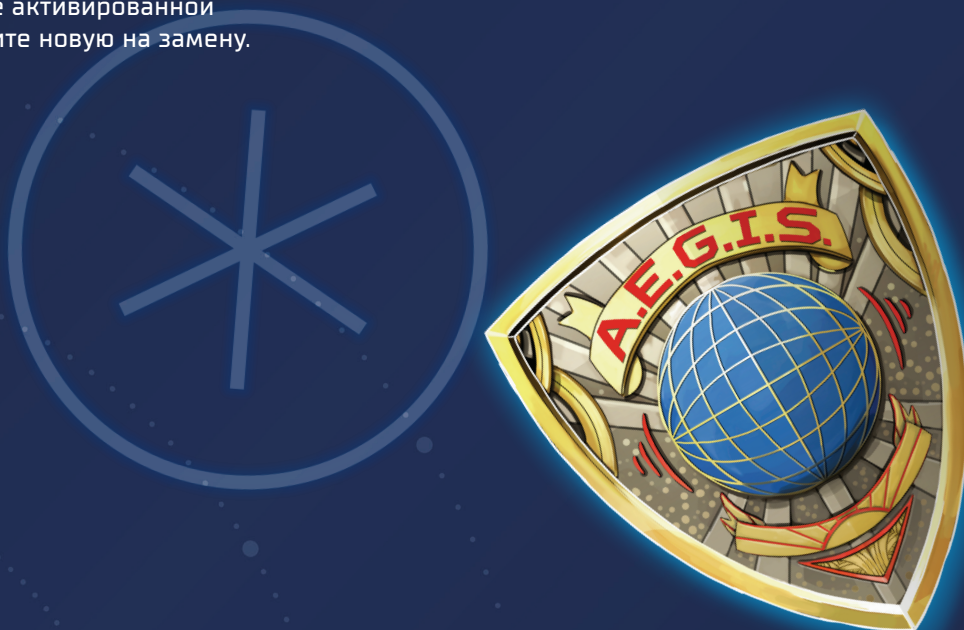
Пример: в **особых правилах специальной миссии** указано, что в начале миссии тревога уже активирована. Игроки вытягивают две карты **сложностей** (уровень штаба II), это карты «**Плановое сканирование**» и «**Начеку**». Первая карта помещает жетоны на **шкалу эскалации**, а вторая — увеличивает  врагов. Так как тревога уже сработала, ни одна из этих карт не имеет эффекта, поэтому их следует сбросить и вытянуть новые.

Последствия специальных миссий

У некоторых **специальных миссий** есть последствия, которые срабатывают, если игроки проходят эту миссию не следующей (не сразу после получения). Помните, что эти **последствия** применяются, только если игроки не попробуют пройти миссию **при ближайшей возможности**. Если у игроков нет возможности выбрать следующую миссию или же игра обязывает следующей проходить только определённую миссию, **последствия** не применяются. Однако если игроки не выберут эту миссию в следующий раз, когда у них будет возможность выбора, **последствия** применяются.

Карты сложности

Если при вытягивании карты **сложности** во время **специальной миссии** была вытянута карта, которая взаимодействует с элементами игры, не используемыми в миссии (например, помещающая жетоны на **шкалу эскалации**, а миссия начинается с уже активированной тревогой), сбросьте эту карту и вытяните новую на замену.



Сражения с боссами

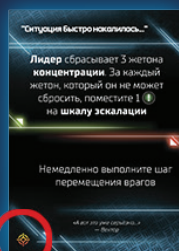
Сражения с боссами — это непростые битвы, в которых игроки сталкиваются с врагами с большим количеством здоровья и разрушительными способностями. Во время такого сражения поместите планшет босса с описанием его характеристик и способностей рядом с планшетом эскалации. Некоторые враги считаются «мини-боссами», у таких врагов нет планшетов.

Колода угроз

Во время миссий с боссами (но не с мини-боссами) игроки не вытягивают и не разыгрывают карты **угроз** на шаге угрозы. Вместо этого карты угроз используются для определения действий босса в каждом раунде (в описании каждой такой миссии будет указано, когда это происходит). При розыгрыше карт **угроз** таким образом сопоставляйте значок в левом нижнем углу карты со значком на планшете босса и применяйте соответствующий ему эффект (эффект с самой карты угрозы не применяется).

В отличие от обычных игр, миссия не считается проваленной, если в колоде угроз нет карт, когда вам нужно вытянуть новую. Вместо этого просто перемешайте сброс карт **угроз**, сформируйте новую колоду и вытяните карту из неё. Если эффект предписывает вытянуть и разыграть карту **угрозы** во время сражения с боссом (например, эффект карты Хикса «Явная и непосредственная угроза»), вместо этого разыграйте действие босса по правилам, описанным выше.

Вытягивая карту **угрозы** во время сражения с боссом, сопоставляйте значок в левом нижнем углу карты со **значком на планшете босса**. Затем применяйте соответствующий ему эффект, учитывая текущий статус босса: **активный** или **неактивный**.



ВАЖНЫЕ АСПЕКТЫ СРАЖЕНИЙ С БОССАМИ

- ▶ Во время сражений с боссами (но не с мини-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 (и мини-боссов) нельзя отменить никаким способом (даже эффектами, в которых указано «игнорируйте защитные способности врага»).
- ▶ Боссы (но не мини-боссы) не перемещаются на шаге перемещения врагов. Они перемещаются только тогда, 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 сложности.

Важно: при сражении с мини-боссом в правилах миссии будет указана формула для определения его . Например, информация о Пожирателе мыслей на стр. 76 указывает, что это разрушитель разума (его **усиленная** версия), здоровье которого равно x уровень штаба. Эта формула означает, что нужно взять **усиленного** разрушителя разума, а затем умножить его значение на уровень штаба — это и будет итоговое пожирателя мыслей.

Дополнительные правила

Оперативники в плену

Когда оперативник (или командос) **без сознания** остаётся на поле после завершения миссии, этот оперативник захвачен в плен. Оперативник или командос **в плену** не может участвовать в будущих миссиях, пока не будет спасён. Оперативники и командос **в плену** могут быть спасены в качестве награды за некоторые **специальные миссии** (которые нужно сначала получить, прежде чем их можно будет пройти). Когда оперативник захвачен в плен, уберите карты ранений из его колоды. Если в плен захвачен оперативник игрока, он должен выбрать нового оперативника, как если бы его оперативник **ушёл в отставку** (см. следующий раздел).

Важно: после того как оперативник **захвачен в плен**, игроки начинают следующую миссию с картой **«Низкий боевой дух»**.

Уход оперативника в отставку

Если у оперативника оказывается 5 или более карт **ранений** в колоде, этот оперативник немедленно **уходит в отставку**. Когда это происходит, уберите его планшет и колоду **тактики** обратно в коробку. Запишите себе число **улучшенных карт тактики**, которые были у оперативника. Игравший за этого оперативника выбирает нового оперативника из доступных (учитывая ограничения по классу). Новый оперативник получает столько улучшенных карт **тактики**, сколько было у оперативника, **ушедшего в отставку**. Карты **снаряжения**, сохранённые в оружейной, а также **жетоны улучшенных действий**, которыми обладал оперативник, ушедший в отставку, становятся доступны новому оперативнику. Если в какой-то момент в игре не хватает оперативников на всех игроков, кампания считается проигранной и её нужно начинать сначала.

Важно: чтобы добавить в игру нового игрока в середине текущей кампании, этому игроку просто нужно выбрать оперативника (учитывая ограничения по классу), а затем получить столько же улучшенных карт тактики, сколько и у остальных участников команды, а также жетоны улучшенных действий, которые есть у команды. Если новый оперативник заменяет командос, он получает сохранённые в оружейной карты снаряжения этого командос.

Регулировка сложности

Уровень сложности игры может быть непросто сбалансировать из-за огромного числа переменных (число игроков, игровой опыт игроков и прочее). Поэтому мы предлагаем несколько уровней сложности, которые игроки могут использовать, чтобы подстроить игру под себя. Каждый уровень сложности имеет примечание **«Идеален для»**, где обозначено, для какого числа обычных оперативников создавался уровень сложности (обычным оперативником считается оперативник с колодой тактики, а не командос).

Важно: эти правила необязательные и рекомендованы только для опытных игроков. Мы предлагаем вам сначала сыграть несколько партий и только потом прибегать к этим изменениям, особенно учитывая, что на уровне штаба I эти изменения могут сделать игру слишком сложной. Вы можете изменять сложность между миссиями в любой момент кампании, если игра кажется вам слишком простой или сложной.

- **Наступление (стандартный):** это обычный режим игры, просто играйте по имеющимся правилам. **Идеален для** 1-2 обычных оперативников и 0-3 командос.
- **Вторжение (сложный):** разыгрывайте ещё одну карту **угрозы** каждый раунд (в том числе и в режиме выживания, и в сражениях с боссами). Кроме того, **усиливайте** дополнительного врага при подготовке к миссии. **Идеален для** 3 обычных оперативников и 0-1 командос.
- **Уничтожение (смертельный):** в дополнение к применению правил уровня сложности «Вторжение» выше также вытягивайте дополнительную карту **сложности** при подготовке к миссии. Кроме того, при выполнении перебросов вы можете перебрасывать не более 3 кубиков в пуле. **Идеален для** 4 обычных оперативников.

Режим штурма

Режим штурма предназначен для игроков, которые не хотят проходить кампанию целиком, и позволяет проходить миссии отдельно друг от друга в любом порядке.

Уровень штаба: в каждой миссии есть **раздел режима штурма**, в котором указан **уровень штаба** для этой миссии. Он в свою очередь определяет число улучшений, с которыми оперативники начинают миссию, а также доступные командос способности с карты поддержки. **Важно:** в режиме кампании раздел режима штурма игнорируется.

Изменения в подготовке

- **Колоды снаряжения:** возьмите карты снаряжения, уровень которых равен или ниже уровня штаба, и замешайте их в соответствующие колоды.
- **Колода сложностей:** возьмите все **базовые** карты сложностей и случайным образом уберите 3 x (уровень штаба) карт. Затем возьмите столько же случайных **особых** карт сложностей (кроме карт «**Низкий боевой дух**» и «**Невероятная отвага**») и перемешайте их с оставшимися **базовыми** картами, сформировав колоду сложностей.
- **Колоды выставления:** если уровень штаба III или выше, замените карту «**Неизвестная угроза**» картой «**Усиленная угроза**» в обеих колодах выставления.
- **Карты стратегий:** выбирая стратегию на миссию, берите карту стратегии с уровнем, равным уровню штаба.

Улучшенные карты тактики

Каждый оперативник получает по 3 улучшенных карты тактики каждого уровня вплоть до уровня штаба. Например, если уровень штаба III, каждый оперативник получает 3 улучшенные карты тактики уровня I, 3 карты уровня II и 3 карты уровня III. Игроки не обязаны добавлять в колоды все эти карты, если не хотят. За каждую добавленную карту игроки могут убрать по одной начальной карте из колоды (они не будут использоваться в миссии).

Снаряжение

Из каждой колоды снаряжения возьмите количество карт, равное **уровню штаба x 4** и выложите их перед игроками (например, при уровне штаба II выложите по 8 карт из каждой колоды снаряжения). Каждый участник команды может взять по одной карте за каждый уровень штаба и начать игру с ними (снаряжение ксетанианцев можно сразу экипировать, как будто оно уже было **исследовано**). Игроки все вместе решают, кому достанется каждое снаряжение. Невыбранные карты замешиваются обратно в колоды.

Мешок отваги

Выберите либо **мастерскую оружия**, либо **псионическую лабораторию**. Возьмите все жетоны выбранного отсека с уровнем, равным или ниже уровня штаба, и добавьте их в мешок отваги. **Пример:** если уровень штаба III, а игроки выбрали **мастерскую оружия**, они добавят в **мешок отваги** все жетоны **мастерской оружия** с уровнем III или ниже.

Жетоны хранилищ данных

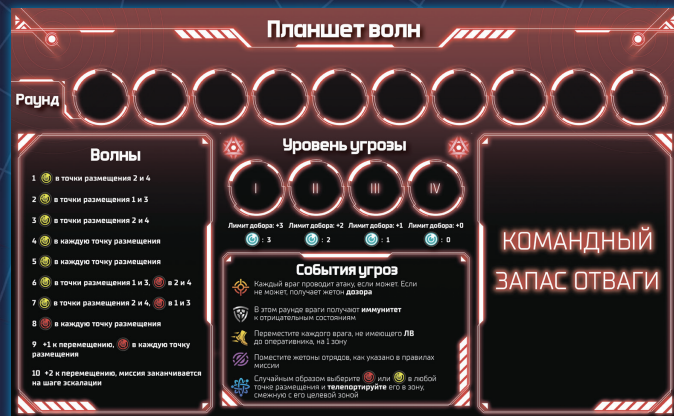
Если игроки успешно получают **жетон хранилища данных** во время миссии (см. стр. 27 в правилах игры), каждый игрок может заменить один из своих жетонов действий **жетоном улучшенного действия**. Жетон улучшенного действия помещается в ту же область, в которой был заменённый жетон (доступные или истощённые) и в том же состоянии (повреждённом или нет).

Жетоны ран и травм

Если оперативник должен получить жетон **ранения**, вместо этого он берёт карту **ранения** из соответствующей колоды (**ран** или **травм**) и добавляет её в свой сброс. Если командос должен получить жетон **ранения**, он получает **оглушение** (и жетон **ранения**). Если у оперативника или командос оказывается 5 карт **ранений** в колоде или 5 жетонов **ранений** на планшете, он немедленно выходит из миссии и убирается с поля, пав от многочисленных ранений.

Режим выживания

Цель **режима выживания** — продержаться против волн врагов определённое число раундов (обычно 10).



Изменения в подготовке

- ▶ Не вытягивайте карты **сложностей**.
- ▶ Этот режим не использует **планшет эскалации**, вместо него используйте **планшет волн** (обратная сторона **планшета эскалации**).
- ▶ Поместите жетон **замешательства** на первую ячейку **шкалы волн**. Этот жетон используется для обозначения текущего раунда.
- ▶ Карты **стратегий** не используются. Возьмите все карты **снаряжения**, связанные с картами **стратегий** (кроме карт **«Форма Вормахта»** и **«Голопроектор»**), и распределите их между игроками по своему усмотрению.
- ▶ **Важно:** если у вас есть дополнение «Немезис», вы можете выбрать карту стратегии для режима «Немезис» и связанные с ней карты снаряжения, вместо того чтобы использовать правило для карт стратегий, указанное выше.

Тревога

Тревога уже активирована в начале миссии в режиме выживания (то есть враги всегда **встревожены**). Однако **НЕ добавляйте элитный патруль в резерв размещения на шаге эскалации**.

Если закончились фигурки

Если игроки должны выставить элитную фигурку, а их не осталось в запасе, вместо поражения в миссии просто

выставьте базовый отряд (для этого вытяните базовую карту выставления). Затем вытяните и разыграйте событие угрозы (см. далее). Если в такой ситуации игроки не смогли выставить ни элитный, ни базовый отряд, миссия провалена.

События угрозы

На шаге угрозы не разыгрывайте карты угрозы, как это происходит обычно. Вместо этого вытяните 2 карты **угроз** и примените один за другим эффекты с **планшета волн**, соответствующие значкам в левой нижней части карт угроз (не применяйте эффекты с самих карт угроз). В отличие от обычных игр, миссия не считается проваленной, если в колоде **угроз** нет карт, когда вам нужно вытянуть новую. Вместо этого просто перемешайте сброс карт **угроз**, сформируйте новую колоду и продолжите игру. Если эффект предписывает вытянуть и разыграть карту **угрозы** в **режиме выживания**, разыграйте **событие угрозы** по правилам, описанным выше.

Патрули и область волн

Жетоны патрулей не добавляются в резерв размещения, когда снимаются с поля. Вместо этого на шаге размещения помещайте жетоны отрядов в точки размещения, следуя указаниям из **области волн** для текущего раунда, а затем передвиньте жетон на шкале **волн** на одну ячейку вперёд, чтобы обозначить начало следующего раунда.

Обратите внимание, что в 9-м и 10-м раундах враги получают увеличенное перемещение на шаге перемещения врагов, как указано в области волн.

Важно: в режиме выживания никакие эффекты не могут отменить размещение жетонов отрядов, повлиять на место размещения или изменить целевую зону врага. Если вы вытягиваете жетон **отваги «Помехи»**, сбросьте его и вытяните другой.

Конец вторжения

Если на поле остались оперативники **в сознании** в конце последнего раунда, миссия завершается успехом. Оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**.

Миссия 1: Контрудар

Вводный инструктаж

«Так, слушайте сюда! Это наш первый удар по врагу, и хорошо бы его не запороть! Мы узнали, где прячется один из генералов врага. Они зовут его просто командиром. Как бы он себя ни называл, этот ублюдок возглавил немало нападений на союзные базы, так что пора с ним покончить. Он отсиживается в бывшем бастионе Вормахта, но у нас есть примерная карта здания. Не спрашивайте, как мы её заполучили. Это не та история, подробности которой вы хотели бы услышать. Мы также полагаем, что на вражеских компьютерах есть ценные данные, которые могут нам пригодиться. Откуда взялись пришельцы? Почему Вормахт помогает им? Как они умудряются неожиданно появляться в самых разных местах? Всё это мы и рассчитываем узнать.

Ваша задача проста: проникнуть в лагерь врага, убить командира и украсть данные. Так как это наша первая операция на вражеской территории, очень важно действовать скрытно и избегать лишних неприятностей. После входа в здание лучше всего будет направиться на юг, оставаясь в тених и избегая обнаружения, а затем пробраться в пункт управления камерами. Рядом с пунктом управления есть небольшая комнатка с компьютером — там и находятся документы, которые нам нужны. После отключения камер и получения документов проберитесь в резиденцию командира и устраните его. Команда, помните, что вы можете устранять врагов при возможности, но ваша основная задача — действовать скрытно! У нас нет права на ошибку».



Режим штурма:

уровень штаба I.

Внимание: не получайте улучшения в этой миссии.

Цели: получить разведданные и убить командира [обязательно].

Подготовка к игре:

не вытягивайте карту сложности в этой миссии. Игроки обязаны использовать стратегию «Секретная операция».

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, доминатор, командир, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Командир:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите командира в эту зону. Командир получает дополнительное , равное , и имеет иммунитет к **оглушению**.
- **Разведданные:** оперативник в одной зоне с жетоном цели может выполнить действие **подбора**, чтобы забрать документы.

Итоги миссии

«Отличная работа, команда, всё прошло так, как мы ожидали! Разведданные показали, что у врага есть какая-то порталная технология для телепортации на короткие дистанции. Это объясняет и то, как им удаётся появляться из ниоткуда, и то, почему их перемещение всё же несколько ограничено. Кроме того, эти пришельцы, судя по всему, зовут себя ксетанианцами, но мы всё ещё слишком мало о них знаем. В иных обстоятельствах я бы сказал, что вы заслужили хороший отдых, но в полученных данных содержалась крайне тревожная информация, которая требует немедленных действий. Нет времени для отдыха! Нам удалось установить две приоритетные цели: пленный учёный, которого вынуждают помогать врагу, и оружейная фабрика, на которой Вормахт улучшает своё оружие за счёт инопланетных технологий. Любая из этих целей поможет нам продвинуться в борьбе. У нас только один шанс на выполнение каждой из них. Решите, куда отправитесь вы, а к месту расположения другой цели мы отправим команду Браво».

Награды: 1 улучшение базы, 1 карта тактики.

Последствия: нет.

Следующая миссия: если игроки выбирают спасение учёного, перейдите к **миссии 2а: Спасение** [стр. 20]. Если игроки решают отправиться на оружейную фабрику, перейдите к **миссии 2б: Отрезать пути снабжения** [стр. 22].

Миссия 2А: Спасение

Вводный инструктаж

«А ну-ка закрыли рты, открыли уши! У нас совсем немного времени, чтобы выполнить задачу. Данные, которые вы собрали, показывают, что специалист по физике, доктор Бекорт, удерживается ксетанианцами в плену по неизвестным причинам. Несмотря на то, что теперь мы знаем местоположение пленницы, врагу тоже известно, что мы владеем этой информацией. Не думаю, что они будут спокойно сидеть и ждать нас. Мы перехватили информацию о том, что они планируют перевезти её на другой объект. Это значит, что мы можем навсегда потерять её, если не поспешим. Вы должны пробраться внутрь и спасти пленницу, прежде чем враг доставит её к portalу и телепортирует неизвестно куда. Нужно спешить, так что у нас нет времени на любезности: внутрь заходите с оружием наготове. Только не будьте слишком самоуверенны: у нас есть информация, что пленницу охраняет мерзкое существо, известное как разрушитель разума. Берегите свои задницы!»

Особые правила

- **Особый жетон патруля:** он представляет собой пленницу и разрушителя разума. Его целевая зона — точка размещения 1, при условии что у него нет **ЛВ** до оперативника (разрушитель разума будет вступать в бой с оперативниками в **ЛВ** по обычным правилам). У особого патруля иммунитет к любым эффектам, которые меняют его целевую зону или скорость (например, жетон отваги «*Помехи*»). Если этот отряд достигает целевой зоны, он убивается с поля, а миссия считается проваленной. Когда оперативник получает **ЛВ** до жетона, выставьте разрушителя разума в эту зону. Особый жетон патруля при этом остаётся на поле в качестве обозначения учёного. Разрушитель разума получает дополнительное , равное , и иммунитет к **оглушению**.
- **Учёный:** воля учёного подчинена, и она не может перемещаться самостоятельно. Оперативник в одной зоне с ней может выполнить действие **подбора**, чтобы нести её, как если бы она была оперативником (см. стр. 26 в правилах игры).

**Режим штурма:**

уровень штаба I. Каждый оперативник получает только 1 улучшенную карту тактики. Не добавляйте жетоны в мешок отдачи.

Цели: доставить пленницу в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: игроки обязаны использовать стратегию «Прорыв и зачистка». Это будет первая миссия, в которой используются карты сложности.

Враги: пехотинцы Вормакта, штурмовик Вормакта, огневая группа Вормакта, поработор, каратель, разрушитель разума, творец врат.

Итоги миссии

«Отличная работа, команда! Спасение доктора Бекорт очень поможет нам. Она готова предоставить информацию о противнике, включая механизм работы портальной технологии, которую они используют для «прыжков через пространство», как она это называет. Однако для этого ей нужны данные её исследований. А они, увы, находятся на защищённом объекте врага. Думаю, вы догадываетесь, какова ваша следующая задача? Вы абсолютно правы! Вот видите, а командование считало, что вы не особо смышлёные... Кстати, про не особо смышлёных: команда Браво с треском провалила операцию. Похоже, они решили, что будет весело схватить инопланетное оружие и начать палить во все стороны. Палить не во врагов, я замечу, враги были уже мертвы. Они просто стреляли смеха ради. Думаю, не стоит говорить, что это оказалось не так весело, как они думали. Как там было в отчёте... А! Катастрофический взрыв идиотских масштабов! Вормакт захватил фабрику обратно, после того как команда Браво закончила с госпитализацией самих себя. Да уж, ситуация... не идеальная. И да, кстати, команда Браво ищет новичков! Если у вас есть знакомые...»

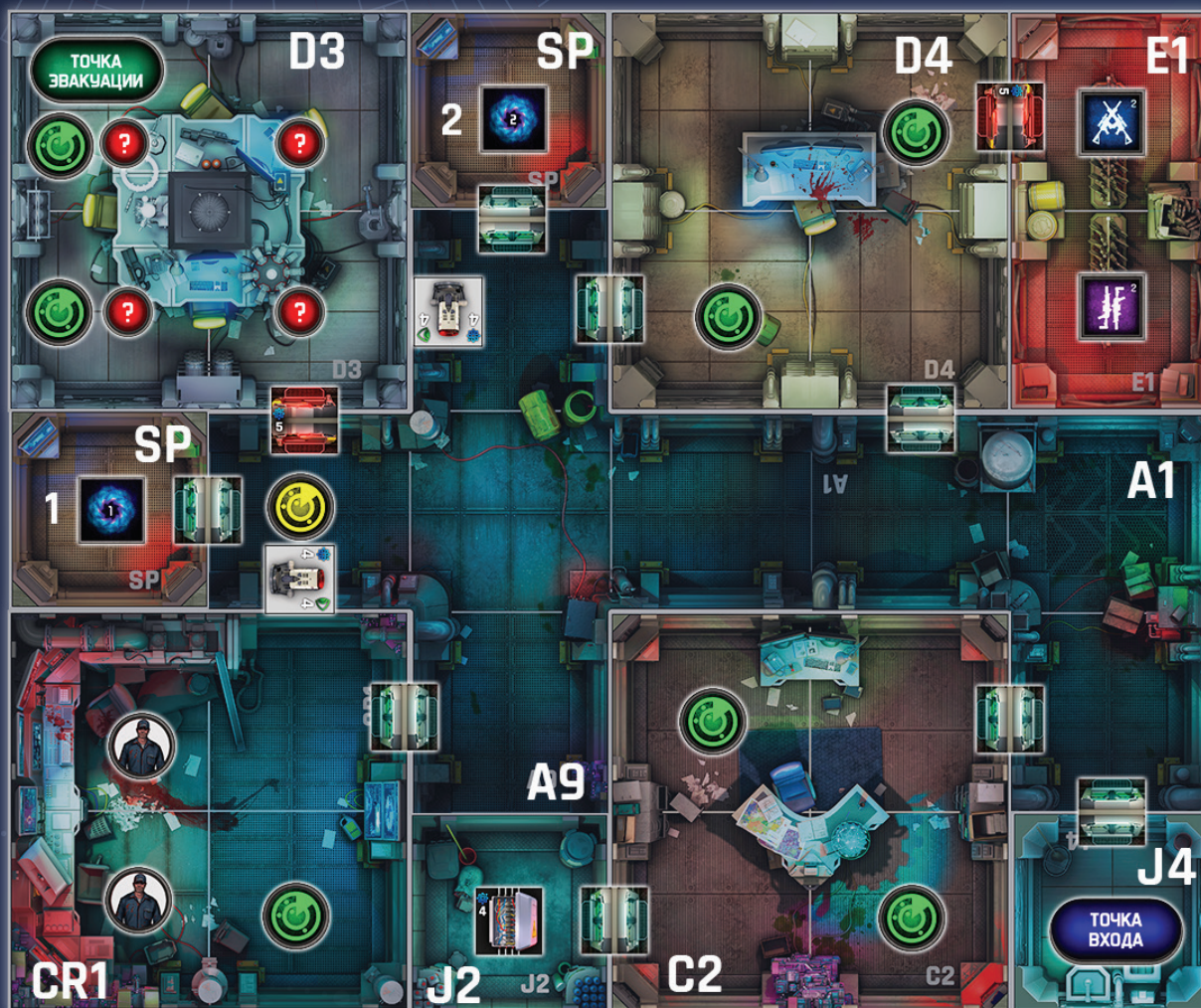
Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за провала команды Браво добавьте особую карту сложности «Усиленное оружие» в колоду сложности.

Следующая миссия: перейдите к миссии За: Сбор данных (стр. 23).

Вводный инструктаж

«А ну-ка все заткнулись, хватит болтать! Успешно выполненная миссия ещё не означает, что теперь можно сачковать! У нас мало времени, каждая минута на счету. Добытые вами данные указывают на местоположение оружейной лаборатории, которую враг использует для создания более мощного оружия. Очевидно, что мы не можем это так оставить. И разумеется, командование не хотело бы, чтобы это оружие просто отправилось на свалку. Наша задача — заполучить его себе. Как только вы зачистите объект, отправьте сигнал группе эвакуации: они пробьют внешнюю стену и начнут грузить компоненты оружия в транспорт. От вас требуется обеспечить прикрытие на это время. В этот раз нам некогда быть скрытными, так что приготовьтесь выбивать двери и сносить бошки. В это же время команда Браво отправится спасти учёного из рук врага. Не подведите, команда!»



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

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления. Игроки обязаны использовать **стратегию «Прорыв и зачистка»**. Это будет первая миссия, в которой используются карты сложности.

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

Особые правила

- **Жетоны целей:** оперативник в одной зоне с жетоном цели может выполнить действие **подбора**, чтобы поместить его на свой планшет оперативника (не более 1 жетона). Оперативник в точке эвакуации может скинуть с себя жетон цели **свободным** действием.
- **Группа эвакуации:** как только фрагмент D3 оказывается свободен от врагов, один из оперативников может выполнить приказ, чтобы отправить сигнал, что немедленно активирует тревогу. В конце этого и каждого последующего раунда снимайте 1 жетон цели из зоны с точкой эвакуации. Если в конце раунда в точке эвакуации нет жетонов целей, но они ещё остались на поле, ничего не происходит. Оперативники не могут покинуть поле через точку эвакуации, пока все жетоны целей не покинут поле с помощью группы эвакуации.
- **Шкала эскалации:** помещая жетоны происшествий на шкалу эскалации, не применяйте эффекты значков на занятых ячейках, за исключением значка **активации тревоги**.
- **Элитные патрули:** если эффект предписывает добавить элитный патруль в резерв размещения или на поле, а также если он предписывает переместить элитный патруль, добавляйте или перемещайте базовый патруль. Это правило действует и на шаге эскалации после активации тревоги.

Итоги миссии

«Отличная работа, команда! Вы не перестаёте удивлять! Компоненты оружия, которые вы получили, отличаются от всего, что мы когда-либо видели. Кроме того, данные, собранные вами, указывают на местоположение некоторых чертежей, которые позволят нам воспользоваться полученными компонентами. Эти чертежи находятся на защищённом объекте. Угадаете, какая ваша следующая миссия? Точно, отличная догадка! А вы не такие тупые, как кажется. Кстати о тупости... команда Браво справилась со своей задачей спасти учёного не так хорошо, как вы со своей. Похоже, там была кровавая бойня, и многие бойцы команды сейчас отлёживаются в медотсеке. А учёный? Что ж... могу сказать, что мне довелось пожать ей руку, и на этом всё. Потому что это всё, что команда Браво доставила на базу. Буквально. Что, по их мнению, мы должны сделать с этим? Помочь руке отрастить всё остальное тело? Бред какой-то. В отчётах много неприглядных терминов, например «ужасающий уровень сопутствующих потерь», «абсолютное пренебрежение человеческими жизнями» и «неприемлемое использование живого щита». В общем, их усилия не заслужили особого одобрения...»

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за провала команды Браво добавьте особую карту сложности «**Аура разрушителя разума**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии **36: Если ты построишь это — они умрут** (стр. 25).

Миссия 3А: Сбор данных

Вводный инструктаж

«Наша новая подруга оказалась очень общительной, но нам ещё предстоит узнать, насколько полезной окажется её болтовня. Судя по всему, доктор Бекорт отвечала за адаптацию человеческих технологий для использования ксетанианцами. Кстати, о ксетанианцах, доктор Бекорт сказала, что они не являются пришельцами в привычном нам понимании. Похоже, они пришли из другого измерения, а не со звёзд. Да-да, они появились из другого измерения, пройдя через какой-то портал. Она также заявляет, что может показать, как работают порталы ксетанианцев, но ей нужны данные её исследований.

К сожалению, её исследования находятся на другом объекте врага и разделены между тремя базами данных. Так как доктор Бекорт заявляет, что без исследований она бесполезна, у нас нет выбора — нужно проникнуть на объект и добыть данные. Также у нас есть основания полагать, что у ксетанианцев очень продвинутая система шифрования, поэтому очень вероятно, что они быстро заметят ваши попытки взлома. Чем дольше вы будете ковыряться в их базах, тем сложнее будет. Старайтесь быть как можно более скрытными и не привлекать внимания. Мы снабдим вас голопроектором, нашей передовой разработкой, а также формой Вормахта. Умные оперативники могли бы воспользоваться ими, чтобы попасть в труднодоступные зоны. Посмотрим, есть ли среди вас кто-нибудь достаточно умный. К слову, о нехватке ума: команда Браво набрала новобранцев и направляется к другому ключевому объекту в цепочке снабжения врага. Надеюсь, свежая кровь поможет им преуспеть в этот раз...»



Особые правила

- **Жетоны целей:** оперативник в одной зоне с жетоном цели может выполнить действие **взлома**, чтобы получить данные. ЦЗ этих проверок равно числу жетонов происшествий на шкале эскалации (если тревога сработала, ЦЗ = 10). При успехе жетон цели убирается с поля, а на шкалу эскалации выкладывается 2 жетона происшествий из запаса.

Итоги миссии

«И снова превосходная работа! Ваш профессионализм не остался незамеченным, уж поверьте мне! Хотелось бы, чтобы команда Bravo была хотя бы в половину так же профессиональна, как вы. Всё, чего им удалось добиться в последней миссии, — это того, что одна половина команды оказалась в плену, а другая — разорвана на кусочки. Кажется, в отчётах без стеснения называли это самой унижительной военной операцией в истории человечества.

Но мы отвлеклись. Данные, которые вы добыли, одновременно и бесценны, и ужасны. Доктор Бекорт не шутила, говоря, что ей потребуются её исследования, чтобы заставить нас поверить в то, что она собиралась рассказать о порталной технологии ксетанианцев. Исходя из её данных, технология подпитывается психической энергией и использует живых существ с выраженными псионическими способностями в качестве «якоря» для порталов. Более того, она говорит, что главный портал, через который ксетанианцы пришли к нам, добровольно удерживается неким человеком с ярко выраженными псионическими способностями. Есть и хорошие новости: теперь, когда у неё есть её исследования, она сможет создать инструменты, позволяющие пробудить спящие псионические способности наших оперативников. Да-да, остряки, и ваши тоже. Понимаю, всё это звучит как что-то из низкопробной научной фантастики, но достоверность её исследований подтвердили наши учёные. Так что... кто готов послужить планете на совершенно новом уровне? Ага, так и думал».

Режим штурма: уровень штаба I. Каждый оперативник получает по 2 улучшенные карты тактики. Не добавляйте жетоны в мешок отваги.

Цели: получить данные из 3 баз данных [обязательная].

Подготовка к игре: поместите жетон происшествия на шкалу эскалации. Игроки должны использовать стратегию «Шпионаж» в этой миссии.

Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, разведывательные дроны, доминатор, командир, мародёр, творец врат.

Награды: 1 улучшение базы. Также разблокируйте отсек **псионической лаборатории** и получите в ней уровень I.

Последствия: из-за провала команды Bravo добавьте особую карту сложности «**Усиленная огневая мощь**» в колоду сложностей.

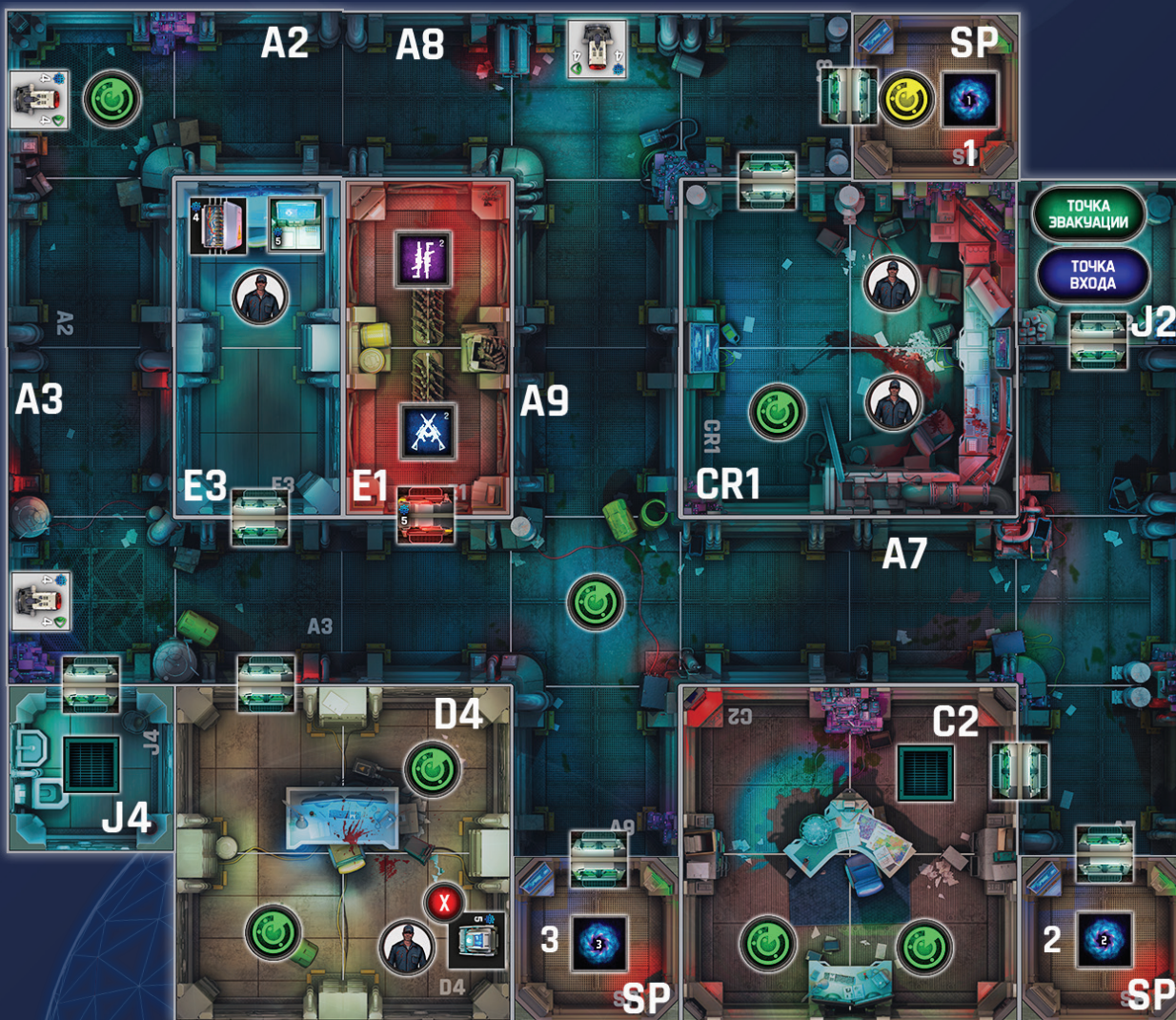
Следующая миссия: перейдите к **миссии 4а: Проникновение и подрыв** [стр. 27].

Миссия 3Б: Если ты построишь это — они умрут

Вводный инструктаж

«Слушайте сюда! Нам многое предстоит сделать, у нас нет времени на ваши хиханьки да хаханьки. Чертежи, которые нужны для использования полученных компонентов оружия находятся на защищённом жёстком диске в не менее защищённом комплексе. Объём данных большой, потребуется некоторое время на загрузку, так что вам нужно будет затаиться и подождать, когда перенос на внешний накопитель завершится. Затем этот внешний накопитель нужно будет доставить в точку эвакуации.

Кроме того, несмотря на то, что команда Bravo провалила свою миссию, нам удалось выяснить, что исследования покойной доктора Бекорт хранятся на жёстких дисках на другом объекте. Мы дадим команде Bravo ещё один шанс, чтобы всё исправить и раздобыть данные. Понадеемся, что в этот раз они справятся лучше».



Режим штурма: уровень штаба I. Каждый оперативник получает по 2 улучшенные карты тактики. Не добавляйте жетоны в мешок отваги.

Цели: доставить жетон цели «!» в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: поместите жетон цели «!» лицевой стороной вверх на жетон сканера на фрагменте D4. Затем поместите три жетона целей «X» лицевой стороной вверх поверх жетона «!». Игроки должны использовать стратегию «Шпионаж» в этой миссии.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, поработитель, командир, мародёр, творец врат.

Особые правила

- **Загрузка данных:** оперативник в одной зоне со сканером может пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 6), чтобы начать загрузку. При провале оперативник помещает жетон происшествия в зону (как обычно при провале **взлома**) и сможет попытаться снова, потратив ещё действие. При успехе загрузка начинается. После её начала в конце каждого раунда снимайте по одному жетону «Х» с верха стопки. Когда последний жетон «Х» снят, оперативник в одной зоне со сканером может использовать действие **подбора**, чтобы поместить жетон «!» на свой планшет.
- **Тревога:** как только жетон «!» снимается с жетона сканера, срабатывает тревога.

Итоги миссии

«Очередная успешная миссия, отличная работа! С этими чертежами мы сможем обратить оружие пришельцев против его создателей. Кстати, есть хорошие и плохие новости, касающиеся ваших друзей из команды Браво. Хорошая новость в том, что они смогли заполучить... эм... некоторые данные, которые оказались весьма шокирующими. Оказывается, эти «пришельцы» не совсем пришельцы в привычном нам понимании. Они пришли из другого измерения, а не со звёзд. Да-да, они пришли к нам из другого измерения через нечто вроде портала. Также они похоже имеют доступ к ограниченной телепортации, дающей возможность перемещаться в мгновение ока. Но гораздо сильнее нас тревожит то, что почившая доктор Бекорт исследовала некую технологию, которая могла дать Вормакту, вы только подумайте, псионические способности. Знаю-знаю, звучит глупо, но есть много данных, что и сами ксетанианцы наделены такими способностями, и именно они позволяют скакать через пространство, как говорят учёные. Мы всё ещё ведём исследования и когда узнаем что-нибудь новое, я дам знать.

А? Какая была плохая новость? А, точно. Ну... видимо команда Браво не захотела довольствоваться кражей данных. В середине миссии они решили, что будет забавно вместо украденных данных оставить врагу видео с пошаговой инструкцией для нанесения крема от грибка на ноги. Думаю, очевидно, что система засекла неавторизованную загрузку и подняла тревогу. По итогам перестрелки одна половина команды Браво была вынуждена тащить другую половину волоком к точке эвакуации. Они вернулись лишь с третьей необходимых данных. Думаете, они усвоили урок? Это вряд ли. В медотсеке они все вместе смеялись над своей остроумной шуткой. Хотелось бы нам иметь более профессиональную вторую команду, но работаем с тем что есть».

Награды: 1 улучшение базы. Также разблокируйте отсек **мастерской оружия** и получите в ней уровень I.

Последствия: из-за провала команды Браво добавьте особую карту сложности **«Тревожные видения»** в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 46: Абсолютная власть** [стр. 28].

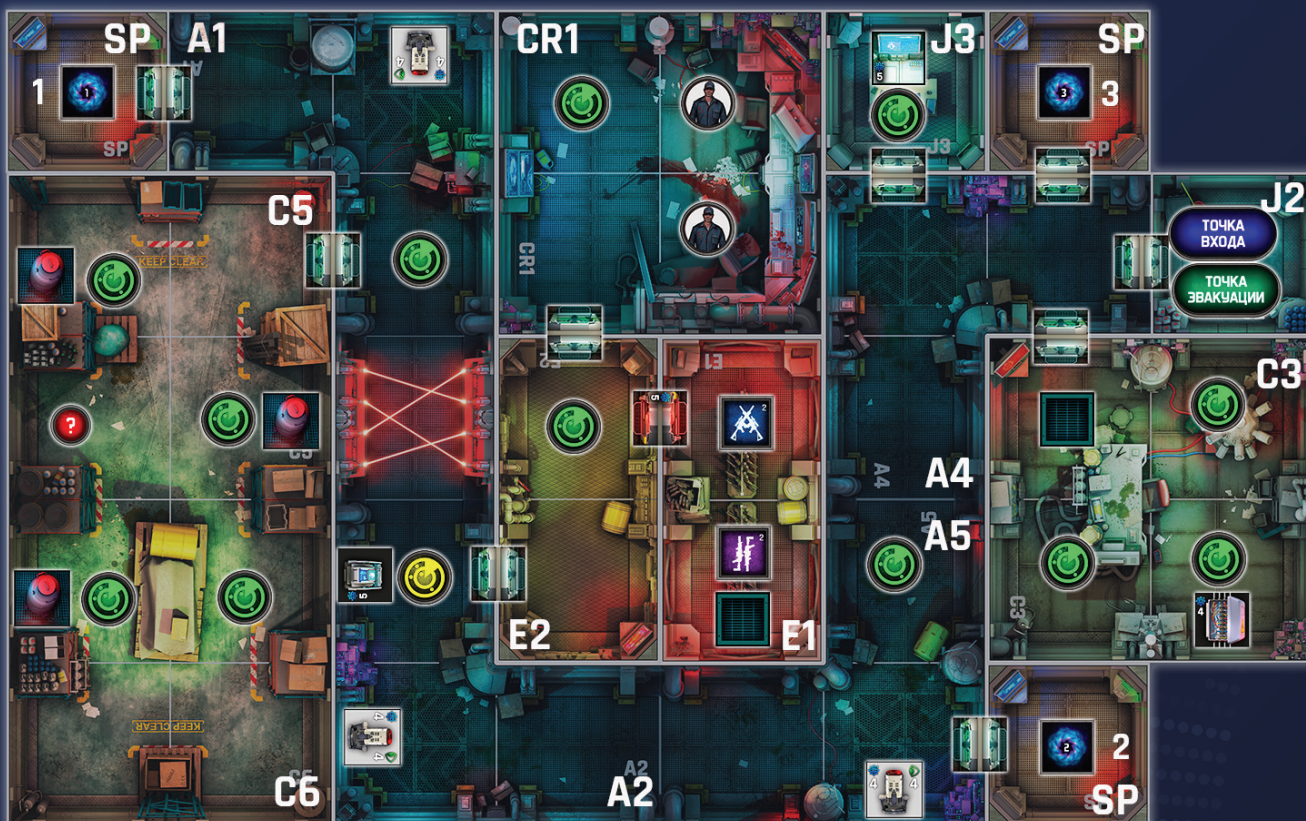
Миссия 4А: Проникновение и подрыв

Вводный инструктаж

«Так, все успокоились! Я знаю, что доктор Бекорт пошарилась у вас в мозгах, но мне не очень хочется слушать о вашем обострившемся восприятии, удивительных способностях или об ужасных видениях с чудовищным существом, которое пытается пробраться в ваше сознание, бла-бла-бла. Приберегите это всё для мозгоправов, а нам пора за работу.

Добытые вами разведданные оказались весьма интересными. В особенности командование в восторге от координат источника энергии, который, как мы полагаем, создан для подпитки огромного портала, который враг собирается использовать против нас. Если мы выведем его из строя, врагу придётся заново придумывать, чем питать их игрушку, а у нас появится возможность обнаружить этот новый портал, прежде чем он заработает. Мы снабдим вас «опустошителем» — самым мощным портативным взрывным устройством в нашем арсенале. Вы должны заложить его на складе врага рядом с источником энергии и подорвать. Надеюсь, мне не нужно говорить, что вы должны оказаться как можно дальше от устройства, когда оно взорвётся. Если бы вы были командой Браво, мне бы точно стоило об этом упомянуть, но вы не они, так что я не буду. Кстати, о ваших друзьях: им поручили нанести последний удар по цепочке снабжения врага. Им даже не придётся сражаться — в этой миссии они просто на подхвате у ударной группы дронов. Надеюсь, их будут держать подальше от боевых действий, а не то приёмный покой опять переполнится...

До этого мы руководили каждой вашей миссией, ограничивая вас в стратегических манёврах, но вы доказали, что достойны доверия, так что командование готово поручить планирование этой миссии вам. Не облажайтесь!»



Режим штурма:
уровень штаба I.

Цели: подорвать
опустошитель
в зоне с жетоном цели
[обязательная].

Подготовка к игре:
дайте одному
из оперативников
жетон **опустошителя**.
Начиная с этой миссии
и далее, игроки сами
могут выбирать карту
стратегии на миссию.

Враги: пехотинцы
Вормахта, истязатель,
огневая группа
Вормахта, поработор, каратель, мародёр,
творец врат.

Особые правила

- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, немедленно срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** либо **взломом** сканера (ЦЗ = 5), либо через распределительный щит (см. стр. 27 в правилах игры). После **отключения** переверните её фрагмент **отключённой** стороной вверх.
- **Взрывчатка с таймером:** оперативник с жетоном опустошителя может, используя приказ, установить взрывчатку в зоне с жетоном цели. После этого жетон опустошителя помещается на поле в зону оперативника и взрывается в конце раунда, активируя тревогу. Оперативники в одной с ним зоне оказываются **без сознания**, а все прочие фигурки погибают. Фигурки и объекты в смежных зонах получают по 3 урона.
- **Взрывоопасные бочки:** если эти бочки получают любой урон (атаки по ним автоматически попадают), они взрываются, нанося по 4 урона всем возможным целям в их зоне и по 2 урона всем возможным целям в смежных зонах, провоцируя проверку 🔊 3.
- **Тревога:** как только тревога срабатывает, переверните точку размещения 1 **неактивной** стороной вверх.

Итоги миссии

«Учитывая количество взрывоопасных веществ на этом складе, возможно, с опустошителем мы переборщили. Ну то есть... это был чудовищный взрыв! Впрочем, главное, что это сработало. А знаете, что не сработало? Наш план с выведением из строя оружейной фабрики. Ударная группа дронов не смогла захватить объект, потому что команда поддержки даже не заняла позиции! Оказывается, команда Браво умудрилась разбить свой БТР по пути от штаба, и всё время миссии одна половина команды тащила другую половину обратно в штаб, в медотсек. Мне кажется, командование больше расстроилось из-за потери БТР, чем команды Браво...

Но главное, что вы, парни, проделали отличную работу! Ваши успехи не остаются без внимания, уж поверьте! Я даже слышал, что некоторые в командовании говорят... погодите, что это было?! Взрыв? Внутри базы? Это сигнал тревоги из-за прорыва периметра! Команда, вооружаемся, думаю, мы под атакой!»

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за очередного провала команды Браво добавьте особую карту сложности «**Переносные фазовые щиты**» в колоду сложностей.

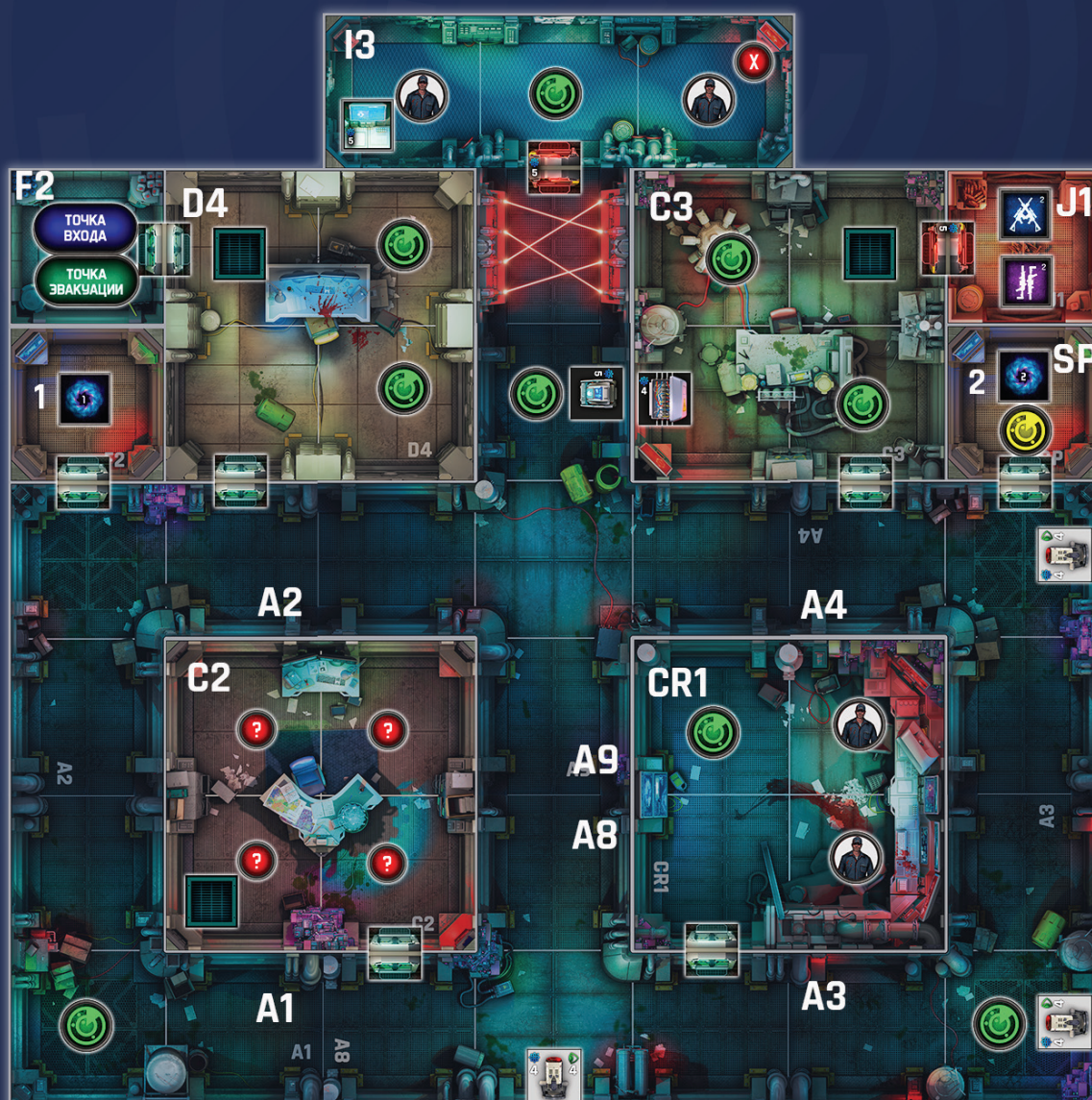
Следующая миссия: перейдите к **миссии 5: В тени смерти** (стр. 30). **Важно:** игроки должны проходить миссию 5 следующей и не могут перейти к специальной миссии.

Миссия 4Б: Абсолютная власть

Вводный инструктаж

«Так, тишина! Знаю-знаю, вы все рады своему новому снаряжению, но нам пора за работу. Несмотря на то, что новое оружие очень впечатляет, нам нужен соответствующий источник энергии, чтобы использовать его на полную. Добытые разведданные указывают на склад, где ксетанианцы хранят немало энергоячеек. Мы можем их разобрать и пустить в ход. Однако будет недостаточно только украсть энергоячейки: вы должны убедиться, что ксетанианцы потеряют доступ к исследованиям этого оружия и что они не смогут использовать его против нас в будущем. Мы снабдим вас «опустошителем» — самым мощным портативным взрывным устройством в нашем арсенале. Как только вы получите энергоячейки, заложите устройство в серверной и уничтожьте все их данные!»

Кстати, команде Браво мы тоже дадим опустошитель и отправим их подорвать склад с каким-то огромным источником энергии для мега-портала ксетанианцев. Мы решили, что с их тягой всё взрывать — это идеальное задание для них».



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: принести энергоячейки в точку эвакуации и взорвать **опустошитель** на фрагменте I3 [обязательные].

Подготовка к игре: поместите четыре жетона цели «?» на фрагмент поля C2 и один жетон цели «X» на фрагмент I3. Дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**.

Враги: уничтожители, истязатель, разведывательные дроны, поработитель, каратель, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, немедленно срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** либо **взломом** сканера (ЦЗ = 5), либо через распределительный щит (см. стр. 27 в правилах игры). Когда она отключается, переверните фрагмент **отключённой** стороной вверх.
- **Опустошитель:** оперативник с жетоном опустошителя может, используя приказ, поместить его в зону с жетоном **цели** «X». Опустошитель взрывается в конце раунда, активируя тревогу и убивая всех в своей зоне (оперативники оказываются **без сознания**).
- **Энергоячейки:** каждый жетон **цели** «?» представляет собой энергоячейку, которую оперативники должны украсть. Оперативники могут выполнить действие **подбора**, чтобы поместить один жетон **цели** из своей зоны на свой планшет. Оперативник может нести не более двух жетонов **целей**. Оперативник с одним или несколькими жетонами целей не может входить в вентиляцию.

Итоги миссии

«Очередной успех! Вы ещё ни разу нас не подвели. С этими энергоячейками наше новое оружие совсем скоро покажет себя. Спрашиваете, как себя показала команда Браво? Ну... они смогли подорвать объект... только не тот. Мы не очень понимаем, как они оказались на другой вражеской базе, но итог останется увековечен навсегда: после установки опустошителя они установили камеру, чтобы заснять в замедленном режиме, как они уходят на фоне взрыва. Знаете, как в фильмах. Они загрузили это видео в свои соцсети, так что если вам нужен видеоурок на тему того, как проваливать операции со стилем, то вы знаете, где его найти. По крайней мере, они смогли убить несколько ксетанианцев этим взрывом. Это тоже своего рода успех.

Но главное, что вы, парни, проделали отличную работу! Ваши успехи не остаются без внимания, уж поверьте! Я даже слышал, что некоторые в командовании говорят... погодите, что это было?! Взрыв? Внутри базы? Это сигнал тревоги из-за прорыва периметра! Команда, вооружаемся, думаю, мы под атакой!»

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за очередного провала команды Браво добавьте особую карту сложности «**Шёпот безумия**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии **5: В тени смерти** (стр. 30). **Важно:** игроки должны проходить миссию 5 следующей и не могут перейти к специальной миссии.

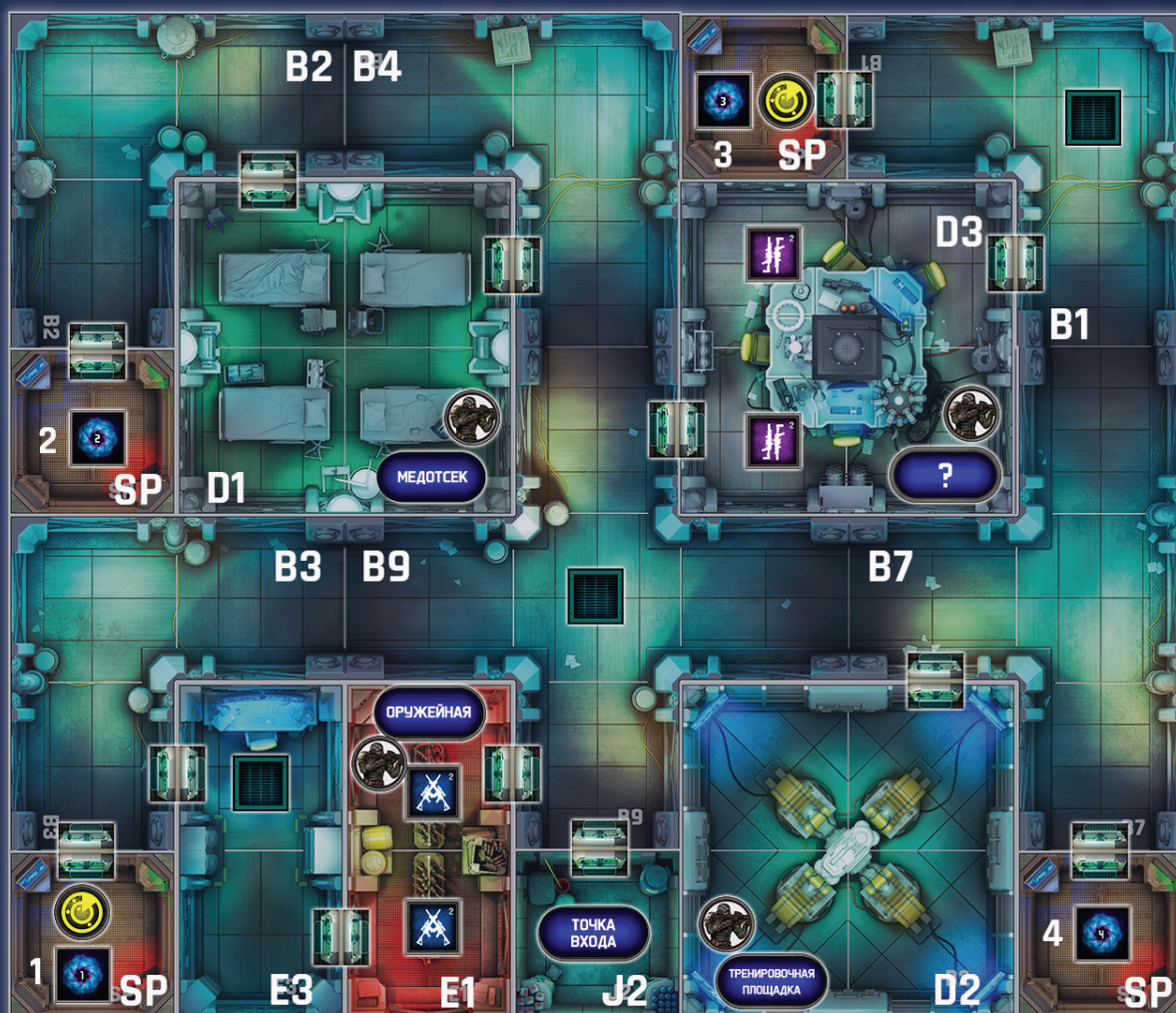
Миссия 5: В тени смерти

Вводный инструктаж

«Команда, мы в непростой ситуации. Враги наступают со всех сторон, а большая часть наших отрядов отправлена на разные операции и не сможет прийти на помощь. Вам придётся самим держать оборону! Враг сделает всё, чтобы мы понесли огромные потери. А вы сделайте всё, чтобы минимизировать урон. И помните: сначала спасаем жизни и только потом — имущество! Половина команды Браво в медотсеке, а другая половина разбросана по всей базе, так что помощи от них не ждите. Удерживайте врага как можно дольше и дождитесь прибытия подкрепления с базы 12. Мы рассчитываем на вас!»

Особые правила

- **Режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания. Подробнее об этом режиме см. на стр. 18.
- **Люки:** оперативники не могут использовать вентиляционные люки в этой миссии, так как вентиляция кишит врагами. Если для события угрозы вытягивается значок , поместите патруль  на случайный люк.
- **Жетоны отсеков базы:** они представляют собой разные отсеки базы. Оперативники никак не могут взаимодействовать с этими жетонами. Важно: в конце миссии любой урон нанесённый этим жетонам (см. ниже) повредит соответствующий отсек базы на листе базы.
- **Солдаты:** жетоны солдат на поле не перемещаются в этой миссии и считаются находящимися в **укрытии**. Они следуют стандартным правилам солдат (см. стр. 44 в правилах игры).
- **Целевая зона:** целевой зоной для врага без **ЛВ** до оперативника является зона с ближайшим жетоном отсека базы. Враги с **ЛВ** до оперативника перемещаются и атакуют по стандартным правилам.
- **Активация врагов:** когда враги атакуют, они выбирают цель в соответствии со следующими приоритетами: оперативники → солдаты → жетоны отсеков базы. Например, если бы враг должен был провести атаку и в его **ЛВ** не было бы оперативника, он бы атаковал солдата (если есть) или отсек базы, если ни оперативника, ни солдата не было бы в **ЛВ**. Когда враг атакует жетон отсека, атака автоматически попадает и наносит 1 урон (вне зависимости от реального урона атаки). Если враг атакует оперативника или солдата атакой по области (**АоЕ**), она не наносит урона жетонам отсеков в той же зоне (жетоны отсеков получают урон только от прямых атак по ним). Если жетон отсека базы получает 4 урона или больше, он считается уничтоженным. Если это происходит, уберите жетон с поля.



Итоги миссии

«Это чуть не превратилось в катастрофу, но вы смогли продержаться достаточно долго, команда! Мы многих потеряли сегодня, но всё могло быть гораздо хуже, если бы не вы. Мы узнали, что ублюдок, ответственный за это нападение, — это командир, возглавивший руководство на захваченной базе землян. Что ещё хуже, наша база не единственная атакованная. База 11 прямо сейчас находится в осаде.

Наши недавние успехи привлекли внимание врага настолько, что они решили действовать конкретно против нас. Мы не оставим это просто так! У вас есть выбор: вы можете либо возглавить прямую атаку на врага, либо можете отправиться на помощь базе 11 и попытаться отбросить противников, а также спасти как можно больше выживших. Выберите одно, а команда Bravo разберётся со вторым. Под «разберётся» я конечно же имею в виду, что они постараются не убится во время акта героической тупости. Почему мы всё ещё продолжаем доверять им миссии? Ну-у-у... скажем так, их глава — племянник могущественного политика, ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ могущественного. Так что... мы от них так просто не отделаемся».

Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: в конце раунда 10 на поле должен оставаться хотя бы один оперативник **в сознании** [обязательная]. Не дать умереть солдатам.

Подготовка к игре: эта миссия использует правила режима выживания [см. стр. 18]. Поместите жетон **псионической лаборатории** или **мастерской оружия** на фрагмент D3 [в зависимости от того, какой отсек разблокирован].

Враги: пехотинцы Вормакта, штурмовик Вормакта, разведывательные дроны, поработитель, каратель, разрушитель разума, творец врат.

Награды: получите уровень штаба II, 2 улучшения базы, 1 карту тактики. Если ни один солдат не был убит, следующую миссию начните с картой **«Невероятная отвага»**.

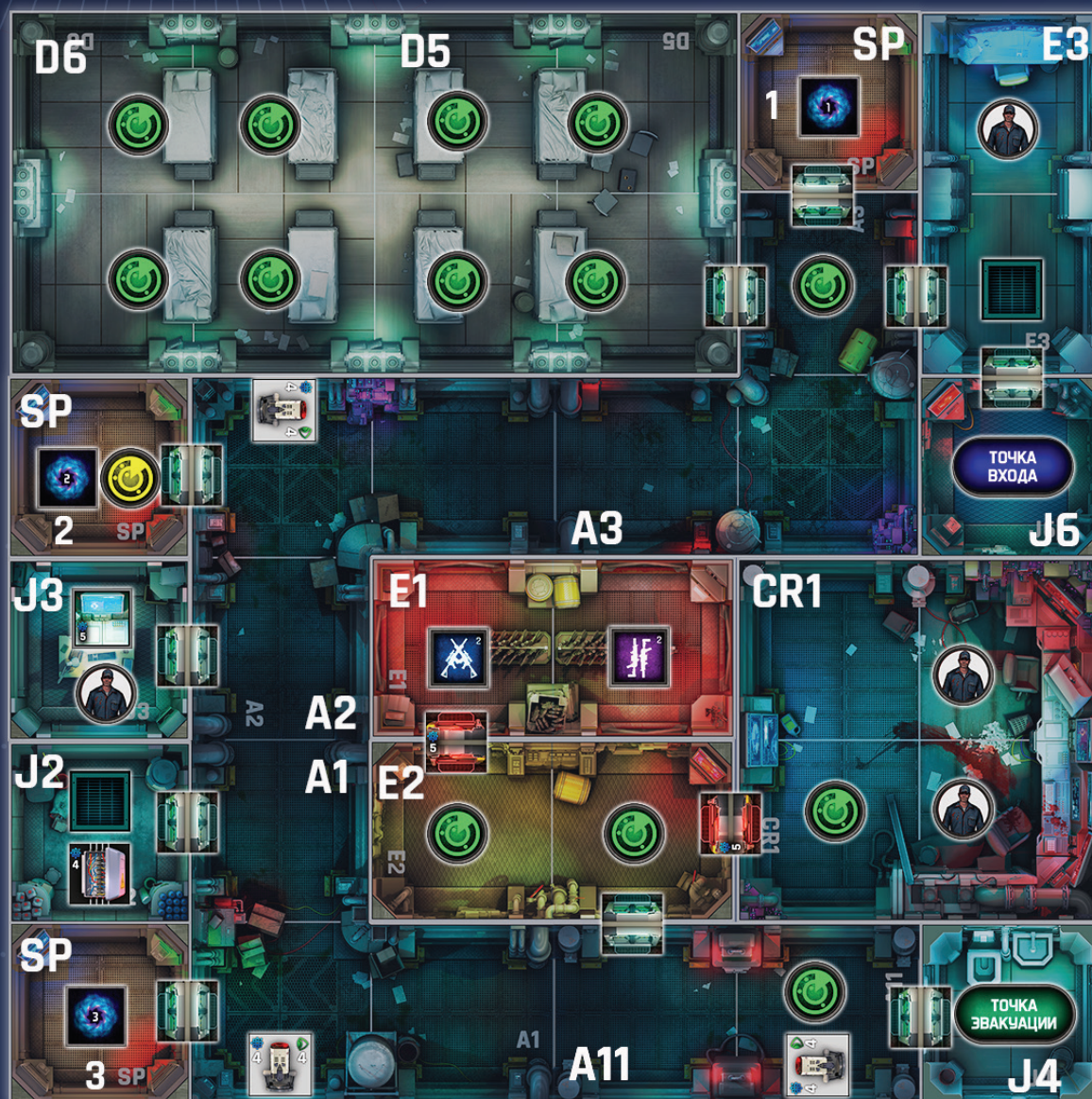
Последствия: если хотя бы один солдат был убит, следующую миссию начните с картой **«Низкий боевой дух»**. Отметьте урон, полученный отсеками базы [см. стр. 11].

Следующая миссия: если игроки выбирают атаковать командира врага, перейдите к миссии **6а: Нежное убийство** [стр. 32]. Если игроки решают отправиться на помощь базе 11, перейдите к миссии **6б: В тылу врага** [стр. 34].

Миссия 6А: Нежное убийство

Вводный инструктаж

«Знаю, вы всё ещё отходите от нападения на нашу базу, но вам надо собраться. Пора за работу! Командир, спланировавший атаку на нашу базу, должен поплатиться за наши потери. И он поплатится! Но сначала нужно избавиться от отрядов врагов, которые сбежали, когда прибыло наше подкрепление. Мы проследили за ними до казарм и отправляем вас, чтобы вы с ними разобрались. План прост: проберитесь в казармы ночью, когда все будут спать, и казните всех до единого! Убивать спящих, конечно, не самая геройская задача, но эти ублюдки не заслуживают умереть с честью. Пока вы разбираетесь с этим мусором, команда Браво отправится на помощь базе 11. Не уверен, насколько полезны будут четыре солдата в бинтах, пластырях, гипсе и шинах, но других вариантов у нас нет».



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: убить всех врагов
на фрагментах D5 и D6
[обязательная].

Подготовка к игре: нет.

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

Особые правила

- **Радиомолчание (необязательное правило для игры с несколькими участниками):** так как все на объекте спят, скрытность особенно важна. Поэтому, пока тревога не сработает, игроки не могут общаться вслух. Вопросы и уточнения по правилам разрешены, как и зачитывание карточек вслух, но обсуждение тактики, карт в руке, планов и прочего — нет. Игроки могут общаться с оперативниками в пределах **ЛВ** жестами. Если игрок всё же что-то **ГОВОРИТ** другому игроку касательно тактики, планов и прочего, его оперативник проходит проверку  в своей зоне с ЦЗ, равным числу зон до собеседника (не менее 1).
- **Казармы:** каждый отряд врага в казармах (фрагменты D5 и D6) в начале миссии спит. Когда фигурки этих врагов выставляются на поле, не применяйте эффекты выставления для них, а также выставляйте только одну фигурку (вне зависимости от значения выставления). Если по любой причине спящая фигурка становится **встревоженной**, она **просыпается**. В этом случае все остальные фигурки в казармах также становятся **встревоженными** и **просыпаются**. Если спящая фигурка в какой-либо момент оказывается в пределах проверки  или становится целью любого эффекта (например, **баллона с газом** или карты тактики), она становится **встревоженной**.
- **Спящие враги и скрытность:** оперативники не должны проходить проверки скрытности при перемещении в **ЛВ** спящей фигурки, но должны делать это при перемещении в зону спящей фигурки, чтобы проверить, проснётся ли она. ЦЗ такой проверки равно значению  врага в зоне (другие спящие враги игнорируются). Помните, что враги получают +2  против оперативников в своей зоне.
- **Казнь:** приказом оперативник с экипированным оружием, у которого  = 0, может казнить спящего врага в своей зоне (это не считается атакой, поэтому кубики не бросаются и способности оружия не срабатывают). Казнь автоматически убивает фигурку, но оперативник проходит проверку скрытности (ЦЗ = 4), чтобы сделать это тихо. При провале все фигурки в казармах **просыпаются** и становятся **встревоженными**. Казнённые враги всё равно получают жетон **замешательства**. Когда оперативник казнит спящего врага, не получайте жетон отваги. Вместо этого бросайте кубик  и получайте указанный жетон. Если оперативник проводит обычную атаку, а не казнит врага (даже если делает это оружием с  0, все враги в казармах становятся **встревоженными**.
- **Примечание по картам стратегий:** обстоятельство «Отключение света» и **форма Вормахта** не оказывают влияния на спящих врагов. Кроме того, жетоны отрядов в казармах нельзя выбрать целью способности «Под прикрытием» стратегии «Шпионаж».
- **Группа быстрого реагирования:** если тревога срабатывает, немедленно поместите жетон элитного отряда в точку размещения.

Итоги миссии

«Надеюсь, вы испытали облегчение, команда. Лично мне точно стало легче. Но работа на этом не закончена. Мы вычислили, где находятся творцы врат, которые перебросили отряды врага для атаки нашей базы. Они тоже поплатятся! Приготовьтесь к отправке.

База 11? Что ж, у них не всё радужно. Команда Браво пробралась в тыл врага, запуталась в том, кто есть кто, и начала палить по нашим же отрядам. К счастью, они никого не убили, но вынудили отступить, что дало преимущество ксетанианцам. Мы потеряли основной уровень, но на подземном уровне остались выжившие, которые ещё держатся против орд врагов. Мы отправили команду Браво им на помощь. Должны же они рано или поздно хоть в чём-то преуспеть, согласны?»

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за очередного провала команды Браво добавьте особую карту сложности «**Кризис разума**» в колоду сложностей.

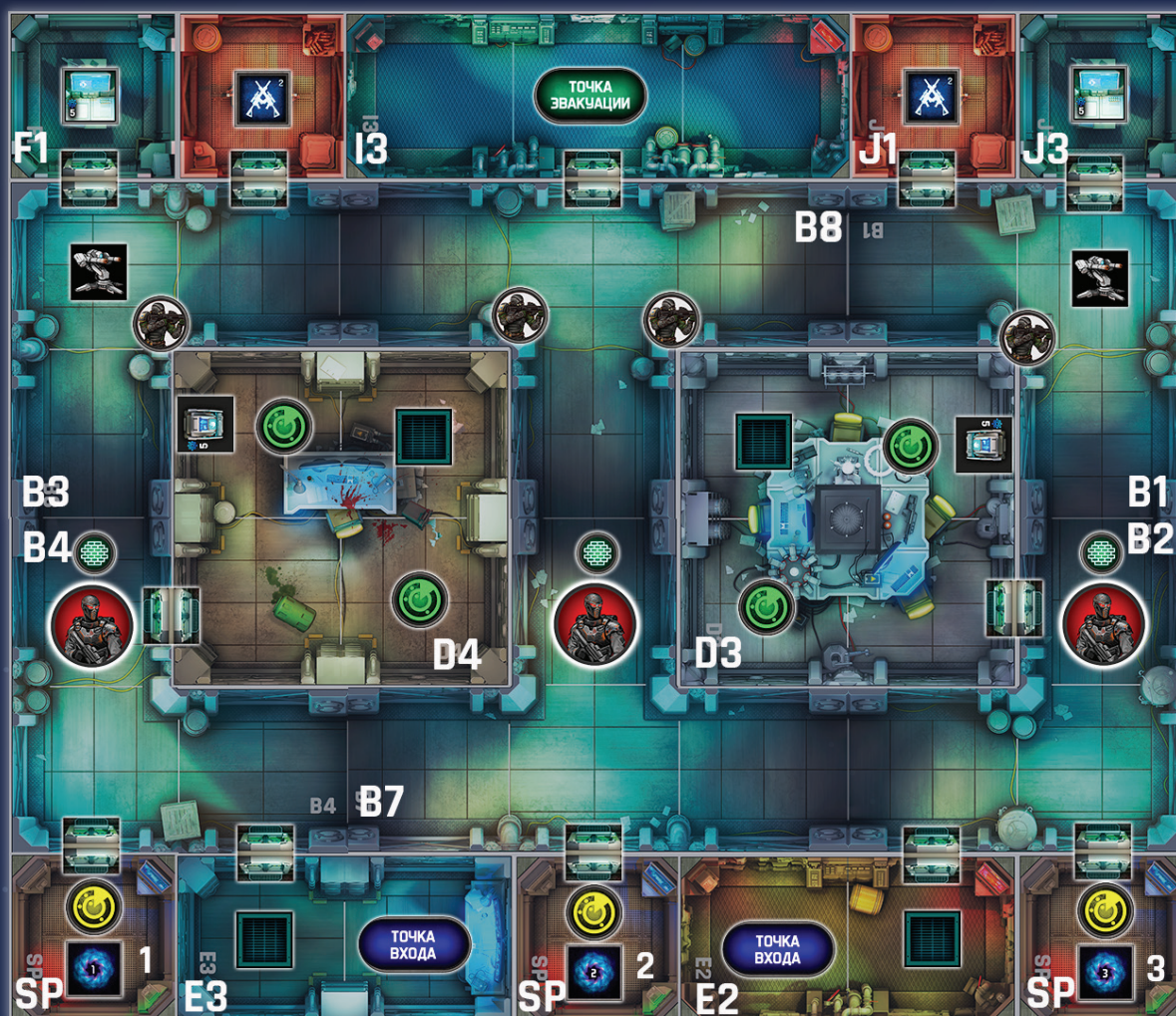
Следующая миссия: перейдите к миссии 7а: **Блюдо, которое подают холодным** (стр. 36).

Миссия 6Б: В тылу врага

Вводный инструктаж

«Команда, у нас мало времени! Наши товарищи едва держатся! Эта база и её личный состав куда важнее, чем вы думаете. Оказывается на базе разрабатывалась сверхсекретная противофазная технология для деактивации порталов врага и телепортации — она стала бы огромным подспорьем в войне. К сожалению, с выжившими нет связи, так как сигнал глушится врагом. Это значит, что мы не можем сообщить им, что помощь уже в пути. Несколько выживших спрячутся на подземном уровне, но и на надземном уровне ещё остались солдаты, пытающиеся сдержать врага.

Если вы хотите спасти выживших с подземного уровня, сначала придётся туда добраться. Лестницы и лифты использовать опасно, поэтому вам придётся пробраться через люк в пункте управления. К сожалению, доступ к люку перекрыт, поэтому вам потребуется опустошитель, чтобы его вскрыть. Те солдаты, которые останутся наверху, прикроют вас, пока вы будете пробираться к выжившим. Если бы меня устраивал провал, я бы отправил туда команду Браво и просто бы убрал трупы потом. Но я отправляю вас! А команда Браво отправится вслед за напавшими на нашу базу врагами... Что может пойти не так?»



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: активировать защитные турели и подорвать **опустошитель** в точке эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: достаньте все карты инициативы 3 из колоды базовых карт выставления и отложите их. Поместите огневую группу Вормахта в каждую зону с соответствующим значком. Всякий раз, когда одна из огневых групп убита, берите одну из отложенных карт выставления и замешивайте её обратно в колоду. Дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, боевой дрон, каратель, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Держать строй:** солдаты в конце каждого коридора находятся в **укрытии**. В конце каждой фазы оперативников каждый солдат активируется, следуя стандартным правилам солдат (см. стр. 44 в правилах игры).
- **Ожесточённые бои:** враги связаны боем с оборонительными силами базы, но они не знают, что оперативники подходят с тыла. Поэтому враги считаются **СПОКОЙНЫМИ** по отношению к оперативникам и их способностям, но **ВСТРЕВОЖЕННЫМИ** по отношению к солдатам и турелям. В связи с этим враги не получают жетоны замешательства, получая **ЛВ** до активных турелей и солдат, но ПОЛУЧАЮТ их за оперативников по обычным правилам. Когда жетон **происшествия** должен быть размещён на поле (в том числе и при перевороте жетона **замешательства**), немедленно помещайте его на **шкалу эскалации**. Во время фазы врагов те будут вступать в бой с солдатами и активными турелями, даже если не знают о присутствии оперативников.
- **Какофония:** из-за ожесточённых перестрелок, происходящих в коридорах, в этой миссии не проводятся проверки шума.
- **Активация и перемещение врагов:** целевой зоной для **спокойных** врагов является зона с жетоном **баррикады**, при условии что на этой «линии» (в правом, левом или центральном коридоре) есть солдаты или **активные** турели. Враги будут перемещаться в такие зоны, даже если противник уже в пределах дальности атаки. Враг в зоне с **баррикадой** не будет перемещаться из неё, если в его **ЛВ** есть оперативники, солдаты или **активные** турели. Если их нет, целевой зоной становится **точка эвакуации**. Если враги перемещаются в зону с **точкой эвакуации**, миссия провалена. Когда патрули покидают точки размещения во время этой миссии, они закрывают за собой двери. После активации тревоги целевой зоной врагов становится зона с ближайшим оперативником, как обычно.
- **Укрепления:** жетоны **баррикад** дают **укрытие** врагам в зонах с ними по обычным правилам, но не убираются из зоны, если в ней нет врагов.
- **Управление турелями:** в начале миссии турели **отключены**. Каждый жетон **сканера** контролирует ближайшую к нему турель (например, **сканер** в правой половине поля контролирует правую турель). Оперативник в одной зоне со **сканером** может пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы активировать соответствующую турель. **Активная** турель атакует ближайшую фигурку врага в пределах дальности и **ЛВ** в конце каждой фазы оперативников.
- **Выход:** оперативник с **опустошителем** может приказом поместить его в зону с **точкой эвакуации**. В конце раунда **опустошитель** взрывается, активируя тревогу и убивая всех в своей зоне (оперативники оказываются **без сознания**). После этого оперативники могут покинуть карту через **точку эвакуации**.
- **Помехи телепортации:** любой эффект, который должен **телепортировать** фигурку или поместить жетон **портала**, отменяется (если это эффект карты угрозы, сбросьте её и вытяните новую).
- **Важно:** при использовании карты тренировочной площадки «**Стратегия отступления**» способность «**Безопасная эвакуация**» не срабатывает в этой миссии.

Итоги миссии

«Пока всё идёт неплохо, команда, но вы ещё не в безопасности. Надеюсь, вас не слишком потрепало для следующей части миссии, потому что времени отдохнуть у вас нет. Для выживших каждая минута на счету, так что вам придётся продолжать пробираться вперёд. У команды Браво... не столь значительные успехи, как у вас. Ничего удивительного, я знаю».

Награды: 1 карта тактики. Если ни один солдат не был убит, следующую миссию начните с картой «**Невероятная отвага**».

Последствия: если хотя бы один солдат был убит, следующую миссию начните с картой «**Низкий боевой дух**». Из-за провала команды Браво, добавьте особую карту сложности «**Изменчивое поле боя**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: во время следующей фазы штаба пропустите шаг **устранения ранений**. Оперативники сохраняют весь полученный урон и жетоны ранений, которые у них есть (но не отрицательные состояния). Игроки должны проходить **миссию 76: Прорыв блокады** (стр. 37) следующей и не могут перейти к специальной миссии.

Миссия 7А: Блюдо, которое подают холодным

Вводный инструктаж

«Убийство вражеских отрядов, может, и принесло облегчение, но эти твари к нашей базе не на автобусе приехали. Мы обнаружили местоположение парочки творцов врат, которые доставили войска к нашему порогу. Задача проста: пробраться внутрь, убить творцов врат, выбраться. Мы не планируем красоваться, мы планируем убивать. Так и знал, что вам понравится. Разберитесь с этими ублюдками!».



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: убить творцов врат [обязательная].

Подготовка к игре: уберите все карты инициативы 7 из колоды элитных карт выставления [они не используются в этой миссии].

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, поработитель, воитель, мародёр, творец врат (**усиленный**).

Особые правила

- **Взрывоопасные бочки:** оперативник может взять бочку действием **подбора** (не более одной на оперативника). Оперативник может скинуть бочку, которую несёт, в своей зоне **свободным** действием. Если бочка получает любой урон (атаки по ней автоматически попадают), она взрывается, нанося по 5 урона всем возможным целям в зоне с ней и активируя тревогу.
- **Творцы врат:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите творца врат в его зону. У этих творцов врат иммунитет к **оглушению**.
- **Пункт управления:** камеры на поле просматриваются техником на фрагменте F3.
- **Усиленная безопасность:** всякий раз, выкладывая жетон происшествия на шкалу эскалации впервые за раунд, добавляйте патруль в резерв размещения.

Итоги миссии

«Мне стало сильно лучше после этой миссии, команда. Ничто так не лечит раны, как старая добрая месть. А теперь настало время поквитаться с самим командиром.

Ваши друзья из команды Браво продолжают быть настолько же разрушительными, насколько вы — успешными. Они смогли найти выживших на подземном уровне, только вот они не зачистили территорию, прежде чем ворваться на склад. Не стоит и говорить, что враги окружили выживших, пока команда Браво отчаянно пыталась подготовить выход для эвакуации. Насколько нам известно, команда Браво смогла пробраться в туннели, а вот всем остальным выжившим повезло меньше. Последнее сообщение, которое мы получили от бедолаг, звучало примерно так: «Почему вы отправили именно их? ПОЧЕМУ??? Лучше бы вы отправили ещё врагов!!!» Да-а-а уж... ну и денёк».

Награды: 1 улучшение базы.

Последствия: из-за непрекращающихся провалов команды Браво добавьте особую карту сложности «**Эхо прошлого**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 8а: На острие** [стр. 39].

Миссия 7Б: Прорыв блокады

Вводный инструктаж

«Отлично, вы внутри, но у нас нет времени для хитроумных планов. Выжившие забаррикадировались на складе с кучей экспериментального оружия в качестве последней линии обороны. К счастью, противофазное снаряжение, которое тут разрабатывалось, не даёт врагу пользоваться порталами, так что они не могут просто телепортироваться на склад. Несколько врагов пытаются прорваться через защищённые двери склада, вам придётся их остановить, пока они не преуспели. Но проблема не только в этом: связи с выжившими по-прежнему нет, так что, даже если вы прорвёте блокаду, они вам не откроют. Чтобы попасть внутрь, вам придётся найти вентиляционный люк. Так как это секретная база, у нас нет планов этажей, и положение таких люков нам неизвестно. Мы отметили несколько предположительных локаций, так что вам просто нужно будет проверить их все. Когда вы окажетесь на складе, у вас не будет пути наружу. Тут-то в игру и вступит опустошитель. Вам придётся воспользоваться им, чтобы проделать новую дверь в старые подземные туннели, и сбежать.

Но и на этом веселье не заканчивается: в научной лаборатории несколько вражеских отрядов пытаются сломать устройство, блокирующее телепортацию. Если у них получится, врагам и не придётся ломать двери — они просто «запрыгнут» на склад. Возможно, сначала вам придётся разобраться с этим. Эта работа буквально создана для вас! Я не ожидаю ничего, кроме успеха. Разберитесь со всем!»



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: найти способ пробраться на склад, использовать **опустошитель**, чтобы выбраться, и сбежать хотя бы с одним выжившим [обязательные].

Подготовка к игре: возьмите 4 жетона целей «X» и 1 жетон цели «!», перемешайте их лицевой стороной вниз и случайным образом выложите в указанные зоны, не смотря на лицевую сторону. Поместите 4 жетона происшествий на дверь с электронным замком и 2 на сканер. Если хотя бы один солдат был убит в прошлой миссии, поместите патруль в резерв размещения. Дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, боевой дрон, воитель, разрушитель разума, охотник-убийца.

Особые правила

- **Техники:** представляют выживших. Если выживший получает урон, он немедленно умирает. Встревожённые враги без **ЛВ** до оперативника будут считать зону с техником своей целевой зоной и будут атаковать их при возможности.
- **Жетоны целей:** оперативник в одной зоне с жетоном цели может действием приказа раскрыть жетон цели в своей зоне. Если на раскрытом жетоне присутствует «!», поместите жетон открытого **люка** в эту зону и сбросьте оставшиеся жетоны целей.
- **Помехи телепортации:** любой эффект, который должен **телепортировать** фигурку или поместить жетон **портала**, отменяется [если это эффект карты угрозы, сбросьте её и вытяните новую].
- **Блокада:** если в конце раунда в зоне с дверью с электронным замком или в зоне со сканером есть враги, снимайте один жетон происшествия с двери и/или сканера [в зависимости от зоны, в которой враги] и убирайте в запас. Когда со сканера снимается последний жетон, противофазное устройство уничтожается: эффекты **телепортации** и **порталов** больше не отменяются. Кроме того, каждый жетон элитного патруля и элитного стража немедленно **телепортируется** в точку эвакуации. Когда последний жетон снимается с двери с электронным замком, враги прорываются на склад: переверните жетон двери открытой стороной вверх, а жетоны элитных стражей — стороной патруля вверх. Переверните точки размещения 1 и 2 **неактивной** стороной вверх, а **неактивную** точку размещения на фрагменте E2 — **активной** стороной вверх. Активируйте тревогу.
- **В пролом:** точка эвакуации не может быть использована, пока в её зоне не взорван **опустошитель** [и его установка, и его подрыв — это действие приказа]. Когда он подорван, он убивает всех в своей зоне [оперативники оказываются **без сознания**]. После этого точку эвакуации можно использовать. Как только это произойдёт, в конце каждой фазы оперативников техники будут перемещаться на 2 зоны в направлении точки эвакуации. Когда они её достигают, они убираются с поля.
- **Важно:** жетоны происшествий, выложенные при подготовке к миссии, игнорируются врагами при определении целевой зоны и не выкладываются на шкалу эскалации, когда снимаются. Способность «**Безопасная эвакуация**» с карты тренировочной площадки «**Стратегия отступления**» не срабатывает в этой миссии, а способность «**Рейд**» с карты стратегии «**Секретная операция**» нельзя использовать. Также жетон отряда в зоне со сканером на фрагменте D4 нельзя выбрать для способности «**Под прикрытием**» с карты стратегии «**Шпионаж**».

Итоги миссии

«пшшшшш... команда... не знаю слышите ли... пшшшш... вы должны доставить выживших в... пшшшш... безопасное... пшшшш... у вас на хвосте... пшшшш... скорее... пшшшш... точку эвакуации!»

Награды: 1 улучшение базы.

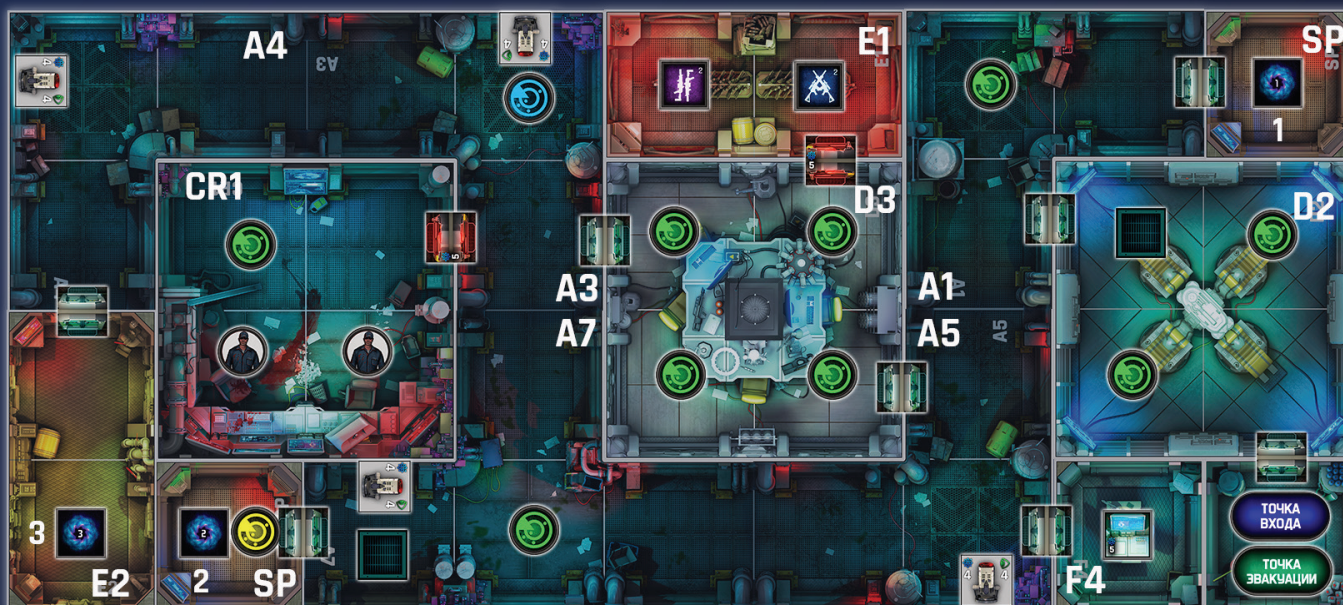
Последствия: если хотя бы один выживший был убит, следующую миссию начните с картой «**Низкий боевой дух**». Если ни один выживший не был убит и все добрались до выхода, вместо этого следующую миссию начните с картой «**Невероятная отвага**». В обоих случаях игроки записывают, скольких выживших они спасли. Из-за непрекращающихся провалов команды Bravo добавьте особую карту сложности «**Смертельная решимость**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: во время следующей фазы штаба пропустите шаг **устранения ранений**. Оперативники сохраняют весь полученный урон и жетоны ранений, которые у них есть (но не отрицательные состояния). Игроки должны проходить **миссию 8а: Акт доблести** (стр. 40) следующей и не могут перейти к специальной миссии.

Миссия 8А: На острие

Вводный инструктаж

«Команда, настал час мести! Командир, ответственный за атаки на нашу базу и базу 11, находится буквально на расстоянии вытянутой руки, и он в любом случае поплатится за всё! Мы перехватили информацию о том, что он знает об открытой на него охоте и планирует переброску на другой объект, где его будет не достать. Трус. Надо спешить. Проникните туда и остановите его, пока он не сбежал. И под «остановить» я имею в виду двойной выстрел в голову. За дело!»



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: убить генерала
(обязательная).

Подготовка к игре:
нет.

Враги: пехотинцы
Вормахта, штурмовик
Вормахта,
разведывательные
дроны, доминатор,
командир
(усиленный),
разрушитель разума,
охотник-убийца.

Особые правила

- **Генерал:** особый жетон патруля — это генерал. Когда на месте этого жетона должны быть выставлены фигурки, снимите его и выставьте фигурку командира в его зону. На шаге перемещения врагов, если у генерала нет **ЛВ** до оперативника, он переместится на 2 зоны к точке размещения 3. Если он достигает её, он покидает поле, миссия считается проваленной. Эффекты не влияют на скорость или целевую зону особого жетона патруля. Генерал — это командир со следующими изменениями: дополнительное , равное удвоенному , **стойкость 4**, иммунитет к **оглушению**.
- **Спускайте собак:** если тревога активирована, выставьте по охотнику-убийце в точки размещения 1 и 2.

Итоги миссии

«Отличная работа, просто превосходно! Месть не вернёт павших товарищей, но поможет обрести душевный покой тем, кто выжил, и оставит написанное кровью послание нашим врагам. Они дважды подумают, прежде чем снова напасть на базу AEGIS! Впервые за всю войну враг оказался в невыгодном положении, и мы должны пользоваться преимуществом, пока можем!»

Не хочу омрачать радость победы, но ваши друзья из команды Браво выжили и выбрались из туннелей. Да, вы правы, такая трагедия! Что ж, отдохните немного. Вы заслужили. К сожалению, отдых будет недолгим, у нас всё ещё много дел. Отдыхайте, но сохраняйте готовность!»

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за непрекращающихся провалов команды Браво добавьте особую карту сложности «**Бремя скорби**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 9: Слишком надёжное прикрытие** (стр. 42).

Миссия 8Б: Акт доблести

Вводный инструктаж

Нет (связь не работает).

Особые правила

- **Мини-режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания (см. стр. 18), 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). Целевой зоной для врагов без **ЛВ** до оперативников считается зона с особым жетоном патруля.
- **Выжившие:** особый жетон патруля представляет собой выживших. В фазу оперативников оперативник может совершить действие приказа, чтобы переместить выживших на 3 зоны. Это можно сделать лишь один раз за раунд (а не по разу на оперативника). Выжившие не могут перемещаться в зоны с врагами, которые не **оглушены**. Враги, которые не могут атаковать оперативника, будут атаковать особый жетон патруля при возможности. Если выжившие атакованы или получают урон, они погибают, а миссия считается проваленной.
- **Защитные турели:** турели были созданы, чтобы оборонять туннели, но сейчас они **отключены** из-за отсутствия питания. Оперативник может применить действие **взлома** к сканеру, чтобы активировать турель (ЦЗ = 5). Для каждой турели требуется отдельная активация. **Активная** турель будет атаковать ближайшего врага в конце фазы оперативников (если не может атаковать, получает жетон **дозора**). Враги игнорируют турели при перемещении и будут атаковать их, только если это единственная возможная цель.
- **Люки:** оперативники не могут использовать люки. Вместо этого, если при определении события угрозы вытягивается карта со значком , поместите  на случайный люк.
- **Взрывоопасные бочки:** оперативник может взять бочку действием **подбора** (не более одной на оперативника). Оперативник может скинуть бочку, которую несёт, в свою или смежную зону **свободным** действием. Если бочка получает любой урон (атаки по ней автоматически попадают), она взрывается, нанося по 5 урона всем возможным целям в зоне с ней.
- **Эвакуация:** оперативники не могут покинуть карту через точку эвакуации иным способом, кроме описанного далее. В конце раунда 10, если выжившие ещё не в точке эвакуации, миссия провалена. Если выжившие в точке эвакуации, они и все оперативники в пределах 2 зон от точки эвакуации убираются с поля. Затем миссия завершается (оперативники оставшиеся на поле **захвачены в плен**).



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: доставить
выживших в точку
эвакуации к концу раунда
10 (обязательная).

Подготовка к игре:
поместите жетон особого
патруля, обозначающий
выживших, в точку входа
на поле.

Враги: уничтожители,
истязатель, сталкеры,
поработитель, каратель,
мародёр, охотник-убийца.

Итоги миссии

«У вас получилось! Разумеется, я и не сомневался... но всё равно рад вас видеть. Выжившие, которых вы спасли, вне всякого сомнения обладают ценными данными для планирования контратаки. Отдохните немного, пока мы планируем следующий шаг.

Кстати, не думаю, что вы удивитесь, но у ваших коллег из команды Браво дела обстоят не очень хорошо. Их месть врагу больше напоминала рекламную кампанию для Вормхата. Эти клоуны не только не смогли убить тех, кто виновен в атаке на нашу базу, но и значительно подняли боевой дух врага своей некомпетентностью. Мы слышали, что у Вормхата огромный приток новобранцев благодаря видео в интернете, в котором демонстрируется команда Браво в деле. Да, всё так плохо, что, посмотрев его, люди теряют веру в человечество и решают ПРИМКНУТЬ К РЯДАМ ПРИШЕЛЬЦЕВ. Такое не выдумаешь...»

Награды: 1 карта тактики и 2 специальные миссии.

Последствия: из-за непрекращающихся провалов команды Браво добавьте особую карту сложности «*Под давлением*» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии 9: Слишком надёжное прикрытие (стр. 42).

Миссия 9: Слишком надёжное прикрытие

Вводный инструктаж

«Итак, команда, пора вернуться к работе! У нас есть уникальная миссия, как раз вам по плечу! Некоторое время назад мы внедрили оперативника под прикрытием в ряды Вормахта. Имя оперативника — Грейсон Коул. В первые месяцы всё шло хорошо, мы регулярно получали отчёты, хоть значимой информации там было и немного. Но потом он перестал выходить на связь. После трёх недель тишины мы решили, что его раскрыли и убили. Но вчера мы получили зашифрованный код, означающий, что Коул готов к эвакуации. Никаких других разведданных вместе с этим сигналом не было, и это нас беспокоит. Конечно, это может оказаться ловушкой, но может быть и так, что Коул не мог выходить на связь с нами, но смог отправить сигнал. В любом случае игнорировать его нельзя. Если он жив, его нужно спасти. Если нет, то нужно узнать, что с ним стало.

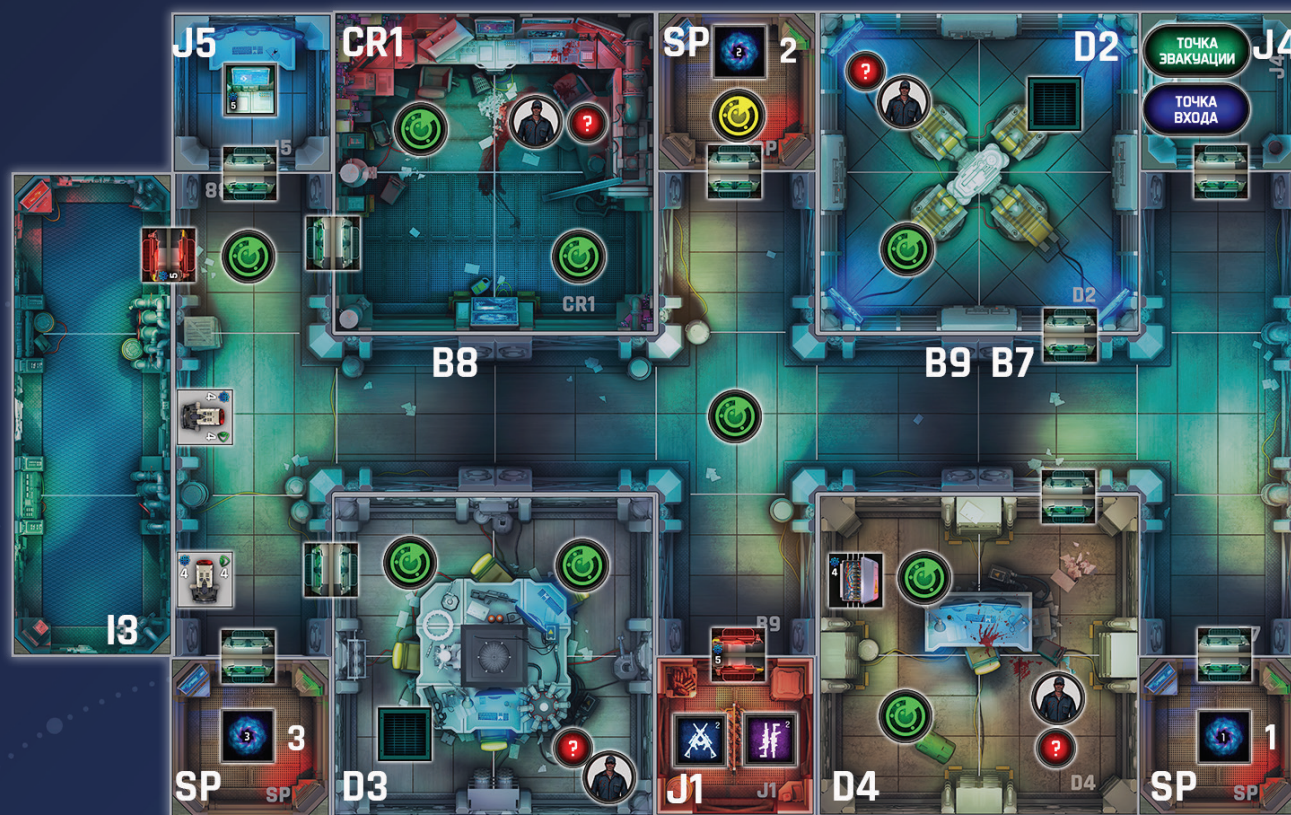
И тут на сцену выходите вы. Вам предстоит проникнуть на объект врага, откуда был отправлен сигнал, и либо найти Коула, либо узнать, что с ним случилось. К сожалению, даже если он жив, мы не знаем, где он находится на объекте. Вам придётся скрытно искать его. Он будет одет как техник, но их на объекте немало, и он может оказаться кем угодно из них. Если сработает тревога и враг вас обнаружит, велика вероятность, что Коул затеряется в этом хаосе, поэтому постарайтесь этого не допустить. И именно поэтому мы отправляем вас, а не команду Браво. Можете представить, что могли бы натворить эти идиоты? Они бы наверняка расклеили листовки «Пропал человек» по всей базе и расспрашивали бы всех, не видел ли кто оперативника под прикрытием. Было бы смешно, если бы не было так правдоподобно. Не будьте, как команда Браво».

Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: найти оперативника под прикрытием, если он жив, или добытые им данные, если нет [обязательная].

Подготовка к игре:
возьмите 3 жетона цели «X» и 1 жетон цели «!», перемешайте их лицевой стороной вниз и случайным образом выложите по 1 в указанные зоны, не смотря на лицевую сторону.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, поработитель, каратель, мародёр, творец врат.



Особые правила

- **Тревога:** если тревога срабатывает, техники убираются с поля по обычным правилам. Если это случилось до обнаружения Коула, миссия заканчивается провалом. Если Коул найден, он не убирается при срабатывании тревоги.
- **Грейсон Коул:** оперативник под прикрытием, которого ищут игроки, выдаёт себя за одного из техников. Оперативник в одной зоне с техником может попытаться действием приказа сделать одно из следующего:
 1. **Проследить за техником (только если техник спокоен):** пройдите проверку  6. При провале все фигурки в комнате становятся **встревоженными**. Затем при любом исходе переверните жетон цели. Если это «Х», то это просто техник. Если же это «!», то это Коул, прочитайте следующий раздел.
 2. **Допросить техника (только если техник встревожен):** переверните жетон цели. Если это «Х», то это просто техник, который немедленно зовёт на помощь (проведите проверку  2). Если же это «!», то это Коул, прочитайте следующий раздел.

СТОП! Не читайте дальше, пока не обнаружите Коула!

Обнаружение оперативника Коула: когда оперативник Коул найден, все враги в комнате становятся **встревоженными**. Затем поместите жетон **цели** в техническое помещение (фрагмент I3), в дальнюю от двери зону, и прочитайте следующее:

Коул, кажется, не в себе. Он отчаянно хватается за вас и, задыхаясь, безумно бормочет: «Они в моей голове! Я чувствую! Они заставили меня послать сигнал! Заставили! Они причиняют мне боль, если я не делаю, что говорят. Они терзают моё сознание! Вы даже не представляете себе, каковы их мысли... это ужасно! Я смог кое-что спрятать от них. Данные, которыми должен поделиться. Они в техническом помещении. Нужно забрать их! Погодите... вам нужно кое-что знать... они что-то поместили внутрь меня... аааааа! Как больно! Будто огонь в голове! О нет... они пытаются связаться со мной... чувствуют, что что-то не так! Как же больно! Ааааа... ОНИ В МОЕЙ ГОЛОВЕ!!!»

Новая цель миссии: заберите портативный накопитель Коула, подняв жетон цели на фрагменте I3.

Новые особые правила

- **Агент Коул:** до конца миссии Коул следует за оперативником, который его нашёл (если оперативник оказывается **без сознания**, Коул будет следовать за следующим оперативником, который войдёт в его зону). Оперативник, за которым следует Коул, не может перемещаться в вентиляцию, перемещается на 1 зону меньше при перемещении и получает +2 к ЦЗ проверок скрытности. Коул постоянно что-то бормочет и периодически безумно кричит. В конце каждой фазы оперативников бросайте D6. Если выпало 1-4, проведите проверку  1 в его зоне. При 5-6 проведите проверку  2 вместо этого. Затем в любом случае поместите жетон происшествия на шкалу эскалации.
- **Устройство:** ксетанианцы поместили взрывное устройство в основание черепа Коула. Если тревога сработает, оно взорвётся, убив Коула и нанеся по 3 урона всем фигуркам в его зоне. Оперативник в одной с Коулом зоне может попробовать пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 8). Успех отключает устройство, а при провале оно взорвётся с описанным выше эффектом и активирует тревогу.
- **Тревога:** если тревога срабатывает, переверните точку размещения 3 **неактивной** стороной вверх.

Итоги миссии

«Добытые вами данные неоценимы! Они содержат информацию о двух вещах: местоположении Каазага — главного боевого генерала ксетанианцев, а также о местоположении основного портала ксетанианцев, который враги используют, чтобы перебрасывать войска в наше измерение. Оба этих места хорошо защищены и потребуют череды операций, чтобы добраться до них. Каазаг — пугающая персона с личным арсеналом и лучшими солдатами ксетанианцев в распоряжении. А что касается портала, то он охраняется существом, которое называют Чрево пустоты, и о нём у нас почти нет информации. У вас есть выбор: хотите отправиться за головой Каазага или к portalу? На оставшееся задание отправится команда Браво, чтобы... умереть в муках в результате провала, полагаю».

Награды: получите уровень штаба III, 2 улучшения базы и 1 карту тактики.

Последствия: замените карты «**Неизвестная угроза**» картами «**Усиленная угроза**» в обеих колодах выставления. Если игроки решат отправиться к portalу, добавьте особую карту сложности «**Авангард Каазага**» в колоду сложностей, а если к Каазагу, то вместо этого добавьте карту «**Нестабильные червоточины**».

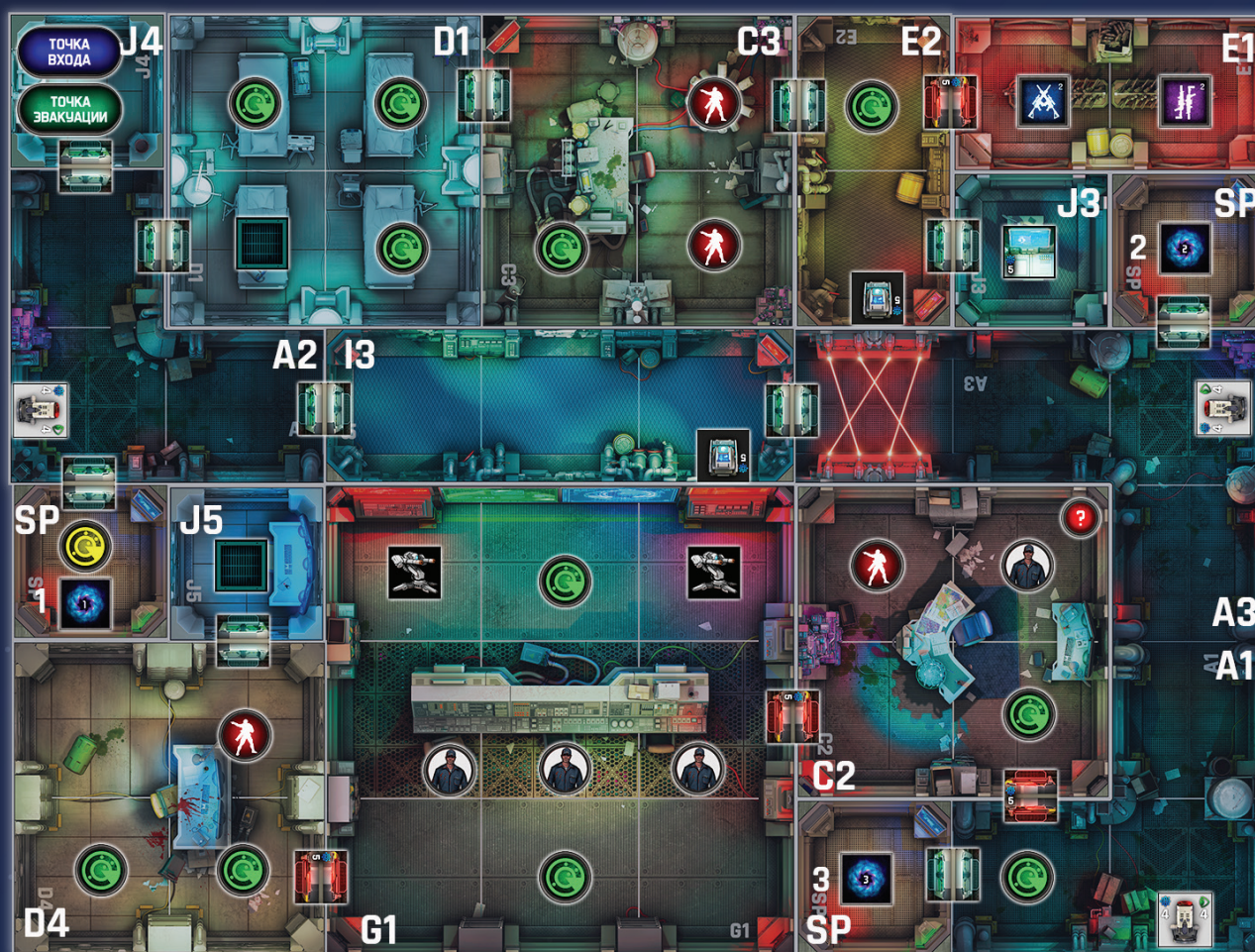
Следующая миссия: если игроки выбирают портал, перейдите к **миссии 10а: Выслеживание зверя** (стр. 44). Если игроки решают отправиться за головой Каазага, перейдите к **миссии 10б: Смертельная ловушка** (стр. 46).

Миссия 10А: Выслеживание зверя

Вводный инструктаж

«Слушайте, перед вами стоит опасная задача, так что не время расслабляться. Мы знаем, что главный портал ксетанианцев находится под защитой существа по имени Чрево пустоты, но о нём самом мы знаем очень мало. Однако данные Коула указывают на место, где хранится информация об этом существе. Это хорошая новость. Плохая новость в том, что это один из самых защищённых объектов врага. Я говорю о высшем уровне защиты: не о каких-то там камерах или лазерной сетке, а о пятнадцатиметровом биометрическом сканере, в пределах которого определяется каждый ваш шаг, и о регулярном сканировании для обнаружения нарушителей. Одному из вас скорее всего придётся пойти под прикрытием, иначе вы просто не проберётесь через все эти защитные заслоны. Считайте всё, что было до этой миссии, просто тренировкой. Каждый страж, мимо которого вы проскользнули, каждое устройство, которое взломали, каждая тревога, которой избежали, всё готовило вас к этому моменту. Вам потребуется каждая крупница ваших навыков, чтобы успешно проникнуть внутрь, украсть данные и выбраться живыми.

Хочу, чтобы вы понимали, что вы никогда не делали ничего подобного и можете с лёгкостью провалиться. Но знайте, что ваши жизни важнее данных, и если что-то пойдёт не так, то обязательно отправляйтесь к выходу. Мы придумаем план Б, если потребуется. Удачи».



Режим штурма
уровень штаба III.

Цели: доставьте жетон цели в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: нет.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, боевой дрон, воитель, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- ▶ **Усиленная безопасность:** техники получают +1  в этой миссии.
- ▶ **Мониторинг систем:** когда оперативник успешно выполняет **взлом**, помещайте жетон происшествия из запаса на шкалу эскалации.
- ▶ **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** либо **взломом** сканера на фрагменте I3 (ЦЗ = 5), либо используя удалённый взлом (см. ниже).
- ▶ **Удалённый взлом:** сканер на фрагменте E2 можно использовать для **взлома** любого подходящего жетона на поле, как если бы оперативник был в одной зоне с жетоном, но ЦЗ проверки увеличивается на 1.
- ▶ **Командный пункт:** фрагмент поля G1 — это пункт управления в этой миссии (техники на этом фрагменте следят за камерами).
- ▶ **Биометрический сканер:** фрагмент I3 — это большой биометрический сканер, за которым следят техники в командном пункте (фрагмент G1). Если на фрагменте I3 оказывается более одного оперативника в любой момент игры, пока техники на G1 ещё живы, срабатывает тревога. Каждый раз, когда оперативник перемещается в зону на фрагменте I3, он должен проходить проверку скрытности, как если бы один из техников находился в этой зоне (то есть техник получает +2 ). Если оперативник проваливает хотя бы одну из этих проверок, техники в командном пункте становятся **встревоженными**. **Осторожное перемещение** нельзя использовать на фрагменте I3.
- ▶ **Жетон цели:** оперативник в одной зоне с жетоном может выполнить попытку **взлома** (ЦЗ = 7), чтобы извлечь жёсткий диск, не повредив данные (оперативник в зоне со сканером на фрагменте E2 также может попытаться провести удалённый взлом, см. выше). При успехе жетон становится возможным забрать с помощью действия **подбора**. У вас есть только одна попытка заполучить данные: при провале **взлома** данные повреждаются (уберите жетон цели с поля), миссия считается проваленной.
- ▶ **Тревога:** если тревога срабатывает, пока жетон цели ещё на поле, миссия провалена.
- ▶ **Примечания по картам стратегий:** если выбрана стратегия **«Секретная операция»**, при подготовке поместите 2 жетона происшествий на шкалу эскалации, чтобы обозначить, что враги чувствуют неладное. Если выбрана стратегия **«Шпионаж»** и оперативник в **форме Вормахта** перемещается на фрагмент биометрического сканера (I3), он всё ещё должен проходить проверку скрытности при перемещении в каждую зону, но техники не получают +2 .

Итоги миссии

«Прекрасно сработано, никогда в вас не сомневался! Ну, только если совсем чуточку. Наши специалисты сразу же приступят к расшифровке данных, чтобы выудить хоть какую-то информацию об этом Чреве пустоты. Отдыхайте, пока можете. Полагаю, отдых будет недолгим.

Что? Команда Bravo? Почему вы всегда спрашиваете о них? Вам правда так интересно слушать эти ужасные истории? Ладно. Им поручили разобраться с вражеским взводом, который отправили в качестве подкрепления на позиции Каазага. Но вместо того, чтобы сделать что-то разумное, например, я даже не знаю, пострелять в плохих парней, они решили, что смогут перенастроить портал и отправить врагов к ядру Земли, чтобы они сгорели в аду. Отличная идея, отвратительное исполнение. Вместо ядра Земли они отправили врагов на другую сторону земного шара. Теперь взвод врагов бродит где-то по Среднему Западу США. Как говорится, добро пожаловать на вечеринку!»

Награды: 1 карта тактики.

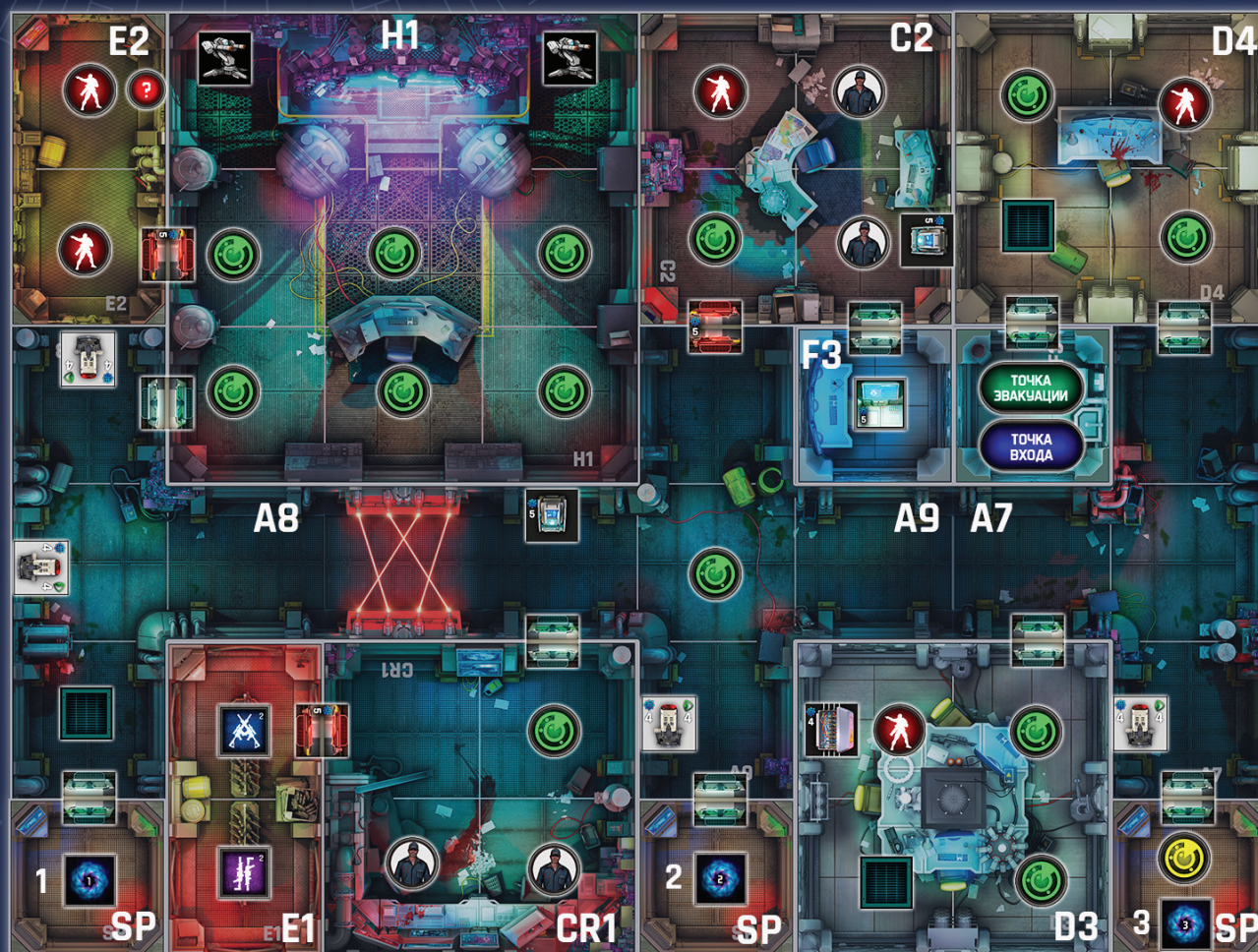
Последствия: добавьте особую карту сложности **«Тёмные стражи Каазага»** в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии **11a: Поиск уязвимостей** [стр. 48].

Миссия 10Б: Смертельная ловушка

Вводный инструктаж

«Избавиться от Каазага будет крайне непросто. Сначала нужно ослабить его войска, если, конечно, хотите выстоять в финальной битве. Держа это в уме, мы обнаружили вражеский лагерь, который планирует отправить целый взвод для укрепления сил Каазага. Очевидно, мы не можем этого допустить. Вам придётся либо придумать, как отключить портал, который должен их перенести, либо перебить всех, прежде чем они пройдут через него. Там также есть парочка творцов врат, которые калибруют портал, так что их убийство станет приятным бонусом. Посмотрим, сможете ли вы продолжить череду побед. Сокрушите этих отродий!»



Режим штурма
уровень штаба III.

Цели: убить всех врагов на фрагменте H1 (кроме турелей) и творцов врат на фрагменте E2 (обязательные).

Подготовка к игре: сложите 3 жетона целей в стопку на фрагменте E2. Уберите все карты инициативы 7 из колоды элитных карт выставления (они не используются в этой миссии).

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, доминатор, командир, мародёр, творец врат (**усиленный**).

Особые правила

- **Панель управления порталом:** когда на месте жетона элитного стража на фрагменте E2 должна быть выставлена фигурка, поместите творца врат в эту зону. В конце каждого раунда, пока хотя бы один из элитных врагов на фрагменте E2 жив, убирайте по 1 жетону цели с этого фрагмента. Когда снят последний жетон, панель управления портала полностью настроена, и отряды врага начнут выдвигаться к portalу на следующем шаге перемещения врагов. Когда это произойдёт, все жетоны базовых отрядов на H1, не имеющие **ЛВ** до оперативника, покинут поле через портал, а миссия будет провалена.
- **Защитные турели:** защитные турели в комнате с порталом контролируются сканером на фрагменте C2. Убийство техников на этом фрагменте **отключает** турели. Когда турели **отключены**, оперативники в зоне со сканером могут истощить жетон приказа, чтобы заставить обе турели стрелять по любым целям в пределах их дальности и **ЛВ** (турели могут стрелять по разным целям). При атаке турелей по врагам фигурки тех выставляются на поле (если этого ещё не произошло), и враги становятся **встревоженными**, как обычно.
- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, срабатывает тревога. Лазерную сеть можно отключить либо **взломом** сканера на фрагменте A9 (ЦЗ = 5), либо через распределительный щит (ЦЗ = 4).
- **Тревога:** если тревога срабатывает, когда на фрагменте E2 ещё остались жетоны целей, не переворачивайте жетоны базовых отрядов на фрагменте H1 или элитных стражей на фрагменте E2 на сторону патруля. Эти враги продолжают настраивать портал, даже когда тревога сработала. Если тревога срабатывает, когда все жетоны целей были сняты или все жетоны базовых отрядов на H1 уничтожены, тогда жетоны элитных стражей на фрагменте E2 перевернутся стороной патруля вверх. Кроме того, не убирайте техников с поля, когда срабатывает тревога.

Итоги миссии

«Это была кровавая бойня. В хорошем смысле этого слова, а не как у команды Браво: «О нет, кажется, я подстрелил гражданского!». Уничтожение этих отрядов точно ослабит войска Каазага. Дальше нам предстоит устранить пару генерал-лейтенантов Каазага. А потом возьмёмся и за него самого.

Пока вы размазывали врагов по стенам, команда Браво пыталась собрать разведданные о Чреве пустоты. Всё прошло... даже говорить не хочу. Скажем так, теперь мы как будто знаем о Чреве пустоты **МЕНЬШЕ**, чем до этого».

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за провалов команды Браво добавьте особую карту сложности **«Гравитационный колодец»** в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии **116: Голова змеи** (стр. 50).



Миссия 11А: Поиск уязвимостей

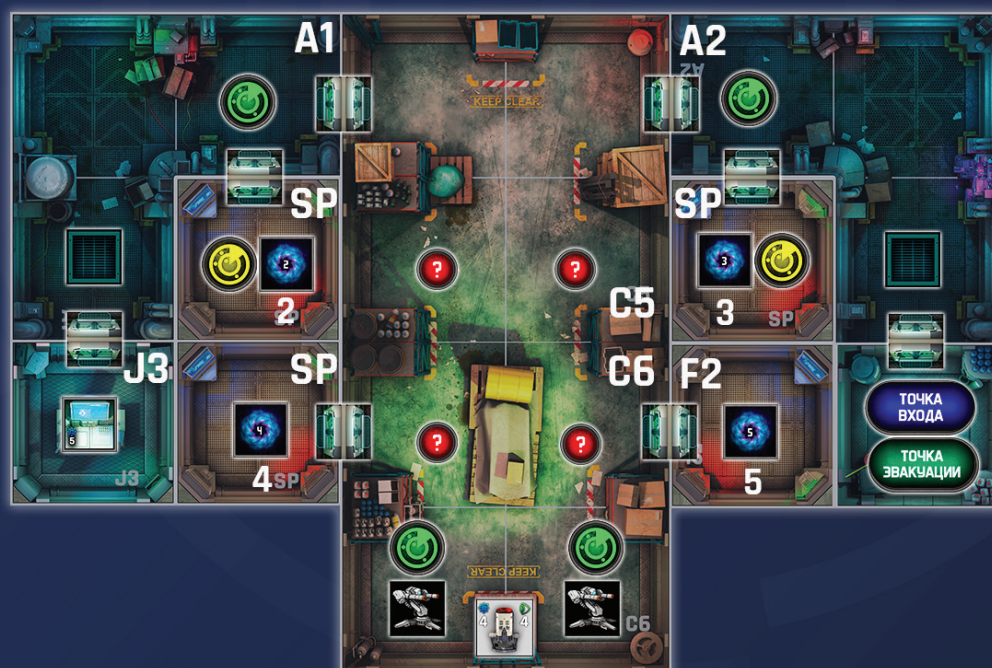
Вводный инструктаж

«Добытые вами данные многое рассказали нам о Чреве пустоты. Судя по всему, это создание ксетанианцев, которому подвластна энергия чёрной дыры. Мало того, что это само по себе звучит жутко, так ксетанианцы планируют использовать это существо для подпитки суперпортала, который откроет путь в наше измерение ордам ксетанианцев. Пока что мы ещё держимся, ведь ксетанианцы могут перебрасывать в наше измерение лишь часть своих сил, но с этим порталом они смогут перебрасывать тысячи отрядов за раз. Для нас это будет конец. Что ещё хуже, Чрево пустоты излучает смертельно опасное количество различных типов энергии, так что сражение с ним для нас сейчас невозможно. Хорошая новость в том, что мы также выяснили, где раздобыть полезную технологию пришельцев — фазовые разрушители, которые мы сможем использовать, чтобы защитить вас от излучения Чрева пустоты на достаточное для его уничтожения время. Впрочем, добыть их будет непросто.

Технология хранится на сверхзащищённом складе, кишашем врагами. Мы не уверены, где именно хранятся устройства, поэтому вам придётся обыскивать ящики на складе, оставаясь при этом незамеченными. Более того, панель управления охранными системами расположена на отдельном объекте, поэтому вам придётся разделить: часть отряда займётся охранными системами, а другая часть проникнет на склад. Что такое? Вы думаете, что разделяться плохая идея? Ну, мы всегда можем отправить команду Браво разбираться с охранными системами, если вы так хотите... Что? Вас устраивает изначальный план? Так и думал».

Особые правила

- ▶ **Разделённое игровое поле:** поле разделено на 2 части, которые не соединены друг с другом. Враги игнорируют жетоны и эффекты, которые переносят их целевую зону на другую часть поля. Если тревога срабатывает на одной части поля, она срабатывает и на второй.
- ▶ **Разделённый отряд:** чтобы преуспеть в миссии игроки должны разделить на две команды, по одной на каждую часть игрового поля (игроки сами решают, как разделить оперативников). Каждая команда может выбрать отдельную карту стратегии. Способности и карты снаряжения стратегии доступны только той команде, которая выбрала эту стратегию. Игроки могут выбрать одинаковую стратегию для обеих команд, если захотят, и в этом случае делят снаряжение между всеми оперативниками, как обычно.
- ▶ **Защитные турели:** защитные турели на складе имеют **иммунитет** к урону, но могут быть **отключены** (см. ниже).
- ▶ **Охранные сканеры:** сканер на фрагменте CR1 связан с турелями на складе, а сканер на фрагменте C2 связан с точками размещения 4 и 5. Всякий раз, когда оперативник успешно проходит проверку **взлома** сканера (ЦЗ = 5), он может **отключить** одну из турелей или перевернуть жетон точки размещения 4 или 5 **неактивной** стороной вверх в зависимости от сканера, который он **взламывает**.
- ▶ **Жетоны целей:** один раз за раунд каждый оперативник может выполнить действие **обыска** в зоне с жетоном цели. Если на поле есть враги, активные камеры или активные турели с **ЛВ** до этой зоны, оперативник проходит проверку скрытности после **обыска**, чтобы избежать обнаружения (даже если на нём **форма Вормахта**). При **обыске** бросьте D6 и примените эффект в соответствии с выпавшим значением (перед броском оперативник может сбросить до 2 жетонов **концентрации**, чтобы добавить +1 к броску за каждый из них).
 - ▶ **1:** ничего ценного, получите Жетон цели остаётся в зоне.
 - ▶ **2:** возьмите карту снаряжения ксетанианцев. Жетон цели остаётся в зоне.
 - ▶ **3:** возьмите карту снаряжения землян. Жетон цели остаётся в зоне.
 - ▶ **4-6:** оперативник находит фазовый разрушитель и кладёт жетон цели на свой планшет.
- ▶ **Размещение патрулей:** в конце каждого раунда помещайте по патрулю в точки размещения 4 и 5, если они **активны**. Когда жетон элитного патруля, который в начале миссии находится на поле, помещается в резерв размещения и затем должен быть размещён, не бросайте для этого кубик, а выставляйте его в точку размещения 1 (остальные патрули помещаются в случайные точки размещения, как обычно).



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: собрать все 4 жетона целей с поля и доставить их в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: нет.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, сталкеры, поработитель, каратель, мародёр, охотник-убийца.



Итоги миссии

«Отлично сработано, команда! Вы смогли найти даже не одну иголку в стоге сена, а целых четыре! Когда наши специалисты разберутся, как использовать эти устройства, вы будете готовы сразиться с Чревом пустоты. Предлагаю вам хорошенько отдохнуть и набраться сил. Они вам понадобятся!»

Награды: 1 улучшение базы.

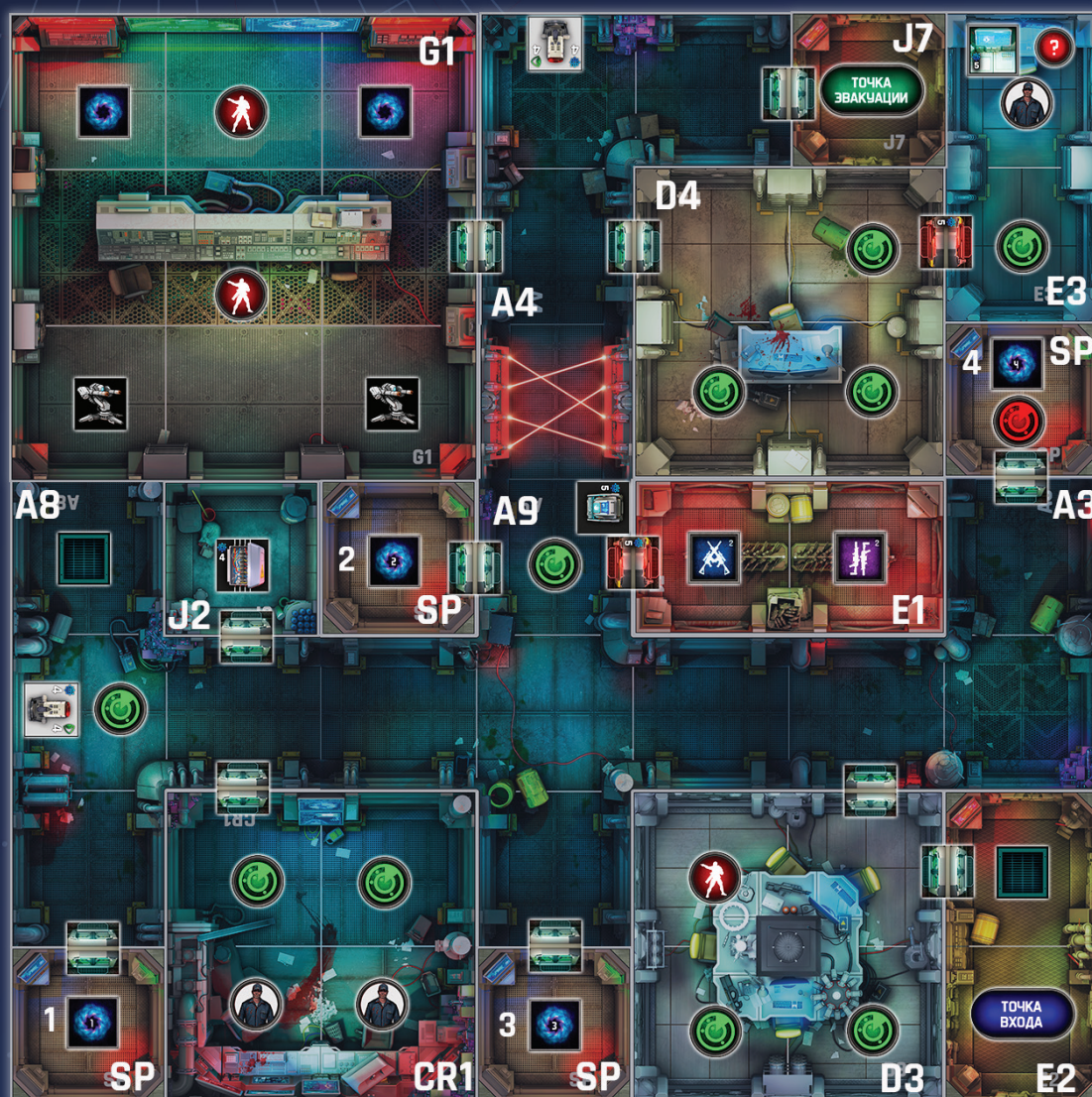
Последствия: из-за провалов команды Bravo добавьте особую карту сложности «**Элитные отряды Каазага**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 12а: Врата** (стр. 52).

Миссия 11Б: Голова эмеи

Вводный инструктаж

«Мы стали на шаг ближе к сражению с самим Каазагом, но сначала нужно сделать ещё кое-что. Два генерал-лейтенанта Каазага планируют контрудар по нам с использованием какой-то ракеты. Наши спецы говорят, что наша защита не может остановить ракету после запуска, поэтому вы должны предотвратить запуск. И хотя эта ракета важна, куда важнее устранить самих лейтенантов, чтобы они больше не доставляли хлопот. Потеря ключевых командующих должна дать нам преимущество против Каазага, так что не подведите!»



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить генерал-лейтенантов [обязательная].
Не допустить запуска ракеты.

Подготовка к игре: поместите 4 жетона целей на сканер на фрагменте E3. Уберите все карты инициативы 5 из колоды элитных карт выставления [они не используются в этой миссии]. Поместите жетоны точек размещения на фрагменте G1 **неактивной** стороной вверх.

Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, сталкеры, боевой дрон, командир [усиленный], мародёр, охотник-убийца.

Особые правила

- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** либо **взломом** сканера на фрагменте A9 (ЦЗ = 5), либо через распределительный щит. При **отключении** переверните её **отключённой** стороной вверх.
- **Запуск ракеты:** в конце каждого раунда, если техник на фрагменте E3 ещё жив, снимайте по одному жетону со сканера. Когда снимается последний жетон, ракета запускается (см. последствия). **Важно:** если срабатывает тревога, этот техник не убирается с поля (обычно при активации тревоги все техники убираются).
- **Генерал-лейтенанты:** когда должны быть выставлены фигурки на месте жетонов элитных стражей на G1 или если срабатывает тревога, выставьте на их место командиров. Каждый из командиров имеет дополнительно +5  и иммунитет к **оглушению**.
- **Группа реагирования:** если тревога срабатывает, переверните жетоны точек размещения 1, 2, 3 и 4 **неактивной** стороной вверх, а точки размещения на G1 — **активной** стороной вверх. После этого поместите по одному патрулю в каждую **активную** точку размещения.

Итоги миссии

«Отличная работа! Ещё двое плохих ребят мертвы — это сильно ударит по Каазагу. Настало время сразиться с ним напрямую, пока он не оправился от потерь. К сожалению, на другом фронте команда Браво опять принесла больше проблем, чем пользы. Они утащили одну из наших разработок с базы для использования во время миссии, что уже их не красит, а потом половина их команды умудрилась попасть в плен и ксетанианцы заполучили эту разработку. Они выполнили 0 боевых задач и дали противнику преимущество! Когда всё закончится, если мы выживем, я устрою вам с командой Браво сражение на арене, чтобы осталась только одна команда».

Награды: 1 улучшение базы.

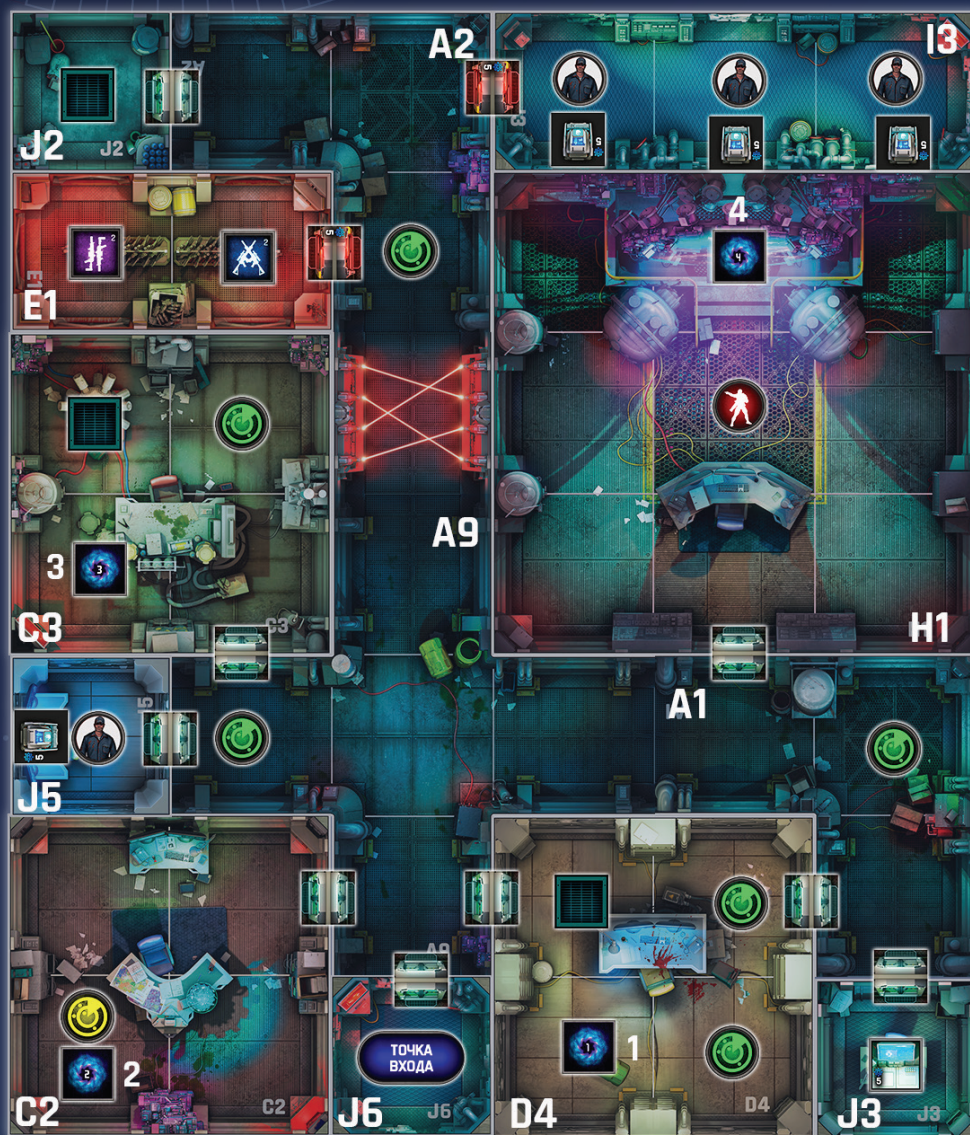
Последствия: из-за провалов команды Браво добавьте особую карту сложности «**Ужасающие видения**» в колоду сложностей. Если запуск ракеты не был остановлен, нанесите по 1 урону двум случайным отсекам базы.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 126: В клетке со львом** (стр. 54).



Вводный инструктаж

«Надеясь, вам удалось отдохнуть, потому что вам предстоит самое сложное испытание. Сражение с Чревом пустоты обещает быть опасным даже с фазовыми разрушителями. Учёные говорят, что энергия, излучаемая этим существом, буквально искажает реальность: искривляет пространство, нарушает течение времени и вызывает другие аномалии, которые нам не постичь. К счастью, добытые вами данные содержат информацию об одной уязвимости, которую мы сможем использовать. Рядом с главным порталом есть панель управления, которая калибрует портал. Наши специалисты смогли найти способ изменить настройки калибровки так, чтобы спровоцировать спад энергии. Так как Чрево пустоты связано с энергией портала, это его существенно ослабит и упростит вашу задачу. Вам придётся быть скрытными, чтобы изменить настройки калибровки, прежде чем вы сразитесь с Чревом пустоты. Вам потребуются все ваши навыки, но вы справитесь! Вас называют лучшими из лучших. Докажите, что вы этого достойны!»



Цели: убить Чрево пустоты [обязательная].

Подготовка к игре: поместите планшет Чрева пустоты рядом с планшетом эскалации.

Враги: уничтожители, истязатель, сталкеры, поработитель, воитель, разрушитель разума, охотник-убийца.

Особые правила

- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** с помощью **взлома** сканера на фрагменте J5 (ЦЗ = 5). При **отключении** переверните её **отключённой** стороной вверх.
- **Патрули:** когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения. После активации тревоги не добавляйте элитный патруль в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Шаг угрозы:** не разыгрывайте карту угрозы на шаге угрозы. Колода угроз будет использоваться в начале фазы врагов для определения действий босса (см. ниже).
- **Охранные сканеры:** три сканера на фрагменте I3 можно взломать действием **взлома**, чтобы ослабить Чрево пустоты. Оперативник в зоне одного из этих сканеров может выполнить **взлом** (ЦЗ = 9), чтобы нанести 5 урона Чреву пустоты (игнорируя его **стойкость**) и увеличить его параметр **стойкости** на 1. Например, **стойкость 2** станет **стойкостью 3**, это позволит наносить ему больше урона за атаку. Если сканер был успешно **взломан**, уберите этот жетон сканера с поля.
- **Ужас:** когда эффект босса предписывает получить **травму**, это значит, что указанные оперативники получают жетон **травмы**. Если у оперативника 3 или более жетона **травм**, он **оглушён** и получает 1 урон, который нельзя отменить **бронёй**. Затем он сбрасывает все свои жетоны **травм**.
- **Чрево пустоты:** Чрево пустоты — это босс, он следует правилам со страницы 15 этой книги. В начале миссии он **неактивен**, но станет **активен**, если в его **ЛВ** оказывается оперативник, если оперативник использует действие **взлома** для любого из сканеров на I3 или если срабатывает тревога. Когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, выставьте фигурку Чрева пустоты в эту зону. В начале каждой фазы врагов, если Чрево пустоты в **неактивном** состоянии, вытяните одну карту угрозы, сопоставьте значок в левом нижнем углу на ней со значком на планшете Чрева пустоты и примените указанный для него эффект из столбца «**Неактивен**». Если Чрево пустоты в **активном** состоянии, вытяните ДВЕ карты угроз и примените эффекты из столбца «**Активен**» для обоих значков. Если Чрево пустоты активируется, но в его **ЛВ** нет оперативников, **телепортируйте** ближайшего оперативника в зону Чрева пустоты, прежде чем применять действия босса. Когда Чрево пустоты убит, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Итоги миссии

«Замечательная работа, команда! Просто превосходно! Это был самый героический подвиг в военной истории. Разумеется, ксетанианцы не исчезли, до этого ещё далеко, но мы нанесли им такое сокрушительное поражение, что они вряд ли оправятся, особенно если мы продолжим наступление. Мы близки к победе над пришельцами раз и навсегда и должны благодарить вас за это!

О, и вы даже представить себе не можете, что произошло! Команда Браво наконец одержала победу! Да-да, вы не ослышались, победу! В их случае это, разумеется, не означает, что они достигли поставленной цели. Они её не достигли. Но! Они смогли сбежать с базы Каазага живыми и никак не навредили нашей операции! Это просто потрясающе! Мы так гордимся обеими командами, вы все отлично постарались!

Мы в долгу перед вами и вряд ли когда-нибудь расплатимся. Но если вы здесь ради платы, вы изначально зря пошли в армию. А если серьёзно, то от лица всего человечества, от лица каждой нации на земле я вас поздравляю! Вы — герои, а ваши подвиги увековечены в истории. Время отдохнуть, команда. Встретьтесь с семьями, насладитесь теплом благодарности этого мира. Ваши действия никогда не будут забыты».

Награды: если вы продолжаете кампанию, используя дополнение «Покоритель миров», получите 1 карту тактики.

Последствия: нет.

Следующая миссия: если вы не планируете продолжить кампанию, перейдя к дополнению «Покоритель миров», поздравляем, вы прошли кампанию! Если же вы решили пройти дополнение, перейдите к **миссии 13: Рождение новой угрозы**.

Миссия 12Б: В клетке со львом

Вводный инструктаж

«Время пришло. Каазаг терроризировал нас с того самого момента, как ступил на наши земли. Под его тёмным руководством ксетанианцы прокатились по нашим территориям как чёрная волна, оставляя после себя лишь выжженную землю и истерзанные тела. Мы балансировали на грани истребления, отчаянно хватаясь за каждый шанс на выживание. Но мы не сдаёмся так просто! Дюйм за дюймом мы выгрызали путь из могилы, уготованной нам. Настал час расплаты, и Каазаг расплатится кровью.

Не заблуждайтесь: этот бой будет вашим самым большим испытанием. Даже в ослабленном состоянии его войска — лучшие представители армии ксетанианцев, а он сам имеет в распоряжении оружие, способное выкашивать целые отряды. Чтобы победить этого врага, вы должны достичь такого уровня мастерства, который ранее считали невозможным. Но вы — лучшие из лучших, и если это не под силу вам, то не под силу никому. А теперь идите и заставьте мир гордиться вами!»



Режим штурма: уровень штаба III.

Важно: раскройте в два раза больше карт снаряжения при подготовке. Оперативники всё так же могут взять себе только по 3 карты, но будут иметь больший выбор.

Цели: убить Каазага [обязательная].

Подготовка к игре: поместите планшет Каазага рядом с планшетом эскалации.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, боевой дрон, командир, мародёр, творец врат.

Особые правила

- ▶ **Шаг угрозы:** не разыгрывайте карту угрозы на шаге угрозы. Колода угроз будет использоваться в начале фазы врагов для определения действий босса (см. ниже).
- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Разделяй и властвуй:** игровое поле разделено на две части: верхнюю и нижнюю, которые соединяются на фрагменте G1. Оперативники, находящиеся в одной части, не могут переместиться в другую никаким образом (включая **телепортацию**), кроме перехода через фрагмент G1.
- ▶ **Двери с электронным замком:** эти двери нельзя открыть, проведя **взлом** самих дверей. Вместо этого необходимо провести **взлом** центров управления (см. ниже). В этой миссии патрули могут перемещаться через закрытые двери с электронным замком, как если бы они были открыты.
- ▶ **Защитные турели:** турели на G1 имеют **иммунитет** к урону, но могут быть **отключены** через центры управления (см. ниже).
- ▶ **Центры управления:** каждый из сканеров контролирует дверь с электронным замком и защитные турели на своей половине поля. Оперативник в одной зоне со сканером может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы **отключить** дверь с электронным замком или турель (на свой выбор) на той же половине поля (верхней или нижней), что и сканер. Это действие можно выполнить лишь один раз за раунд для каждого сканера.
- ▶ **Бесконечные орды:** когда обычные или элитные патрули убираются с поля, не помещайте их в резерв размещения. Вместо этого на шаге размещения помещайте по элитному патрулю в точки размещения 1 и 2 и по обычному — в 3 и 4 (пока они **активны**).
- ▶ **Каазаг:** в начале миссии Каазаг **неактивен**. Когда оперативник получает **ЛВ** до жетона элитного стража или когда этот жетон становится целью любого эффекта, замените жетон фигуркой Каазага, после этого он считается **активным**. В начале каждой фазы врагов, если Каазаг **неактивен**, вытяните одну карту угрозы, сопоставьте значок в левом нижнем углу на ней со значком на планшете Каазага и примените указанный для него эффект из столбца «**Неактивен**». Если Каазаг **активен**, вытяните ДВЕ карты угрозы и примените эффекты из столбца «**Активен**» для обоих значков. Когда Каазаг **активен**, если в начале фазы врагов в пределах **ЛВ** Каазага нет оперативников **в сознании**, не вытягивайте карту угрозы. Вместо этого Каазаг **восстанавливает** 15 здоровья (или получает **5 брони**, если его ❤️ максимальное), а также поместите по элитному патрулю в точки размещения 1 и 2 (эти патрули будут действовать в тот же ход, так как выставляются в самом начале фазы врагов). **Каазаг ни по какой причине не будет покидать фрагмент G1.** Когда он становится **активным**, переверните точки размещения 3 и 4 **неактивной** стороной вверх. Когда Каазаг убит, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Итоги миссии

«Это была лучшая демонстрация возможностей специального отряда, которую только видел мир! Вы только что одолели бич передовой, тень ужаса — самого Каазага! Ксетанианцы, может, ещё не побеждены, но с падением их генерала это лишь вопрос времени. Совсем скоро мы отвоем свой мир у этих недозахватчиков!

О, и вы даже представить себе не можете, что произошло! Команда Bravo наконец одержала победу! Да-да, вы не ослышались, победу! В их случае это, разумеется, не означает, что они достигли поставленной цели. Они её не достигли. Но! Они смогли сбежать от Чрева пустоты живыми и никак не навредили нашей операции! Это просто потрясающе! Мы так гордимся обеими командами, вы все отлично постарались!

Мы в долгу перед вами и вряд ли когда-нибудь расплатимся. Но если вы здесь ради платы, вы изначально зря пошли в армию. А если серьёзно, то от лица всего человечества, от лица каждой нации на земле я вас поздравляю! Вы — герои, а ваши подвиги увековечены в истории. Время отдохнуть, команда. Встретьтесь с семьями, насладитесь теплом благодарности этого мира. Ваши действия никогда не будут забыты».

Награды: если вы продолжаете кампанию, используя дополнение «Покоритель миров», получите 1 карту тактики.

Последствия: нет.

Следующая миссия: если вы не планируете продолжить кампанию, перейдя к дополнению «Покоритель миров», поздравляем, вы прошли кампанию! Если же вы решили пройти дополнение, перейдите к **миссии 13: Рождение новой угрозы**.

Специальная миссия 1: Вооружённое сопровождение



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: уничтожить группу сопровождения и доставить все 4 жетона целей в точку эвакуации (обязательные).

Подготовка к игре: в этой миссии не используется колода угроз.

Враги: пехотинцы Вормакта, штурмовик Вормакта, огневая группа Вормакта, доминатор, каратель, мародёр, творец врат.

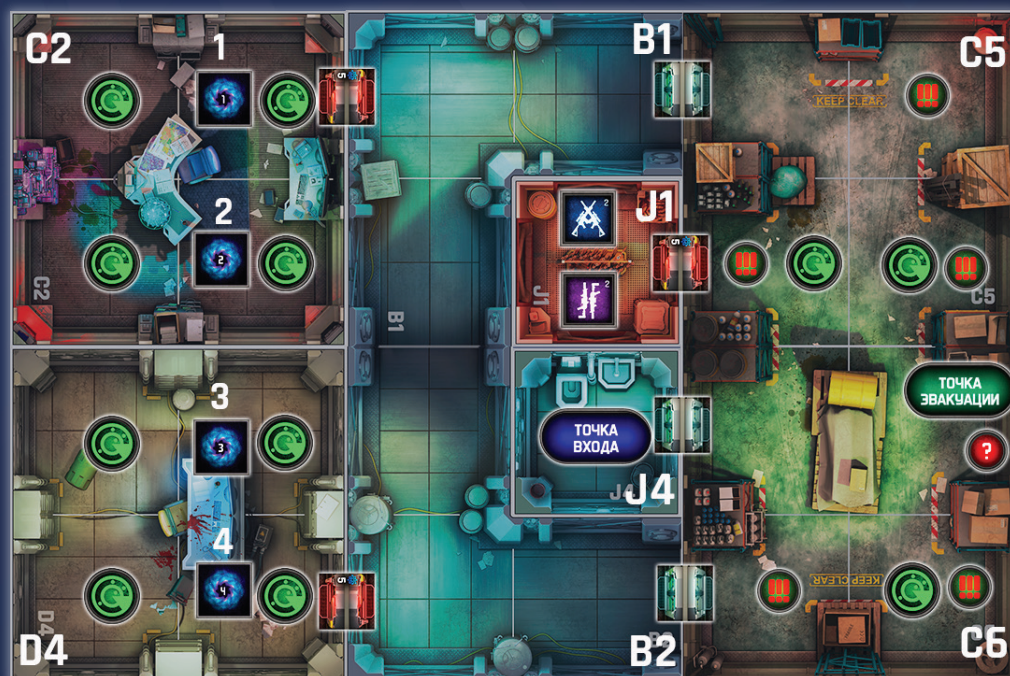
Особые правила

- **Группа сопровождения:** на шаге перемещения врагов перемещайте группу сопровождения в соответствии с инструкциями для текущего раунда, как описано ниже. **Важно:** никакие эффекты не могут изменить целевую зону или скорость группы сопровождения.
 - **Раунд 1:** в начале шага перемещения врагов поместите жетон патруля в точку размещения 1. Он представляет собой головную часть группы сопровождения (в этом раунде жетон не перемещается).
 - **Раунд 2:** переместите головной патруль на 2 зоны в направлении точки размещения 2, а затем поместите новый патруль в точку размещения 1 и переместите его на 1 зону в направлении точки размещения 2. После этого поместите третий патруль в точку размещения 1.
 - **Раунд 3:** переместите каждый жетон на 2 зоны в направлении точки размещения 2. Затем поместите новый патруль в точку размещения 1 и переместите его на 1 зону в направлении точки размещения 2. Теперь все 4 жетона группы сопровождения находятся на поле на фрагментах склада. **Важно:** если уровень штаба III+, четвёртый жетон патруля должен быть элитным, а не обычным.
 - **Раунд 4:** если тревога ещё не сработала, каждый патруль перемещается на 2 зоны в направлении точки размещения 2. Если хотя бы один из них достигает точки размещения, он немедленно покидает поле, миссия провалена.
- **Энергоячейки:** всякий раз, когда последняя фигурка в отряде группы сопровождения убита, поместите жетон цели в его зону. Этот жетон обозначает энергоячейку, её можно взять действием **подбора**.
- **Тревога:** если хотя бы одна фигурка в составе группы сопровождения становится **встревоженной**, немедленно активируйте тревогу. Если это произошло до того, как все 4 патруля были помещены на поле, миссия провалена. Как только тревога срабатывает, враги в составе группы сопровождения перестают перемещаться к точке размещения 2 и вступают в бой с оперативниками по обычным правилам. Кроме того, когда тревога срабатывает, немедленно поместите элитный патруль в каждую точку размещения. Снимая патрули с поля, помещайте в резерв размещения только элитные патрули (обычные патрули просто убираются из игры).

Награды:
улучшение
мешка отваги.



Специальная миссия 2: Склад оружия



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: сдерживать врага, пока все ящики не покинут поле (обязательная).

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. Сложите стопкой 5 жетонов целей в указанной зоне. Поместите жетоны замешательства в указанные зоны. Дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**. Если уровень штаба III+, добавьте жетоны базовых отрядов на C5 и C6, чтобы в каждой зоне с жетоном замешательства был жетон отряда.

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

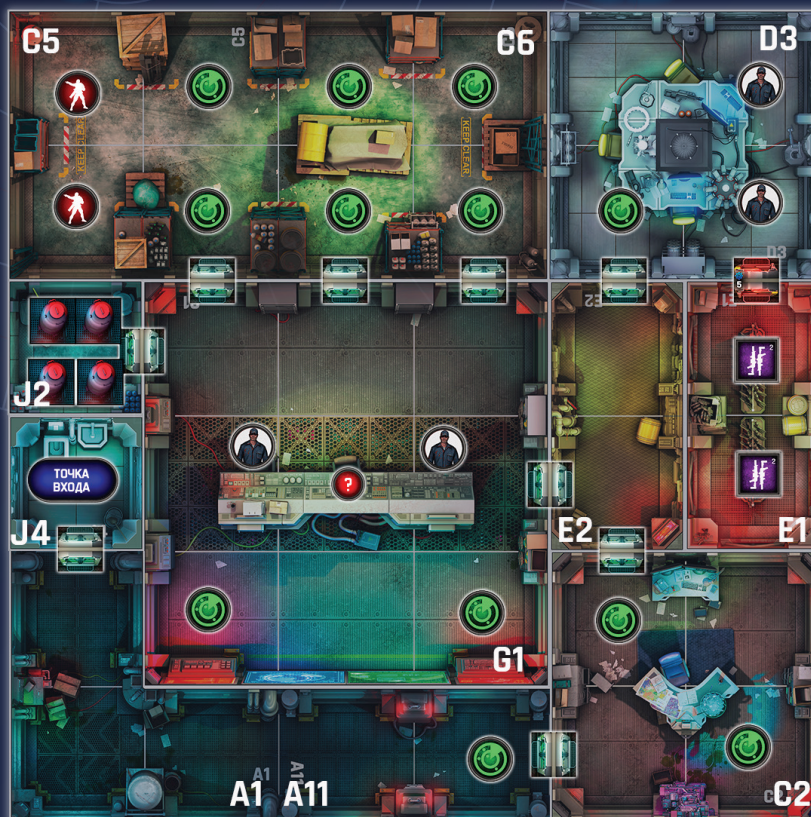
Особые правила

- **Команда транспортировки:** действием приказа оперативник в точке эвакуации может установить **опустошитель**. В конце раунда **опустошитель** взрывается, активируя тревогу, убивая все фигурки в своей зоне [оперативники оказываются **без сознания**] и пробивая дыру в стене [открывая проход для команды транспортировки]. В конце каждого последующего раунда снимайте по 1 жетону цели с этой зоны, чтобы обозначить, что прибывшая команда загружает ящики в транспорт. Когда последний жетон снят с поля, оперативники могут покинуть поле через точку эвакуации.
- **Тревога и целевые зоны:** когда любой враг становится **встревоженным**, немедленно активируйте тревогу. Не выкладывайте жетон замешательства, когда это происходит, и не снимайте с поля жетоны замешательства (эти жетоны — это ящики с боеприпасами, см. ниже). Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Долгая перестрелка:** у команды ограниченный запас боеприпасов. В конце каждого раунда после прибытия команды транспортировки помещайте жетон происшествия на каждое оружие дальнего боя, гранату и карту боеприпасов, которые были использована в этом раунде. Когда на карту помещается второй жетон происшествия, снимите оба жетона и переверните эту карту. У перевернутых карт закончились боеприпасы, и их больше нельзя использовать.
- **Ящики с боеприпасами:** жетоны замешательства в этой миссии обозначают ящики с боеприпасами. Оперативник в одной зоне с таким жетоном может забрать боеприпасы действием приказа, чтобы немедленно перевернуть лицевой стороной вверх все свои карты снаряжения [жетон замешательства сбрасывается с поля].
- **Двери с электронным замком:** двери на C2 и D4 нельзя открыть действием **взлома**. Когда срабатывает тревога, обе двери открываются и остаются открытыми до конца миссии.

Награды:
улучшение
мешка отваги.



Специальная миссия 3: Оружейная фабрика ксетанианцев



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: подорвать **опустошитель** в зоне с жетоном цели и убить всех врагов на поле (обязательные).

Подготовка к игре: дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**. Сложите стопкой 4 жетона целей в указанной зоне. В этой миссии не используется колода угроз.

Враги: пехотинцы Вормакта, истязатель, огневая группа Вормакта, доминатор, командир, разрушитель разума, творец врат.

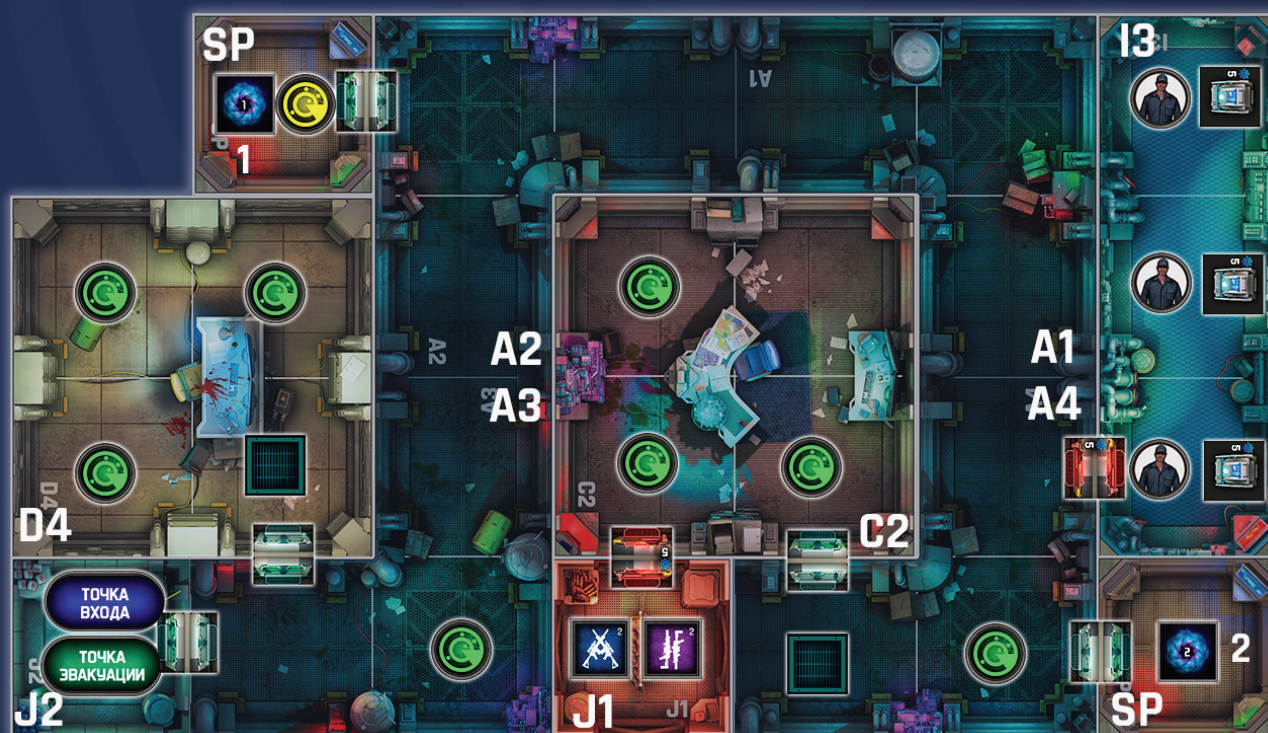
Особые правила

- ▶ **Жетоны происшествий и тревога:** когда жетон замешательства переворачивается стороной происшествия вверх, сразу же помещайте его на шкалу эскалации. Помещая жетоны на шкалу эскалации, не применяйте эффекты значков, добавляющие патрули в резерв размещения. Если патруль убирается с поля, не помещайте его в резерв размещения (в этой миссии они просто убираются с поля). Когда тревога срабатывает, не убирайте техников с поля и не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Опустошитель:** оперативник с жетоном **опустошителя** может действием приказа поместить его в зону с жетоном цели. Другим действием приказа любой оперативник может подорвать его, активируя тревогу и убивая всех в зоне с ним (оперативники оказываются **без сознания**).
- ▶ **Загрузка:** жетоны целей представляют собой врага, загружающего чертежи оружия в базу своего штаба. В конце каждого раунда убирайте один из этих жетонов. Если последний жетон убран до того, как взорван **опустошитель**, миссия провалена. Когда **опустошитель** взрывается в этой зоне, загрузка останавливается (уберите все жетоны).
- ▶ **Взрывоопасные бочки:** оперативник может взять бочку действием **подбора** (не более одной на оперативника). Оперативник может скинуть бочку, которую несёт, в свою или смежную зону **свободным** действием. Если бочка получает любой урон (атаки по ней автоматически попадают), она взрывается, нанося по 3 урона всем фигуркам в своей зоне и провоцируя проверку  3.
- ▶ **Завершение миссии:** как только **опустошитель** подорван, а все враги на поле убиты, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение
мешка отваги.



Специальная миссия 4: Защитная система



Режим штурма:
уровень штаба I.

Цели: отключить защитную систему [обязательная].

Подготовка к игре: нет.
Важно: если уровень штаба III+, замените жетон патруля жетоном элитного патруля.

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

Особые правила

- **Управление защитной системой:** защитная система контролируется тремя сканерами на I3. Оперативник в одной зоне со сканером может пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы отключить его, снижая защитные способности системы. За один раунд можно отключить только один сканер (то есть потребуется минимум 3 раунда, чтобы отключить все). Когда последний сканер отключён, немедленно срабатывает тревога, а фаза оперативников немедленно завершается.
- **Под обстрелом:** после того как защитная система отключена, появляется риск урона от ракетных атак союзников. После отключения последнего сканера в начале каждой фазы эскалации бросайте D6 для каждого фрагмента поля с одной или несколькими фигурками/жетонами отрядов на нём. Если выпадает 4+, по этому фрагменту поля попадает ракета: все враги на нём получают 3 урона и **оглушение**. Оперативники должны пройти проверку  5, при провале они получают 3 урона и **оглушение** (если уровень штаба III+, ЦЗ проверки  равно 7 вместо 5). В каждом раунде, в котором по фрагментам поля попадает хотя бы одна ракета, оперативники в вентиляции автоматически получают 3 урона и **оглушение**.
- **Подкрепление:** в начале первого после активации тревоги шага размещения, если на поле и в резерве размещения в сумме меньше 4 жетонов патрулей, добавляйте патрули в резерв размещения, пока в сумме их не станет 4 на поле и в резерве.

Награды:
улучшение мешка отваги.



Специальная миссия 5: Архив



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: доставить все 4 жетона хранилищ данных в точку эвакуации (обязательная).

Подготовка к игре: добавьте патруль в резерв размещения (если уровень штаба III+, вместо этого добавьте жетон элитного патруля).

Враги: уничтожители, истязатель, разведывательные дроны, поработитель, каратель, разрушитель разума, творец врат (если уровень штаба III+, **усильте** разрушителя разума).

Особые правила

- **Запертая серверная:** дверь с электронным замком на фрагменте D4 не может быть открыта действием **взлома**. Для её открытия нужно, чтобы оперативники одновременно истощили жетон приказа в зоне каждого сканера (то есть два оперативника, по одному у каждого сканера, должны одновременно истощить по одному жетону приказа). В конце фазы оперативников дверь снова закроется. Всякий раз, когда эта дверь открывается, выкладывайте жетон происхождения на шкалу эскалации. Один раз за раунд (а не по разу на оперативника) оперативник может попытаться получить жетон хранилища данных в своей зоне действием **взлома** (ЦЗ = 5). **Важно:** за эти жетоны хранилищ данных вы не получаете специальные миссии в фазе штаба.
- **Остерегайтесь библиотекаря:** жетон особого патруля представляет собой библиотекаря. Когда на его месте должны быть выставлены фигурки, выставьте туда разрушителя разума со следующими изменениями (считается мини-боссом): удвойте его обычное **❤, стойкость 1, иммунитет** к отрицательным состояниям. Библиотекарь перемещается на 3 зоны за раунд, и эффекты не могут влиять на его целевую зону или скорость.
- **Тревога:** когда срабатывает тревога, сканеры блокируются и больше не могут быть использованы. Когда это происходит, оперативники в серверной оказываются в ловушке, если только у них нет других способов выбраться (например, действия **телепортации**). Если это происходит, когда в серверной ещё остались жетоны хранилищ данных (или если их несут оперативники, запертые в серверной), миссия провалена. Если жетоны хранилищ данных доставлены в точку эвакуации, а в серверной остались оперативники, запертые оперативники в конце миссии **захвачены в плен**.

Награды:
улучшение
мешка отваги.



Специальная миссия 6: Научный объект



Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: собрать все 4 жетона **целей** «?» с поля и взорвать **опустошитель** в зоне с жетоном «!».

Подготовка к игре: дайте одному из оперативников жетон **опустошителя**.

Важно: если уровень штаба III+, замените жетон патруля жетоном элитного патруля.

Враги: пехотинцы Вормхата, штурмовик Вормхата, разведывательные дроны, боевой дрон, каратель, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Оружейная пришельцев:** каждый жетон цели «?» представляет собой экспериментальное снаряжение, которое можно взять действием **подбора**. Оперативник может нести не более 2 таких жетонов. Оперативник, который несёт хотя бы один такой жетон, может решить воспользоваться этим снаряжением, чтобы получить  и нанести +1 урон за каждый жетон в его распоряжении (один раз за атаку). После атаки бросьте D6 и добавьте к выпавшему значению число жетонов целей, которые несёт оперативник. При 7+ оперативник получает 1 урон, который нельзя отменить **броней**.
- **Опустошитель:** оперативник с жетоном **опустошителя** может действием приказа поместить его в зону с жетоном цели «!». Другим действием приказа любой оперативник в пределах 2 зон от **опустошителя** может подорвать его, активируя тревогу и убивая всех в зоне с ним (оперативники оказываются **без сознания**).
- **Группа быстрого реагирования:** если тревога срабатывает, немедленно поместите по 1 патрулю в каждую точку размещения. Если уровень штаба III+, вместо этого поместите по патрулю в точки размещения 1 и 3 и по элитному патрулю в точки размещения 2 и 4. Кроме того, если тревога сработала в фазу оперативников, эта фаза немедленно заканчивается и начинается фаза врагов.

Награды:
улучшение
мешка отваги.



Специальная миссия 7: Оружейная сделка



Режим штурма уровень штаба I.

Цели: успешно совершить сделку с торговцем оружием, вынести груз и убить торговца (обязательные).

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. Поместите штурмовиков Вормахта в указанные зоны. Поместите техника и боевого дрона, представляющих один отряда врага, в указанную зону (это торговец оружием). **Важно:** если уровень штаба III+, **усильте** боевого дрона.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, боевой дрон.

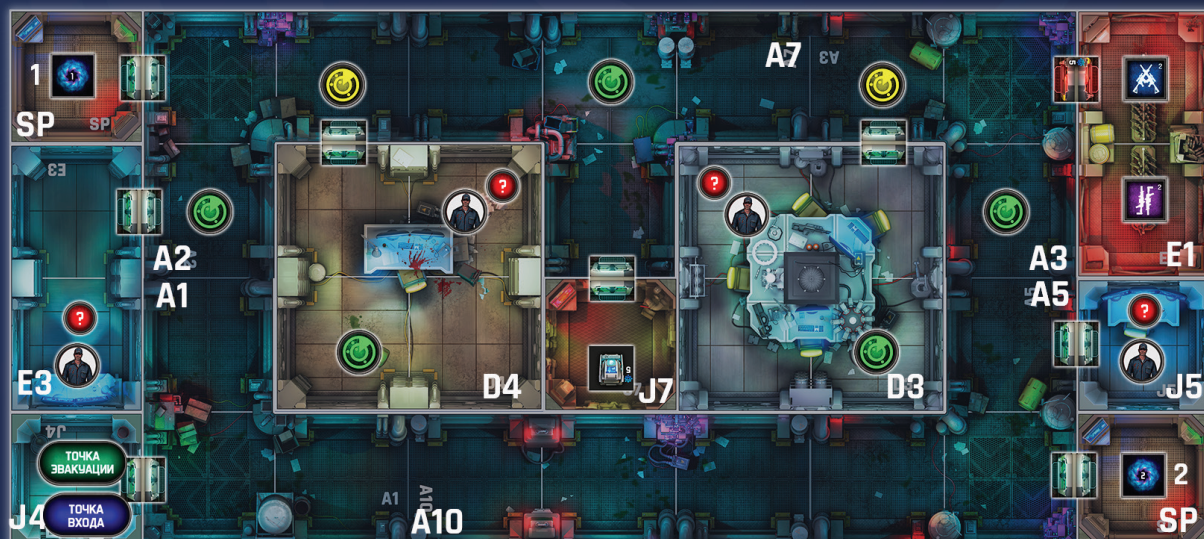
Особые правила

- **Защитные турели:** оперативник в одной зоне со сканером может совершить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы отключить турель на свой выбор. Для каждой турели требуется отдельное действие.
- **Сделка:** оперативники работают под прикрытием, а потому не проходят проверки скрытности против врагов, кроме случаев, указанных далее, и при входе в зону с врагом. Всякий раз, когда оперативник перемещается в **ЛВ** торговца оружием, он должен проходить проверку 5, чтобы проверить, раскрывает ли торговец обман (7, если уровень штаба III+). Действием приказа оперативник в зоне с жетоном цели может попытаться убедить торговца совершить сделку, пройдя проверку 6 (8, если уровень штаба III+). При успехе немедленно поместите огневую группу Вормахта в точку размещения 2 и переместите её в зону торговца. Затем переместите жетон цели на планшет оперативника, проходившего проверку. Сделка состоялась. Если любая из проверок выше была провалена или если сделка не состоялась к концу первой фазы оперативников, активируйте тревогу. **Важно:** обстоятельство **отключения света**, **голопроектор** и **форма Вормахта** не оказывают эффекта на эти проверки скрытности.
- **Тревога:** всякий раз, когда жетон происшествия выкладывается на шкалу эскалации, добавляйте патруль в резерв размещения. Когда тревога срабатывает, немедленно поместите 2 патруля в точку размещения 1. Если это происходит до того, как сделка состоялась, миссия провалена. Если тревога НЕ активирована к концу первого в игре шаге проверки тревоги, все враги на фрагменте H1 покидают поле, миссия провалена. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Торговец оружием:** торговец оружием модифицировал своего боевого дрона, поэтому тот получает следующие улучшения: х уровень штаба, **стойкость 3**, при атаке атакует дважды. Пока боевой дрон находится на поле, другие враги в его зоне не могут получать урон никаким образом.

Награды:
улучшение
мешка отгадыв.



Специальная миссия 8: Заражение



Особые правила

- **Кодовый ключ:** каждый жетон цели находится во владении техника в одной с ним зоне. Если техник убит, он роняет жетон в своей зоне. Выполнив действие **подбора**, оперативник может раскрыть жетон. Если это жетон «!», кодовый ключ найден, положите жетон на планшет оперативника (его можно передать другому оперативнику действием **обмена**) и уберите с поля все остальные жетоны целей. В ином случае сбросьте жетон цели и получите жетон **отваги**.
- **Сканер:** если оперативник с жетоном кодового ключа находится в зоне со сканером на J7, он может начать загрузку действием приказа. Когда это происходит, поместите 4 жетона происшествий на сканер (враги игнорируют эти жетоны при определении своей целевой зоны). В конце каждого раунда убирайте по 1 жетону. Если тревога ещё не сработала, помещайте эти жетоны на шкалу эскалации. В ином случае просто сбрасывайте их. Когда убирается последний жетон, загрузка завершается, и оперативники могут покинуть поле через точку эвакуации, чтобы завершить миссию.
- **Тревога:** после того как тревога сработала, целевой зоной всех врагов без **ЛВ** до оперативника становится сканер. Если в зоне сканера есть враги на шаге сброса, загрузка прерывается: в этом раунде не сбрасывайте жетон происшествия.
- **Защита от взлома:** когда тревога срабатывает, не убирайте техники с поля. Кроме того, техники, которые ещё на поле, будут пытаться заблокировать загрузку с помощью своих компьютеров. На шаге сброса каждого раунда, когда должен быть сброшен жетон со сканера, бросайте D6 и добавляйте к выпавшему значению удвоенное количество техников. Если результат 7+, не снимайте жетон в этом раунде.

Режим штурма: уровень штаба I.

Цели: заполучить кодовый ключ и загрузить вирус [обязательные].

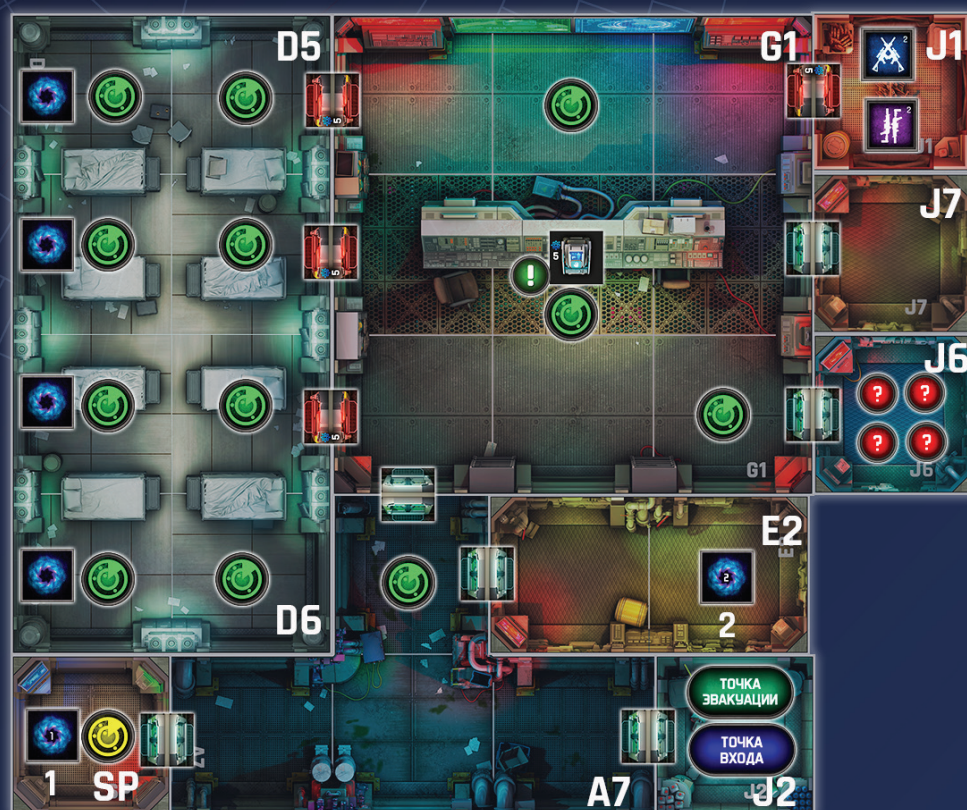
Подготовка к игре: возьмите 3 жетона целей «X» и 1 жетон цели «!», перемешайте их лицевой стороной вниз и случайным образом выложите в указанные зоны, не смотря на лицевую сторону. **Важно:** если уровень штаба III+, замените жетоны патрулей на элитные патрули.

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

Награды:
улучшение мешка отваги.



Специальная миссия 9: Склад припасов



Режим штурма уровень штаба II.

Цели: доставить все 4 жетона целей на фрагмент J7 и активировать устройство телепортации [обязательные].

Подготовка к игре: поместите 5 жетонов происшествий на сканер. Все точки размещения на D5 и D6 **неактивны**. В этой миссии не используется элитная колода выставления.

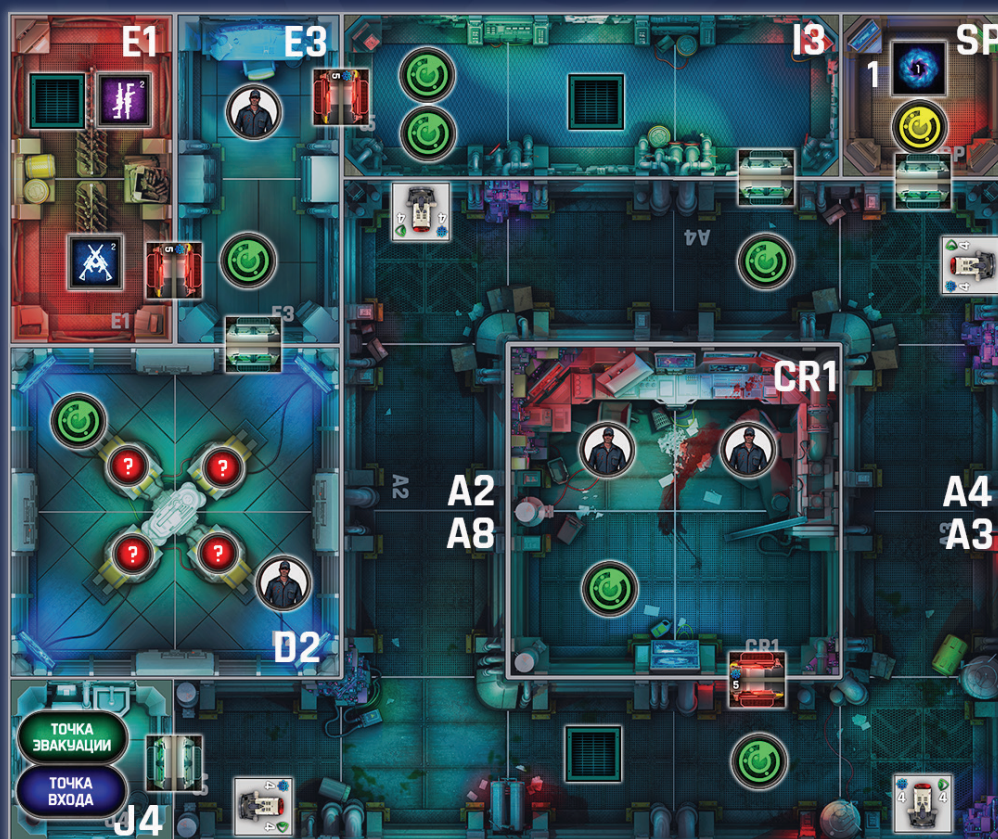
Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, доминатор.

Награды: 1 улучшение базы.

Особые правила

- **Жетоны целей:** оперативник в одной зоне с жетоном цели может взять его действием **подбора**, чтобы поместить его на свой планшет оперативника (не более 1 жетона). Оперативник на фрагменте J7 может скинуть с себя жетон цели **свободным** действием.
- **Телепорт:** оперативник в зоне со сканером может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы убрать один жетон происшествия, он немедленно помещается на шкалу эскалации (если уровень штаба III+, ЦЗ проверки **взлома** = 7). Когда последний жетон убирается, в конце раунда сработает телепорт. Если это происходит, когда хотя бы один из жетонов целей не на фрагменте J7, миссия провалена. Если все 4 жетона целей находятся на фрагменте J7, они убираются с поля вместе с оперативниками, находящимися на фрагменте J7. Оперативники, покидающие поле таким образом, получают жетон **травмы**.
- **Тревога:** когда на поле должен быть размещён жетон происшествия (в том числе, если переворачивается жетон замешательства), сразу же помещайте его на шкалу эскалации. Когда срабатывает тревога, переверните каждую **неактивную** точку размещения **активной** стороной вверх. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации. Размещая жетоны на шкалу эскалации, игнорируйте значки элитных патрулей и дозора.
- **Целевые зоны:** целевой зоной для всех **спокойных** врагов считается зона с жетоном сканера. При перемещении враги игнорируют жетоны происшествий, которые были размещены при подготовке.
- **Двери с электронным замком:** двери на D5 и D6 нельзя открыть действием **взлома**. Когда срабатывает тревога, эти двери открываются и остаются открытыми до конца миссии.
- **Элитные патрули:** если эффект предписывает добавить элитный патруль в резерв размещения или на поле либо переместить элитный патруль, добавляйте или перемещайте базовый патруль. Это правило действует и на шаге эскалации после активации тревоги.

Специальная миссия 10: Биолaborатория ксетанианцев



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: доставить как можно больше гражданских в точку эвакуации [обязательно хотя бы одного].

Подготовка к игре: поместите жетон особого патруля рядом с полем.

Важно: если уровень штаба III+, замените жетон базового отряда на фрагменте D2 на жетон элитного стража.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, поработитель, командир, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Гражданские:** жетоны целей — это гражданские, над которыми проводят эксперименты. Действием приказа оперативник на фрагменте D2 может собрать всех гражданских вместе. Когда это происходит, уберите все жетоны целей и поместите жетон особого патруля по другую сторону от двери (на фрагменте E3). После этого один раз за раунд один оперативник может истощить жетон приказа, чтобы гражданские переместились на расстояние до 3 зон (они не будут перемещаться в зоны с врагами, которые не **оглушены**). Гражданские автоматически проваливают проверки скрытности при перемещении, но автоматически проходят их, если стоят на месте (например, когда патруль перемещается в ЛВ). **Встревоженные** враги без ЛВ до оперативников, но с ЛВ до гражданских атакуют их, атака автоматически попадает. Каждая нанесённая им единица урона убивает одного из них (то есть после получения 4 урона погибают все).
- **Эксперименты:** в начале каждой фазы врагов, если гражданские ещё на фрагменте D2, бросайте кубик D6 и добавляйте к значению число техников на поле, которые не **оглушены**. При 8+ один из гражданских становится жертвой экспериментов и погибает (уберите один жетон цели). Когда это происходит, по объекту прокатывается псионический импульс, который вынуждает каждого оперативника получить жетон **травмы**.
- **Искажение пространства:** в конце каждого раунда помещайте жетон **портала** в зону **лидера** оперативников.

Награды: 1 карта тактики. 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 II: Последний рубеж



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: в конце раунда 10 на поле должен оставаться хотя бы один оперативник **в сознании** (обязательная). Не дать погибнуть как можно большему числу солдат.

Подготовка к игре: эта миссия использует правила **режима выживания**. Поместите жетон **замешательства** на 6-ю ячейку шкалы волн, чтобы обозначить текущий раунд. В этой миссии не используется элитная колода выставления.

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

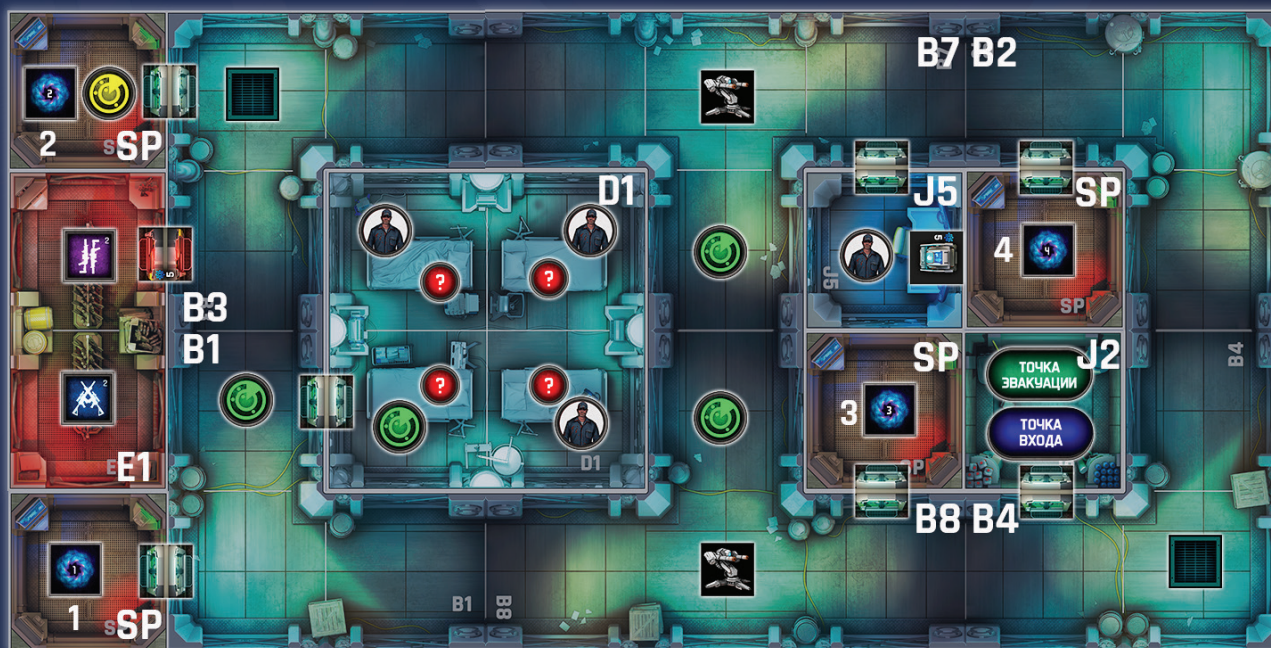
Особые правила

- **Мини-режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания [см. стр. 18], 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 , вместо этого размещайте . Целевой зоной для врагов без ЛВ до оперативника считается ближайший солдат.
- **Огонь и обломки:** жетоны баррикад обозначают зоны, в которых обрушился потолок и стены, заблокировав проход и ЛВ. Кроме того, из-за сильного задымления в конце каждого раунда оперативники, у которых истощено 4 или более жетонов действий (без учёта повреждённых жетонов), получают 1 урон, который нельзя отменить **бронёй**.
- **Команда Bravo:** жетоны солдат представляют собой команду Bravo, которая пытается держать оборону. Они не могут перемещаться или быть перемещены и следуют стандартным правилам жетонов солдат [см. стр. 44 в правилах игры]. Считается, что они находятся в **укрытии**.
- **Они вылезают из стен!** оперативники не могут использовать вентиляционные люки в этой миссии, так как вентиляция кишит врагами. Если при определении события угрозы вытягивается значок , поместите патруль  на случайный люк.

Награды: получите специалиста. Если все солдаты выжили, начните следующую миссию с картой «**Невероятная отвага**».

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

Специальная миссия 12: Вип-персоны в плену



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: доставить вип-персон в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: поместите жетон особого патруля рядом с полем.

Важно: если уровень штаба III+, замените жетон патруля жетоном элитного патруля.

Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, разведывательные дроны, поработитель, командир, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Вип-персоны:** каждый жетон цели — это вип-персона, над которой ставят эксперименты. Оперативник в одной зоне с жетоном цели может выполнить действие приказа, чтобы освободить эту вип-персону и убрать жетон цели с поля (если при этом в комнате ещё остались техники, срабатывает тревога). Когда последний жетон цели убирается с поля, поместите жетон особого патруля в зону этого последнего жетона, он представляет собой всех 4 вип-персон. После этого один раз за раунд один оперативник может истощить жетон приказа, чтобы вип-персоны переместились на расстояние до 2 зон (они не будут перемещаться в зоны с врагами, которые не **оглушены**). Жетон особого патруля не проходит проверки скрытности или защиты (враги с **ЛВ** до него автоматически становятся **встревоженными**). **Встревоженные** враги без **ЛВ** до оперативника, но с **ЛВ** до вип-персон атакуют их. Атака по жетону особого патруля автоматически попадает и убивает всех вип-персон, а миссия считается проваленной.
- **Защитные турели:** турели контролируются техником на фрагменте J5. Оперативник может пройти проверку **взлома** сканера в этой зоне (ЦЗ = 5), чтобы **отключить** обе турели одним действием. Если турели **отключены**, поместите жетон происшествия в зону сканера. Если враг перемещается на фрагмент J5, когда на этом фрагменте есть жетон происшествия, он вновь активирует турели (их можно будет отключить с помощью **взлома** снова в следующих раундах).
- **Усиленное патрулирование:** когда жетон происшествия помещается на шкалу эскалации впервые в каждом раунде (за исключением подготовки к игре), добавляйте патруль в резерв размещения.

Награды: получите специалиста или спасите захваченного в плен оперативника.

Специальная миссия 13: Секретный объект



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: доставить пленника в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: поместите 3 жетона целей стопкой в указанную зону. Поместите жетон особого патруля рядом с полем. **Важно:** если уровень штаба III+, замените жетон патруля жетоном элитного патруля.

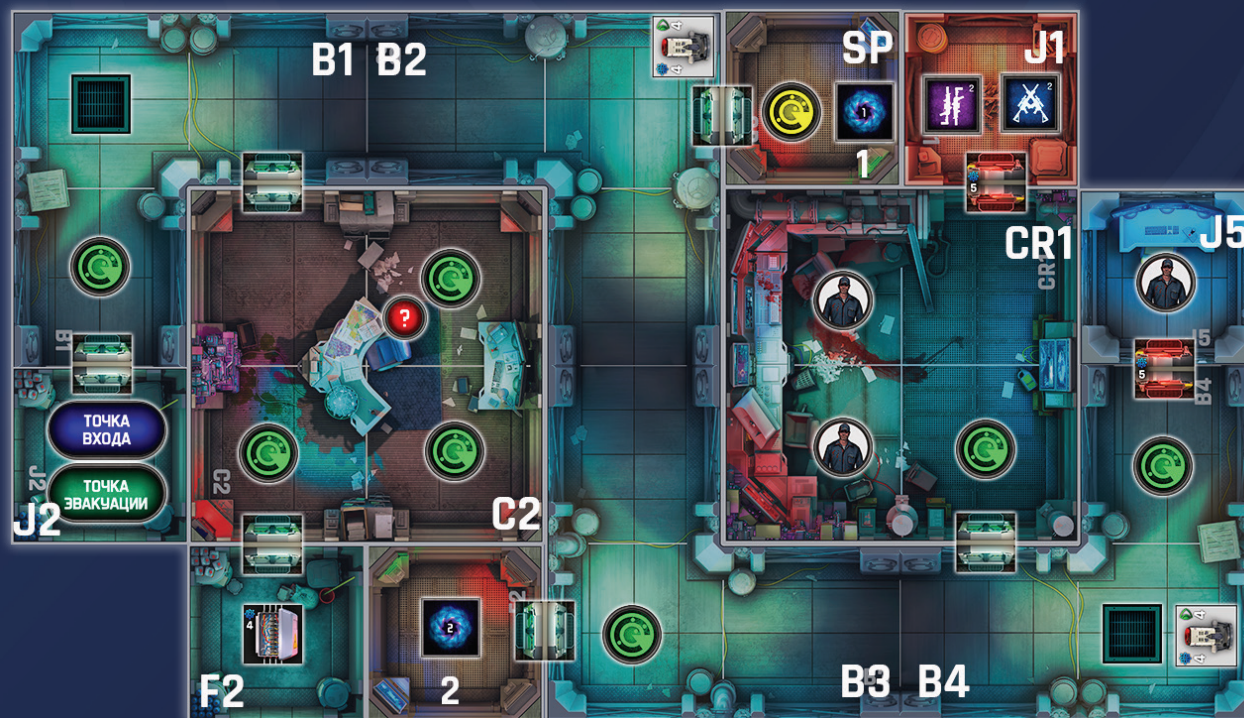
Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, разведывательные дроны, поработитель, командир, разрушитель разума, творец врат.

Особые правила

- **Пленник:** жетоны целей обозначают пленника, которого допрашивают, подвергая жестоким пыткам. В конце каждого раунда, если в зоне с пленником есть враги, которые не **оглушены**, убирайте по одному жетону цели. Если убирается последний жетон цели, пленник умирает от пыток, а миссия провалена. Действием приказа оперативник в зоне с жетонами целей может спасти пленника. Когда это происходит, уберите все оставшиеся жетоны целей и поместите жетон особого патруля в эту зону для обозначения пленника. После этого один раз за раунд один оперативник может выполнить действие приказа, чтобы пленник переместился на расстояние до 3 зон. Пленник автоматически проваливает проверки скрытности и не может перемещаться в вентиляцию. Пленника также можно нести, как если бы он был оперативником (см. стр. 26 в правилах игры). Пленник не будет перемещаться в зону с врагами, которые не **оглушены**, если только его не несут.
- **Защитные турели:** турели можно **отключить** либо выполнив действие **взлома** в одной зоне со сканером на D4 (для каждой турели требуется отдельное действие), либо через распределительный щит на фрагменте J5.

Награды: получите специалиста или спасите захваченного в плен оперативника.

Специальная миссия 14: Чертежи ксетанианцев



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: доставить чертежи и инженера в точку эвакуации [обязательная].

Подготовка к игре: поместите стопку, состоящую из жетона цели «!» и 3 жетонов целей «?» поверх него, в указанную зону.
Важно: если уровень штаба III+, замените жетон патруля жетоном элитного патруля.

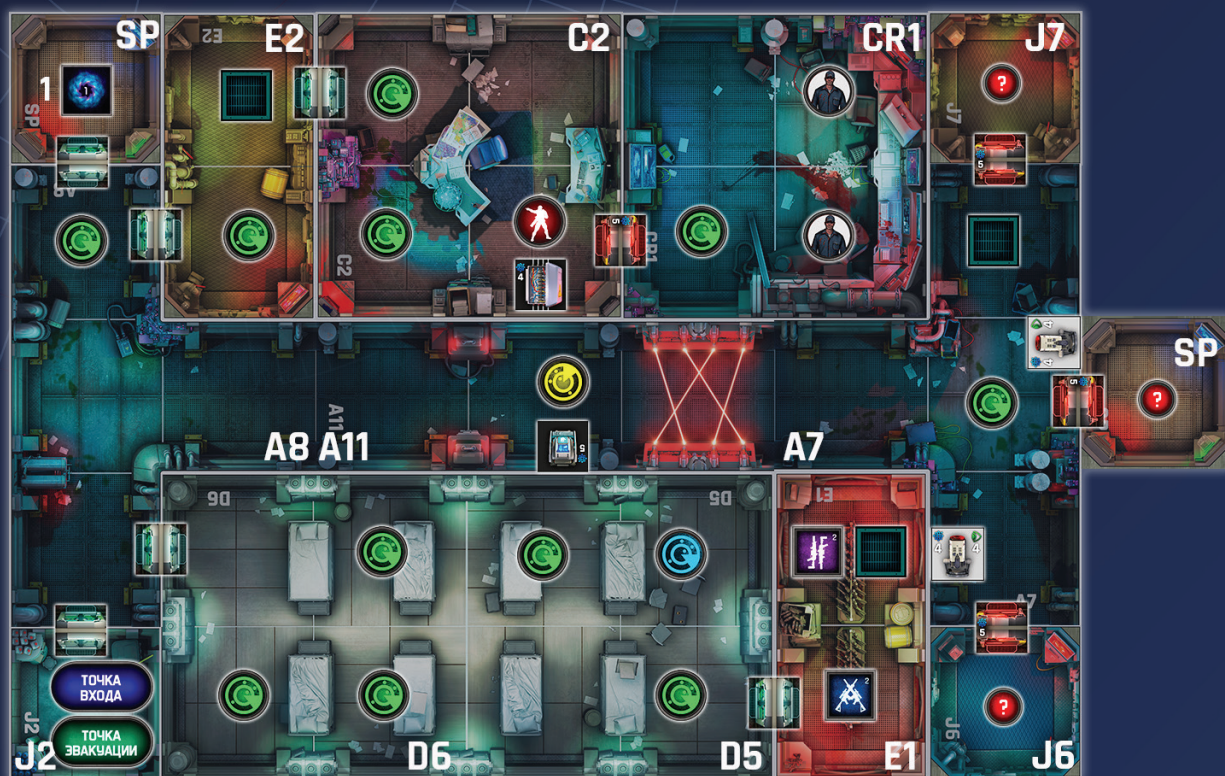
Враги: уничтожители, истязатель, разведывательные дроны, поработитель, командир, мародёр [усиленный], охотник-убийца.

Особые правила

- **Чертежи:** стопка жетонов целей представляет собой компьютер с чертежами. Оперативник в одной зоне с ними может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 6), чтобы начать загрузку чертежей. При провале поместите жетон происшествия в зону оперативника, после этого отдельным действием можно попытаться сделать это снова. Когда загрузка началась, снимайте по одному жетону цели в конце каждого раунда, пока «!» не станет видимым. Этот жетон означает портативный накопитель, на который загружены чертежи. Оперативник может взять его действием **подбора**.
- **Инженер:** техник на фрагменте J5 — это инженер, которого оперативники должны захватить в плен. Действием приказа оперативник в одной с ним зоне может его схватить. После этого он будет перемещаться вместе со схватившим его оперативником. Если этот оперативник оказывается **без сознания**, другой оперативник в зоне с техником может схватить его действием приказа. Когда оперативник, схвативший его, покидает поле через точку эвакуации, инженер покидает поле с ним.
- **Воинственный пленник:** поскольку инженер сопротивляется, оперативники в одной с ним зоне получают +2 к ЦЗ всех проверок. Оперативник, который схватил инженера, не может выполнять **свободные** действия, автоматически проваливает проверки скрытности и не может входить в вентиляцию.
- **Команда зачистки:** если тревога сработала, немедленно выставьте одного мародёра в зону с **лидером** оперативников, а другого — в зону с инженером [оба мародёра могут оказаться в одной зоне].

Награды:
1 улучшение базы.

Специальная миссия 15: Побег из тюрьмы



Режим штурма:
уровень штаба II.

Цели: доставить
всех 3 солдат
в точку эвакуации
(обязательная).

Подготовка к игре: нет.
Важно: если уровень
штаба III+, замените
жетон базового
отряда на фрагменте
A7 жетоном элитного
стража.

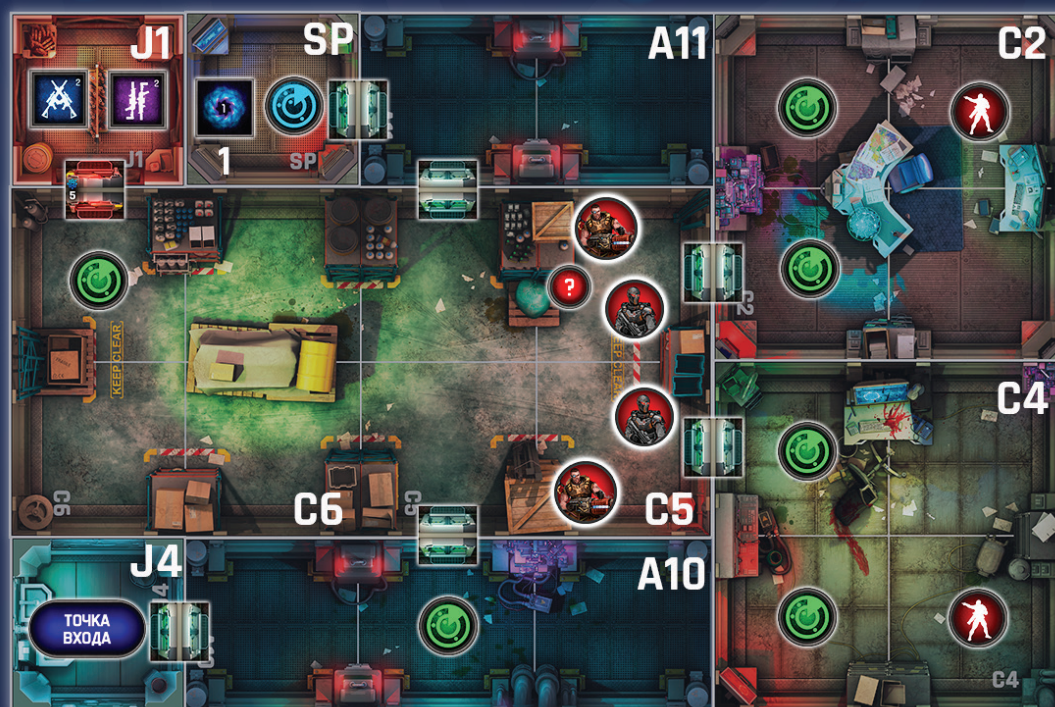
Враги: пехотинцы
Вормакта, истязатель,
разведывательные
дроны, боевой дрон,
воитель (**усиленный**),
разрушитель разума,
творец врат.

Особые правила

- **Лазерная сеть:** если оперативник перемещается на фрагмент с лазерной сетью, когда она **активна**, срабатывает тревога. Лазерную сеть можно **отключить** либо **взломом** сканера на фрагменте A11 (ЦЗ = 5), либо через распределительный щит на фрагменте C2 (ЦЗ = 4). При **отключении** переверните её **отключённой** стороной вверх.
- **Охранные сканеры:** один раз за раунд один оперативник в зоне сканера может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы либо **отключить** лазерную сеть, либо открыть все двери с электронным замком на поле (все двери можно открыть одним действием).
- **Пленные солдаты:** жетоны целей представляют пленных. После того как двери с электронным замком на фрагменте A7 были открыты, оперативник на этом фрагменте может действием приказа собрать всех пленных вместе. Когда это происходит, уберите все жетоны целей и поместите один жетон солдата в центральную зону фрагмента A7 (зону с камерой), он обозначает всех пленных. После этого один раз за раунд один оперативник может истощить жетон приказа, чтобы пленные переместились на расстояние до 3 зон (они не будут перемещаться в зоны с врагами, которые не **оглушены**, или в вентиляцию). Пленные бросают 3 кубика при проверках скрытности.
- **Надзоритель:** когда жетон особого патруля перемещается, его целевая зона — зона со сканером (фрагмент A11). Если он её достигает и всё ещё **спокоен**, новой целевой зоной становится точка эвакуации. Когда на его месте должны быть выставлены фигурки, поместите фигурку воителя в его зону. Это надзоритель, у которого дополнительно 6 ❤️. **Важно:** эффекты не могут изменять целевую зону или скорость перемещения особого жетона патруля.

Награды: получите
специалиста
или спасите
захваченного в плен
оперативника.

Специальная миссия 16: Продавец ответственности не несёт



Режим штурма: уровень штаба II.

Цели: установить жучок на покупателя и дать ему сбежать, затем убить всех врагов (обязательные).

Подготовка к игре: в этой миссии не используется колода угроз. Поместите огневые группы и штурмовиков Вормханта в указанные зоны. Дайте одному из оперативников жетон **замешательства** для обозначения жучка.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормханта, огневая группа Вормханта, боевой дрон, воитель, разрушитель разума, охотник-убийца.

Особые правила

- **Покупатель и сделка:** жетон особого патруля представляет собой покупателя (когда оперативник получает **ЛВ** до этого жетона, выставьте техника в его зону). Огневые группы и штурмовики, которые были выставлены при подготовке, — это продавцы. Во время первого в игре шага перемещения врагов покупатель переместится на 2 зоны в сторону жетона цели и остановится, когда окажется в смежной с жетоном цели зоне (никакие эффекты не могут изменить его целевую зону или скорость). Когда покупатель окажется на позиции, в конце этой же фазы врагов переместите жетон цели в зону покупателя. В следующем раунде покупатель переместится на 2 зоны обратно к точке размещения и покинет поле, достигнув её. Если продавцы окажутся убиты до сделки или до того, как покупатель покинет поле, миссия провалена.
- **Установка жучка:** когда враги оказываются на позиции, оперативник с жетоном замешательства (жучком) может установить жучок на покупателя, если они в одной зоне. Это требует проверки скрытности с +1 к ЦЗ (в добавок к стандартным +2, которые враги получают против оперативников в своей зоне). При успехе жучок установлен.
- **Бойня:** как только покупатель покидает поле, игроки должны убить всех оставшихся врагов. Когда все враги убиты, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- **Тревога:** если тревога срабатывает до того, как покупатель покидает поле, миссия провалена. Когда на поле должен быть размещён жетон происшествия (в том числе, если переворачивается жетон замешательства), сразу же помещайте его на шкалу эскалации. Когда патрули убираются с поля, не помещайте их в резерв размещения. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.

Награды: получите специалиста.

Специальная миссия 17: Орда Каазага



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: обыскать все
жетоны оружейной
[обязательная].

Подготовка к игре:
в этой миссии
не используется
колода угроз.

Враги: уничтожители,
истязатель, огневая
группа Вормахта,
боевой дрон, каратель
[усиленный], мародёр,
охотник-убийца
[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 быть использована в этой миссии.

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.

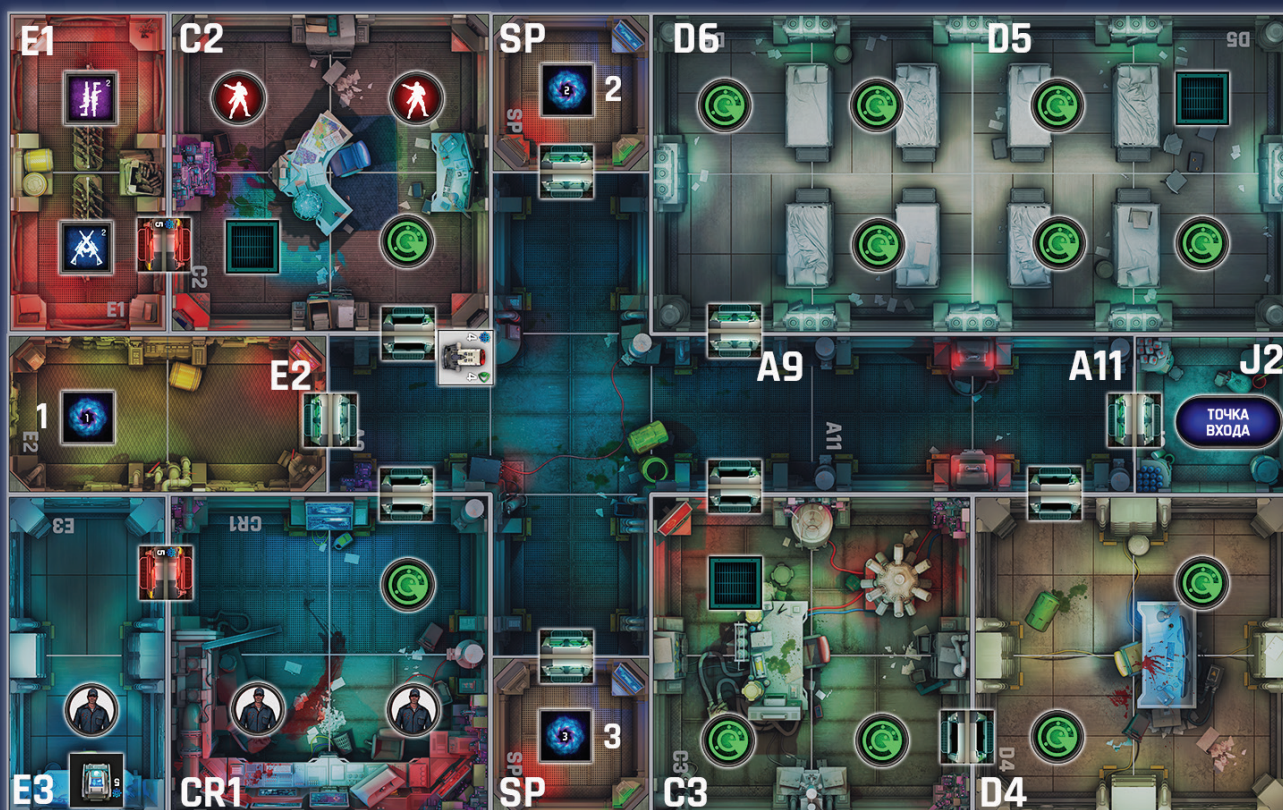
- ▶ **Ловушка:** переверните жетон двери с электронным замком закрытой стороной вверх (до конца миссии её нельзя открыть никаким образом). Замените оба жетона целей «?» карателями, а жетон «X» охотником-убийцей. Эффекты **телепортации** (включая жетоны **порталов**) не действуют в этой миссии.
- ▶ **Новая цель:** добраться до точки эвакуации (игнорируйте изначальную цель).
- ▶ **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 может истощить жетон перемещения, чтобы прыгнуть в мусоропровод (уберите его фигурку с поля). В конце фазы оперативников поместите каждого оперативника, который прыгнул в мусоропровод, в смежную комнату с люком, ближайшую к люку, в который он прыгнул (поместите его в зону с люком). Каждый оперативник получает 1 урон при приземлении ПЛЮС 1 дополнительный урон за каждого другого оперативника, который использовал тот же люк в этом раунде. Этот урон нельзя отменить **бронёй**. Оперативники, получившие больше 1 урона таким образом, также получают жетон **раны**.
- ▶ **Аррьергард:** впервые, когда начинается фаза врагов и при этом на поле есть оперативники НЕ на фрагменте G1, поместите 1 патруль и 1 элитный патруль в случайные разные точки размещения. Эти отряды будут перемещаться и активироваться в этом раунде.

Награды:
улучшение
мешка отваги.



x2

Специальная миссия 18: Крайняя жестокость



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: уничтожить всех врагов (обязательная).

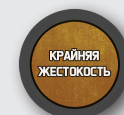
Подготовка к игре:
многие двери в этой миссии намеренно ОТКРЫТЫ. Поместите 1 базовый патруль и 2 элитных патруля в резерв размещения.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, доминатор, каратель, разрушитель разума, охотник-убийца.

Особые правила

- ▶ **Панель управления порталом:** жетон сканера на фрагменте E3 используется для управления точками размещения. Оперативник в одной зоне с ним может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 8), чтобы закрыть одну из точек размещения (уберите её с поля). Это можно попробовать сделать лишь один раз за раунд.
- ▶ **Убейте всех:** когда все три точки размещения закрыты, а все враги на карте убиты, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Тревога:** если тревога активна, не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации (патрули, убранные с поля, помещаются в резерв размещения по обычным правилам).

Награды:
улучшение мешка отваги.



x2

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 спасать команду Браво, на J7. Всякий раз, после того как оперативник выполняет действие перемещения в **ЛВ** Теневого охотника (включая перемещение за **свободные** действия, например за трату жетона **концентрации** 🧠), по нему открывается огонь (вне зависимости от дальности, см. ниже). Теневой охотник атакует только оперативников, которые перемещаются **БЛИЖЕ** к нему, если только оперативник не несёт солдата: в этом случае теневой охотник будет стрелять при любом перемещении. Когда оперативник атакован за пределами красной зоны, он может пройти проверку скрытности, а не защиты, чтобы избежать попадания.
- **Команда Браво:** жетоны солдат на А9 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 он был оперативником (см. стр. 26 в правилах игры). Если оперативник перемещается в красную зону, Теневой охотник атакует оперативника по обычным правилам за перемещение в его сторону (см. выше), а также убивает случайного солдата, представленного жетоном, в пределах его **ЛВ** (если есть).
- **Теневой охотник:** это каратель со следующими изменениями (считается мини-боссом):
 ❤️ х уровень штаба, иммунитет к **оглушению** и **метке**. Теневой охотник может атаковать любую фигурку в **ЛВ**, вне зависимости от дальности (дальность его атак от 0 до бесконечности). 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. Когда он 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.

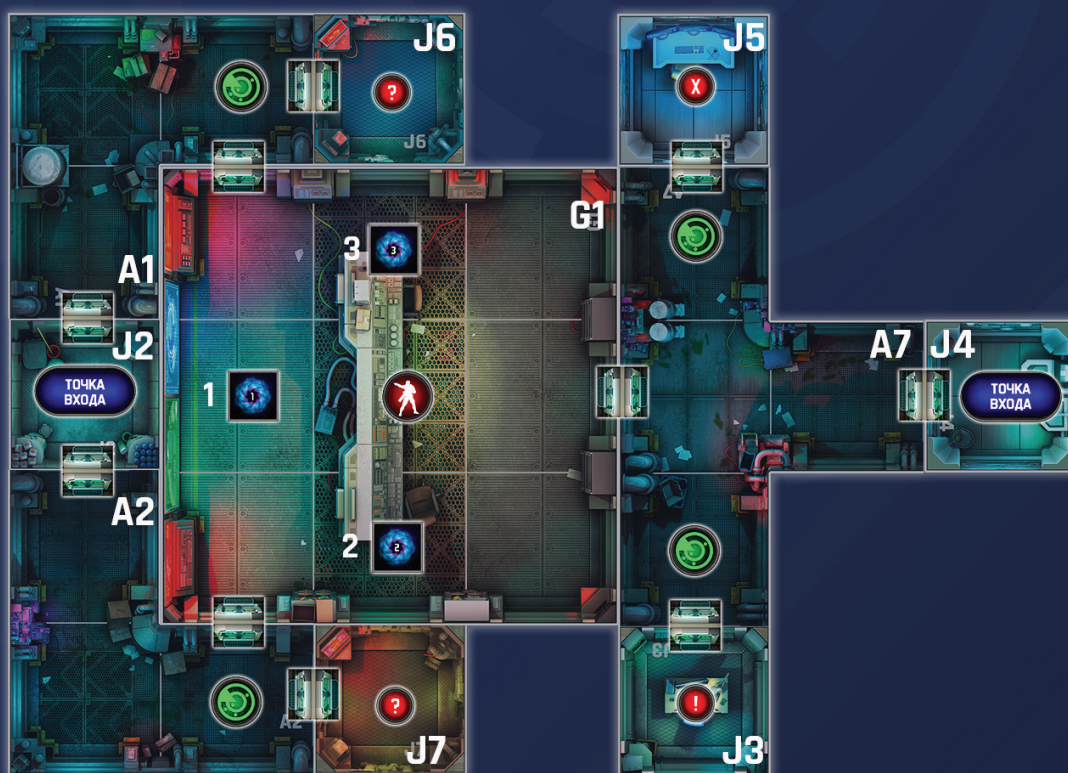
Подготовка к игре:
поместите 2 патруля в резерв размещения. Поместите карателя на фрагмент J7 (**внимание:** дверь в эту комнату открыта). В этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, сталкеры, доминатор, каратель (**усиленный**).

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 жетон цели «X» на фрагмент J5, жетон цели «!» на фрагмент J3 и по жетону цели «?» на фрагменты J6 и J7. В этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз.

Враги: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, поработитель, командир [усиленный].

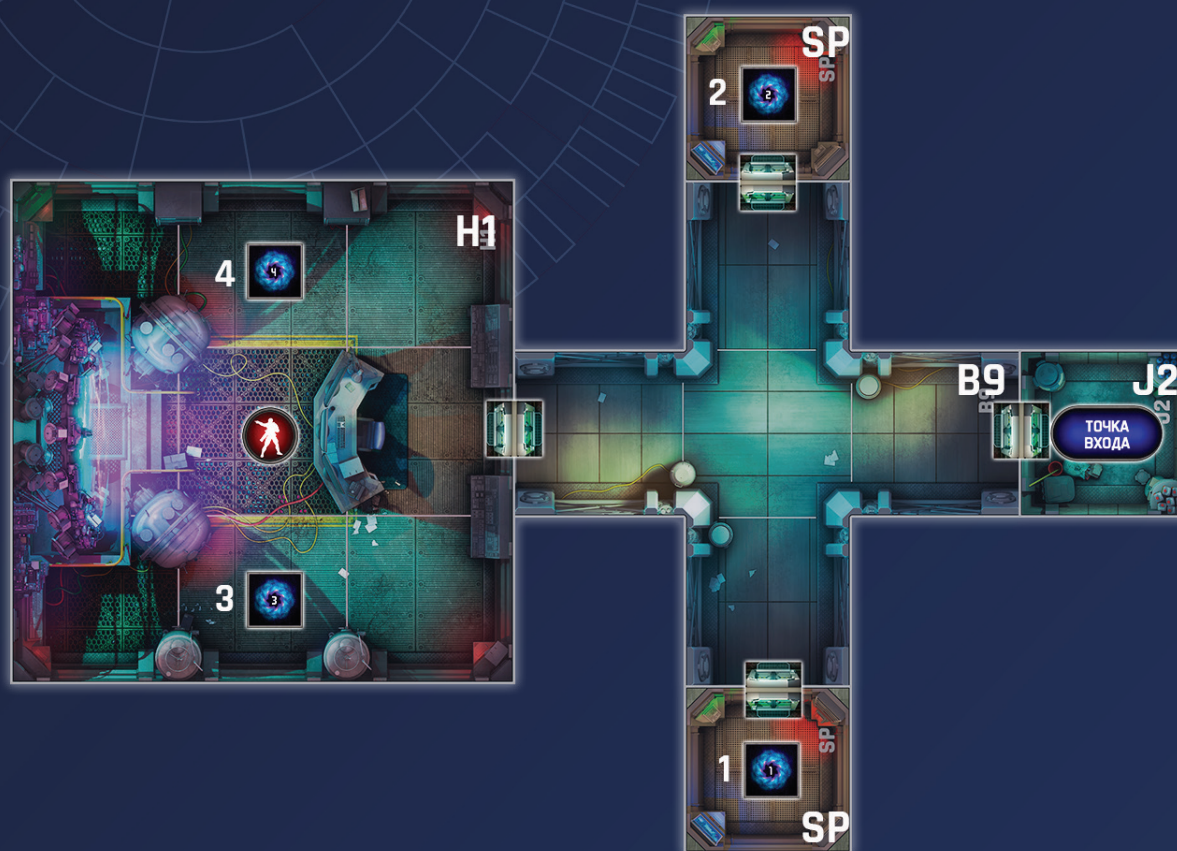
Особые правила

- **Десница Каазага:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки или если срабатывает тревога, выставьте Десницу Каазага в зону с жетоном, это командир со следующими изменениями (считается мини-боссом): ❤️ х уровень штаба, **стойкость 1**, иммунитет к **оглушению**. Когда он атакует, он дважды активирует тяжёлый бластер (в дополнение к гранатам). Когда он убит, миссия немедленно завершается [оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**].
- **Жетоны целей:** каждый из этих жетонов даёт Деснице Каазага усиление. Жетон уничтожается, если получает любой урон (атаки по нему автоматически попадают). Уничтожение жетона «?» убирает точку размещения с другой стороны стены от этого жетона. Уничтожение жетона «X» приводит к изменению **стойкости** Десницы Каазага, его **стойкость 1** меняется на **стойкость 3** (это облегчает нанесение ему урона). Уничтожение жетона «!» отнимает у Десницы Каазага способность дважды атаковать бластером.
- **Жетоны отрядов и размещение:** когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения. На шаге размещенияставляйте по отряду врага в каждую **активную** точку размещения.
- **Тревога:** на шаге проверки тревоги, если перед этим хотя бы один жетон цели был уничтожен или если любой враг был атакован или **оглушён**, тревога немедленно срабатывает. После этого жетоны целей, оставшиеся на поле, получают иммунитет к урону до конца миссии. После того как тревога сработала, не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.

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 по одному над
каждой картой врага
в зоне врагов [эти
жетоны не участвуют
в игре]. В этой миссии
не используется элитная
колода выставления
и колода угроз.

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, доминатор, разрушитель разума **[усиленный]**.

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, это разрушитель разума со следующими изменениями (считается мини-боссом):  х уровень штаба, **стойкость 3**, иммунитет к **оглушению**. Замените его обычную способность «**Галлюцинации**» на способность «**Массовые галлюцинации**» (см. ниже). Когда Пожиратель мыслей убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Массовые галлюцинации:** прежде чем оперативник проводит атаку по врагу, этот оперативник должен сбросить жетон **концентрации**, совпадающий с жетоном над картой 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).

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
и колода угроз.

Враги: уничтожители,
истязатель, сталкеры,
поработитель, творец
врат (**усиленный**).

Особые правила

- **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Нестабильные червоточины:** в начале каждой фазы врагов **лидер** оперативников **телепортируется** в случайную **активную** точку размещения. Затем выставьте вражеский отряд в ту зону, куда **телепортировался** оперативник. Если на поле нет **активных** точек размещения, игнорируйте это правило.
- **Управление порталом:** техники используют панели управления для контроля двух точек размещения. Они оба защищены энергетическими щитами, которые дают им 7, = уровень штаба + 1, **стойкость 1** и иммунитет к **оглушению**. Атаки по техникам без **меткости** автоматически промахиваются. Когда кто-то из них убит, переверните жетон точки размещения на одной с этим 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. Это творец врат в со следующими изменениями (считается мини-боссом): x уровень штаба, **стойкость 2**, иммунитет к **оглушению**. Когда этот враг убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- **Жетоны порталов:** когда должен быть разыгран эффект жетона портала, вместо того чтобы **телепортировать** патруль на жетон портала,ставляйте новый вражеский отряд в зону с жетоном портала, а затем убирайте жетон портала с поля.

Награды:
улучшение
жетона
действия.



Специальная миссия 23: Мир в мире



Режим штурма:
уровень штаба III.

Цели: убить Красную смерть (обязательная).

Подготовка к игре:
в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. Размещая фрагмент с порталом (H1), положите его в стороне от остального поля (он с полем не соединён).

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормхата, поработоритель, мародёр (усиленный).

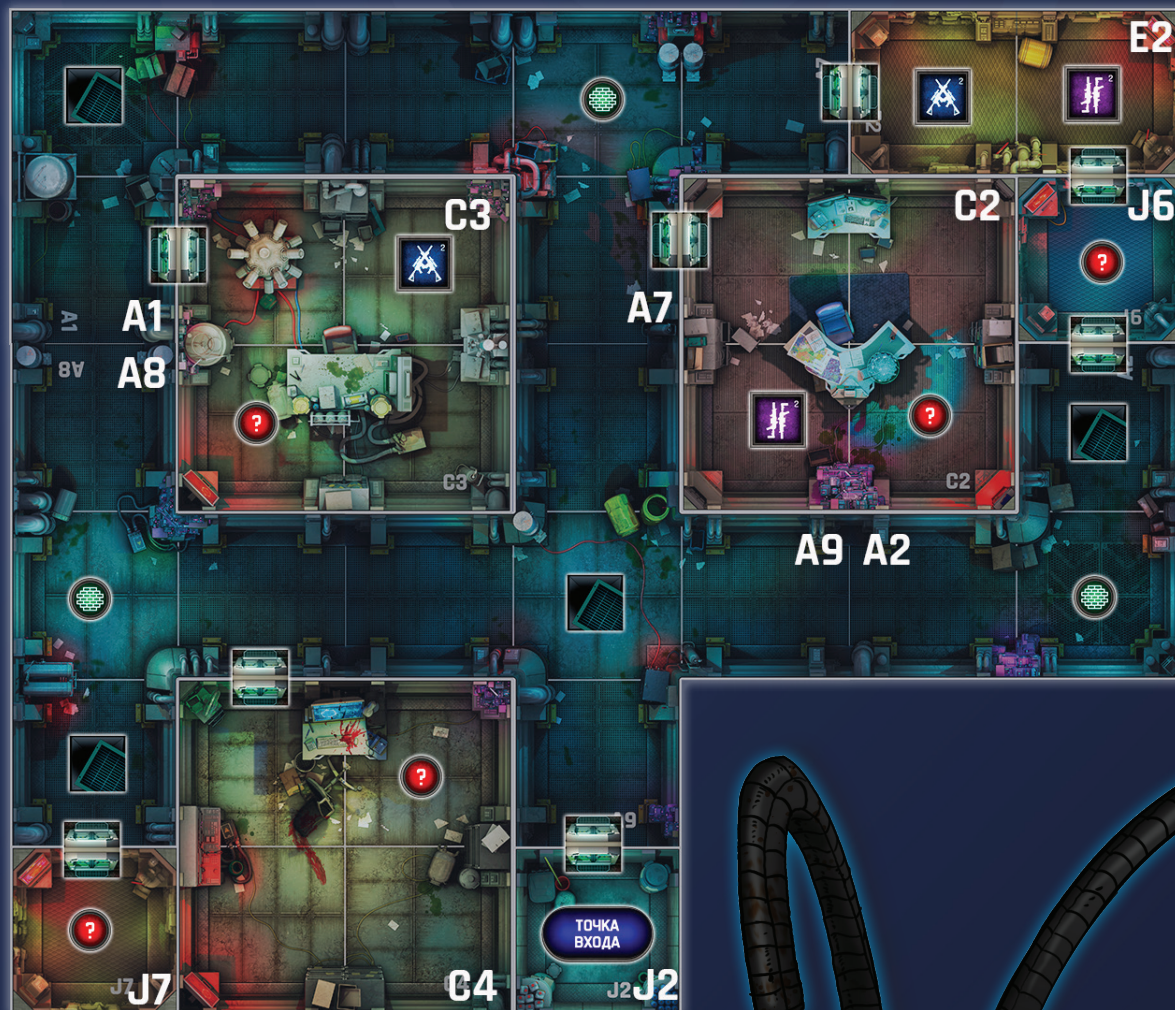
Особые правила

- **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 фрагменте 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 действием **взлома** (ЦЗ = 5), либо нанеся ему 5 урона (атаки автоматически попадают).
- **Дверь к безумию:** фрагмент H1 отделён от остального поля, переместиться на него можно только через **неактивную** точку размещения на фрагменте 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 H1.
- **Красная смерть:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите в его зону Красную смерть, это мародёр со следующими изменениями (считается мини-боссом): ❤️ х уровень штаба, **стойкость 3**, иммунитет к **оглушению** и **шоку**. Если в начале фазы врагов на фрагменте H1 есть оперативники, Красная смерть **телепортируется** в зону случайного оперативника в **ЛВ** (определяйте нового случайного оперативника в начале каждого раунда). Однако если на H1 нет оперативников в начале фазы врагов, то Красная смерть телепортируется в зону лидера оперативников на основном поле, атакует его и **телепортируется** обратно на H1. Из-за скорости данных атак оперативники не могут выполнять атаки из **дозора** в эту активацию врага. Когда Красная смерть убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение жетона действия.



Специальная миссия 24: Глубины ужаса



Режим штурма
уровень штаба III.

Цели: убить
Непостижимого ужаса
[обязательная]. Спасти
как можно больше
гражданских.

Подготовка к игре:
в этой миссии
не используются колоды
выставления, колода
угроз, а также карты
сложностей.

Враги: охотник-убийца
[усиленный].



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, взорвав **дистанционное взрывное устройство** в зоне с жетоном. 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). 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** (или **5**, если у оперативника экипированы **очки ночного видения**). При провале Непостижимый ужас атакует оперативника щупальцами из вентиляции (при такой атаке игнорируйте свойство **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 эту зону 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 активируется. Если у него есть **ЛВ** до оперативника, он перемещается и атакует по обычным правилам. Если **ЛВ** нет, переместите его на 3 зоны в направлении ближайшего жетона цели (если в процессе такого перемещения он получает **ЛВ** до оперативника, он попытается вступить с ним в бой). Если Непостижимый ужас начинает фазу врагов в одной зоне с жетоном цели, он пожирает гражданского (убивая его). Когда это происходит, уберите этот жетон цели с поля и Непостижимый ужас получает **лечение 5**.
- ▶ **Непостижимый ужас:** это охотник-убийца со следующими изменениями (считается мини-боссом): **❤️** х уровень штаба, **стойкость 3** (стойкость 4 против атак с **меткостью**), иммунитет к **оглушению и шоку**. 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 вытянуть 2 жетона **отваги**.

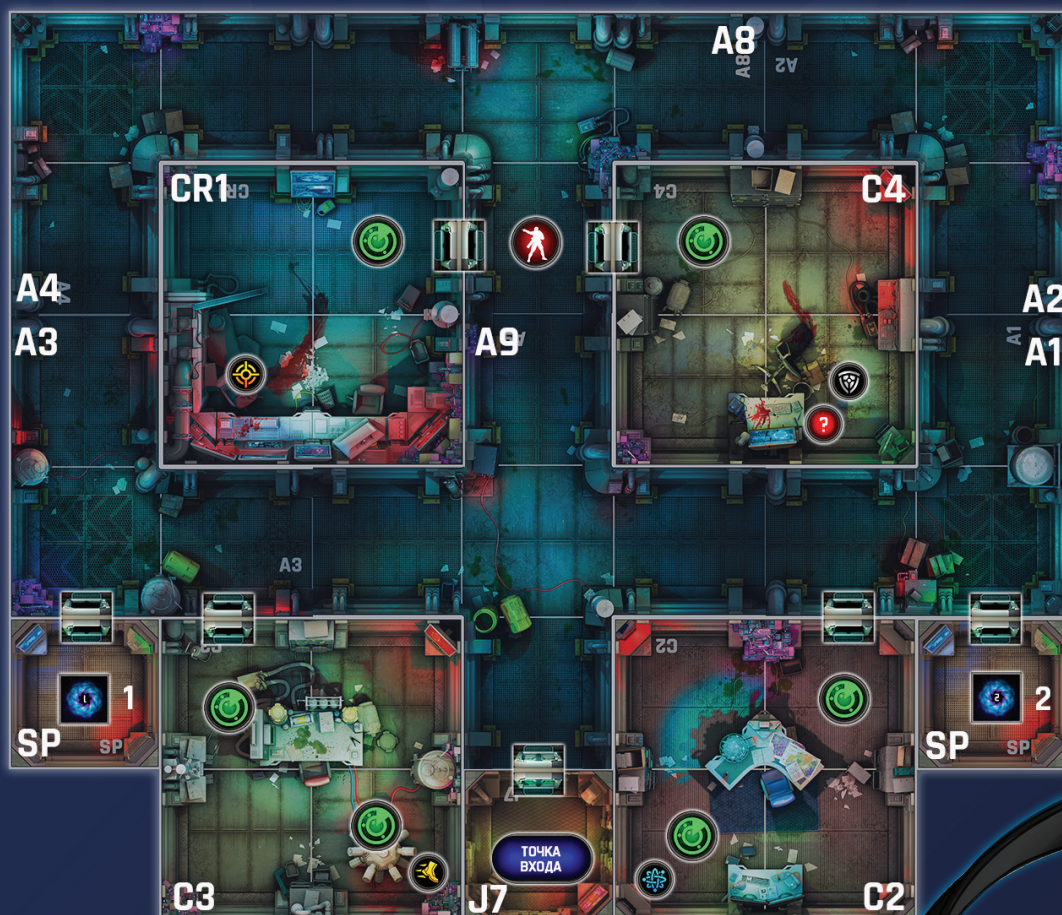
Награды: улучшение жетона действия.



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

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

Специальная миссия 25: Ходячая смерть



Режим штурма: уровень штаба III.

Цели: убить Предвестника [обязательная].

Подготовка к игре: в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. Поместите разные жетоны **концентрации** в четыре обозначенные зоны. **Важно:** большинство дверей на поле уже открыто. Двери нельзя закрыть во время этой миссии.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормакта, огневая группа Вормакта, доминатор, воитель [усиленный].



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 [атака проводится только по перемещавшемуся оперативнику, а не по всем оперативникам в **ЛВ**]. Оперативники, находящиеся **в укрытии** или совершающие **осторожное перемещение**, игнорируют эту атаку.
- ▶ **Предвестник:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите в его зону Предвестника. Это воитель со следующими изменениями (считается мини-боссом):  х уровень штаба и +2 к перемещению. Когда Предвестник убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Технические улучшения:** каждый жетон **концентрации** на поле обозначает одно из усилений Предвестника. В начале каждой фазы врагов случайным образом определяйте, какой из оставшихся жетонов **концентрации** активен в этом раунде (в начале миссии активен жетон защиты). Поместите жетон цели рядом с активным жетоном, чтобы обозначить, что он действует. Предвестник получает один из следующих бонусов в зависимости от жетона:
 - ▶  **Умные пули:** в этом раунде его атаки нацелены на всех оперативников на поле, вне зависимости от дальности и **ЛВ**.
 - ▶  **Силовое поле:** неуязвим к урону до начала следующей фазы врагов.
 - ▶  **Наводящиеся ракеты:** получает способность наводящихся ракет на этот раунд [см. ниже].
 - ▶  **Все системы активны:** получает все описанные выше эффекты.
- ▶ **Наводящиеся ракеты:** зона с **лидером** оперативников становится целью следующей атаки (дальность и **ЛВ** игнорируются): дальняя атака **АоЕ:**  8,  2, **взрыв, оглушение**.
- ▶ **Отключить из сети:** оперативник в одной зоне с жетоном **концентрации** может выполнить действие **взлома** (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**).
- ▶ **Подкрепление:** в начале каждой фазы врагов помещайте 1 патруль в случайную точку размещения. Когда патрули убираются с поля, не помещайте их в резерв размещения.
- ▶ **Укреплённый объект:** карта тренировочной площадки «**Тактика пролома**» не может быть использована в этой миссии.

Награды:
улучшение
жетона
действия.



ФАЗЫ КАМПАНИИ

Фаза миссии

1. Прочитайте **вводный инструктаж** и **цели**.
2. Подготовьте миссию.
3. Сыграйте миссию.

Фаза подведения итогов

1. Прочитайте **итоги миссии**.
2. Проверьте **награды**.
3. Проверьте **последствия**.

Фаза штаба

1. Получите **награды**.
2. Примените **последствия**.
3. Устраните **ранения**.
4. Изучите **данные**.
5. Выберите следующую миссию.

Улучшенные жетоны действий



Каждое нанесение  при выполнении приказа (в том числе и от карт тактики) увеличивается на 1.



Добавляйте 1  ко всем проверкам при выполнении приказа.



Добавляйте 1  ко всем проверкам при выполнении приказа.



Вы можете добрать карту до или после перемещения, затем сбросьте карту.



Автоматически выйдите из боя и автоматически пройдите все проверки  при перемещении.



Вы можете переместиться на 1 дополнительную зону при этом перемещении.

Жетоны отваги



Снаряжение землян ✨ : вытяните карту снаряжения землян и дайте её любому оперативнику.



Урон 🟢 : потратьте перед совершением атаки, нанесите +1 🩸.



Добор ✨ : все оперативники добирают по 1 карте.



Концентрация ✨ : оперативник получает 🏆.



Лечение ✨ : оперативник получает лечение 1.



Переброс 🟢 : провалив проверку, оперативник получает переброс.



Дополнительный кубик 🟢 : потратьте перед проверкой, добавьте 1 🎲 в пул кубиков.



Снаряжение ксетанианцев ✨ : вытяните карту снаряжения ксетанианцев и дайте её любому оперативнику. Она автоматически **исследована**.



Помехи 🌟 : пройдите проверку 🎲, где ЦЗ = число патрулей и **встревоженных** врагов на поле x2. При успехе враги не перемещаются на следующем шаге перемещения врагов. Нельзя использовать в режиме выживания (вытяните новый жетон).



Снаряжение землян ✨ : вытяните 2 карты снаряжения землян и дайте их любым оперативникам.



Урон 🟢 : потратьте перед совершением атаки, нанесите +2 🩸.



Добор ✨ : все оперативники добирают по 2 карты.



Концентрация ✨ : оперативник получает 🏆🏆.



Лечение ✨ : оперативник получает лечение 2.



Переброс 🟢 : провалив проверку, оперативник получает переброс и добавляет 1 🌟 к результату.



Дополнительный кубик 🟢 : потратьте перед проверкой, добавьте 1 🎲 в пул кубиков.



Снаряжение ксетанианцев ✨ : вытяните 2 карты снаряжения ксетанианцев и дайте их любым оперативникам. Они автоматически **исследованы**.