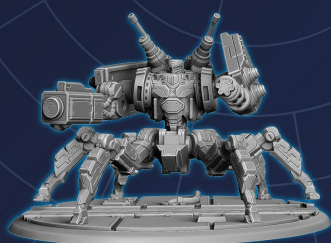




**ПОКОРИТЕЛЬ МИРОВ
КНИГА КАМПАНИИ 1.5**

Состав дополнения

Покоритель миров



2 штурмовых дрона



Провидец



3 берсерка



3 пробуждённых



2 жнеца разума



8 фрагментов поля



18 жетонов отваги



Жетон грузовика



2 жетона сторожевых башен



Планшет босса



42 карты тактики



5 карт сложностей



4 карты врагов



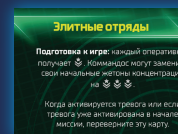
5 карт специальных миссий



18 карт снаряжения



Карта тренировочной площадки



Содержание

Новые правила	3
Улучшения базы уровня IV	3
Открытые пространства	3
Точки входа	3
Стратегия «Секретная операция»	4
Зоны с водой	4
Зоны с деревьями	5
Заборы	5
Сторожевые башни	6
Грузовики	6-7
Пункт управления	7
Большие фигурки	7
Миссии кампании	8-27
Специальные миссии	28-32

Новые правила

Улучшения базы уровня IV

Это дополнение даёт доступ к **улучшениям базы**, картам **снаряжения** и картам **тактики уровня IV**. Эти улучшения можно получить тем же образом, что и предыдущие. Когда штаб достигает уровня IV, добавьте новое **снаряжение** и карты **специальных миссий** в соответствующие колоды.

Открытые пространства

Это дополнение добавляет фрагменты поля, содержащие как внутренние помещения зданий, так и открытые пространства снаружи них. Зоны открытых пространств могут быть либо асфальтированными (с изображением дорог и площадей), либо пересечённой местностью (с изображением деревьев и воды). В миссиях с этими фрагментами используются новые правила и модификации существующих правил.

Примеры открытых пространств и внутренних помещений



Точки входа

Если точка входа находится в зоне на открытом пространстве, оперативники начинают миссию за пределами карты. Поместите их вне поля рядом с точкой входа, которую они планируют использовать. Находясь вне поля, оперативники не могут выполнять никакие действия (кроме действия, указанного далее) или получать преимущества от карт тактики других игроков. Чтобы выйти к точке входа, оперативник должен истощить жетон перемещения (это не считается ни перемещением, ни осторожным перемещением). После этого оперативник помещается в точку входа.

Пример: в этой миссии точка входа находится на открытом пространстве, поэтому Кайл начинает игру вне поля.



Кайл истощает жетон перемещения и помещает свою фигурку в точку входа (он обязан сделать это в первом раунде игры).



Стратегия "Секретная операция"

В некоторых миссиях на карте будут изображены значки **секретной операции**. Если игроки выбирают **стратегию «Секретная операция»**, они могут использовать способность **«Рейд»**, чтобы выйти на карту в зоне с одним из этих значков. Оперативники, которые хотят воспользоваться данной возможностью, начинают миссию вне поля, даже если этот значок находится в здании (про точки входа вне зданий см. на стр. 3). Чтобы выйти на поле, используя **«Рейд»**, оперативник истощает жетон перемещения и помещает свою фигурку в любую зону со значком **секретной операции**.



Значок секретной операции

Важно: обстоятельство **«Отключение света»** имеет эффект и на открытых пространствах (так как на этих пространствах тоже используется освещение).

Зоны с водой

В некоторых зонах на поле есть вода (см. ниже). Перемещение в зону с водой или из неё требует истощить жетон перемещения (во время этого действия перемещения оперативник перемещается только на 1 зону, но это не считается осторожным перемещением). Фигурки, находящиеся в зоне с водой (или перемещающиеся в неё), получают  при проверках , а также **укрытие**, если атакованы.



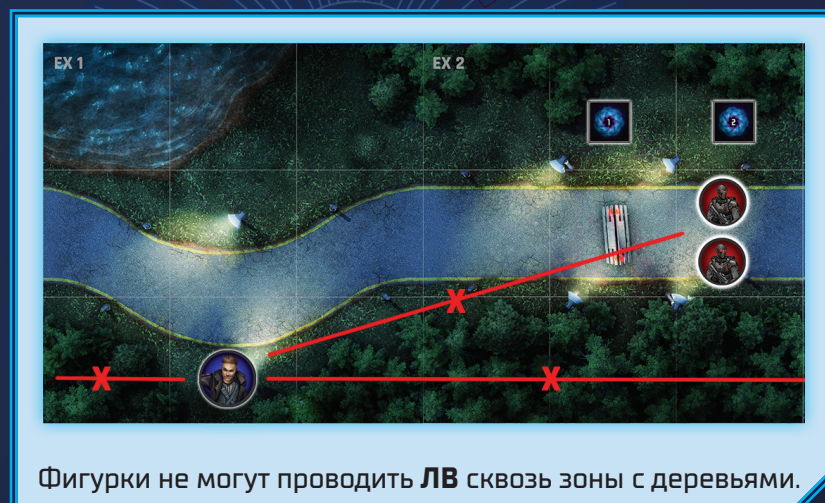
Зона воды

Зоны с деревьями

Фрагменты поля с деревьями могут иметь два типа зон: с частичным и с полным покрытием. В зонах с частичным покрытием деревья занимают меньше половины зоны, а с полным — половину или больше, как изображено ниже.



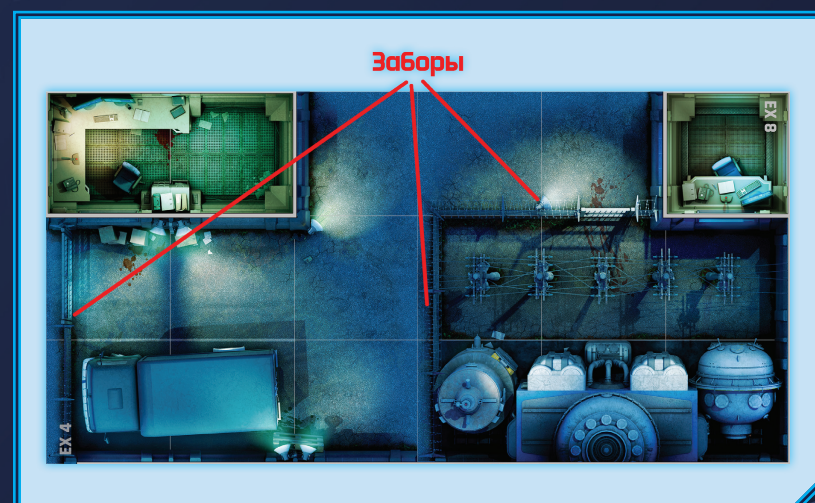
Перемещение в зону с полным покрытием требует **осторожного перемещения**. Фигурки имеют **ЛВ ВНУТРЬ** зон с деревьями, но не **ЧЕРЕЗ** них. **Спокойные** враги не имеют **ЛВ** до оперативников, **укрывшихся** в зоне с деревьями (оперативники не проходят проверки скрытности, пока находятся в **укрытии**). **Встревоженные** враги имеют **ЛВ** до оперативников в зонах с деревьями.



Фигурки не могут проводить **ЛВ** сквозь зоны с деревьями.

Заборы

На фрагментах поля EX4 и EX8 есть заборы. Заборы блокируют перемещение, но не **ЛВ**. Преодолеть забор можно двумя способами: через забор можно перелезть или проломить его. Чтобы перелезть через забор, оперативник истощает жетон перемещения и перемещает свою фигурку в смежную зону по другую сторону забора (это не считается осторожным перемещением). Однако из-за колючей проволоки оперативник получает 1 урон. Чтобы проломить забор, оперативник истощает жетон приказа. Затем он помещает в свою зону жетон происшествия и жетон открытой двери на край зоны вдоль линии забора (эту дверь нельзя закрыть во время миссии). Враги перемещаются через заборы без штрафов.

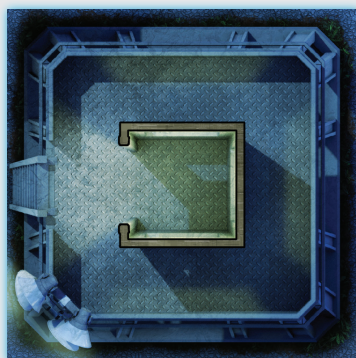


Сторожевые башни

В некоторых миссиях на поле будут жетоны сторожевых башен. Башни не блокируют перемещение или **ЛВ**, но фигурка не может заканчивать своё перемещение в зоне со сторожевой башней, если только не входит в башню. Чтобы войти в сторожевую башню, оперативник в смежной зоне может истощить жетон перемещения, после этого он помещается в сторожевую башню. Это не считается перемещением, поэтому **свободные** действия перемещения нельзя использовать, чтобы войти в башню (аналогично входу или перемещению по вентиляции). Враги в башне получают **укрытие**, +1 , а их дальнейшие атаки получают +1 к макс.  против оперативников вне башни. Оперативники в башне получают **укрытие** и +1 к макс.  дальних атак по врагам вне башни. Если враг перемещается в зону с башней (например, если патруль перемещается в эту зону из-за жетона происшествия, находящегося в ней), он не получает штраф к перемещению (и подобным же образом может выйти из башни). При выполнении выталкивания (см. стр. 14 в правилах базовой игры) врагов нельзя выталкивать в зону с башней, даже если это их целевая зона. Грузовики не могут перемещаться в зоны со сторожевыми башнями.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО СТОРОЖЕВЫМ БАШНЯМ

Жетоны отрядов в сторожевой башне нельзя выбрать целью способности «Под прикрытием» стратегии «Шпионаж». Враги, которые начинают миссию в сторожевой башне не покидают её и не становятся патрулями ни при каких обстоятельствах (даже когда срабатывает тревога или когда они в пределах дальности проверки шума). Враги в сторожевых башнях в начале миссии сразу выставляются на поле (как указано в правилах подготовки миссии).



Грузовики

В некоторых миссиях на поле будут находиться грузовики. Они либо изображены прямо на фрагменте поля, либо помещаются на него в виде жетона. Грузовики занимают каждую зону, которой касаются и блокируют **ЛВ** (кроме ситуаций ниже), но не блокируют перемещение. Когда оперативник перемещается в зону с грузовиком, он должен решить, по какую сторону от грузовика находится и использует ли его в качестве **укрытия**. Если он **укрывается** за грузовиком, грузовик не блокирует **ЛВ**, но даёт **укрытие** от фигурок по другую сторону грузовика. Если он не **укрывается**, грузовик блокирует **ЛВ** от и до фигурок по другую сторону грузовика.

Оперативник в одной из зон грузовика может истощить жетон перемещения, чтобы сесть в него. При этом оперативник решает, куда переместиться: в кабину или в кузов. В кабине могут находиться две фигурки, а в кузове — 4. Однако водителем может быть только одна фигурка в каждый раунд. **Спокойные** враги не имеют **ЛВ** до оперативников в кузове. **Встревоженные** враги имеют **ЛВ** до оперативников в кузове, так как считается, что они могут стрелять сквозь стенки грузовика (оперативники при этом получают **укрытие** от таких атак). Оперативники в кабине имеют **укрытие** и имеют **ЛВ** от и до фигурок впереди, слева и справа от грузовика (но не сзади).

Выйти из грузовика можно **свободным** действием: просто переместите действующую фигурку из грузовика в одну из зон грузовика (нужно выбрать, с какой стороны грузовика окажется фигурка).

Оперативник за рулём грузовика может истощить жетон перемещения, чтобы переместить грузовик на расстояние до 4 зон. Грузовики перемещаются только по асфальтированным зонам и не могут перемещаться в здания или воду (см. пример на следующей странице).



В этом примере грузовик занимает 3 разные зоны.



Когда грузовик перемещается, он может переместиться на расстояние до 4 зон, но только по асфальту (дорогам и улицам). При перемещении каждая зона, которой касается перед грузовика считается шагом перемещения, см. пример ниже.



Грузовики могут быть атакованы, у них 7 (+2, если грузовик перемещается и при этом у атаки нет меткости), 6 , иммунитет к отрицательным состояниям и **стойкость 1** (стойкость 3 против урона от **дистанционного взрывного устройства** и атак со **взрывом**). Когда грузовик получает 6 , он **выходит из строя** до конца миссии (и немедленно перестаёт перемещаться). Если в момент **выхода из строя** грузовик перемещался, все фигурки в нём получают 3 , этот урон нельзя уменьшить **бронёй** или **защитными способностями**.

Пункт управления

Если не указано иное, пункт управления для новых фрагментов поля — это фиолетовая комната на фрагменте EX A. Убийство техников на этом фрагменте **отключает** все камеры на поле.



Большие фигурки

Покоритель миров — большой враг, который занимает 4 зоны. Когда этот враг атакует, он может отсчитывать дальность атаки от любой из занимаемых им зон (и будет делать это наиболее оптимальным для атак образом). Оперативники могут проводить дальние атаки по любой из занимаемых им зон. Таким образом, даже когда оперативник находится в одной из зон Покорителя миров, он может провести дальнюю атаку с минимальной дальностью 1 по другой занимаемой этим врагом зоне. При перемещении Покоритель миров перемещается по кратчайшему возможному маршруту.

Миссия 13: Рождение новой угрозы

Вводный инструктаж

«Неужели вы думали, что война закончена? К сожалению, ксетанианцы всё ещё хозяйничают в нашем мире. Вы хорошенько их потрепали, но с ними ещё не покончено. Пока нет. Мы получаем сообщения о том, что они экспериментируют с новыми видами технологий как с биологическими, так и с механическими. Что бы они ни делали, нужно положить этому конец! Мы получили информацию об объекте, на котором сможем собрать разведданные по этим разработкам. Отправляйтесь туда и выясните, что задумали ксетанианцы! Но будьте осторожны, ведь пока мы не знаем, с чем вы можете там столкнуться».



Режим штурма:

уровень штаба III.

Цели: забрать жетон цели «?» на фрагменте EX D (обязательная).

Подготовка к игре:

поместите огневую группу Вормахта в сторожевую башню. Поместите карту берсерка рядом с полем (но не в зону врагов).

Враги: уничтожители, истязатель, огневая группа Вормахта, доминатор, каратель, разрушитель разума, жнец разума.

Особые правила

- **Пост охраны (фрагмент EX 6):** дверь с электронным замком на EX 6 закрыта и не может быть открыта никаким иным способом, кроме действия **взлома** в зоне с жетоном цели «!» (фрагмент EX 8). При успехе дверь с электронным замком разблокируется и может быть открыта (как обычная дверь). Однако она остаётся разблокированной только до конца раунда. Если дверь не будет открыта в течение этого раунда, она снова заблокируется в конце раунда. Действие **взлома** в зоне с жетоном «!» можно применить только один раз за миссию, поэтому, если игроки не откроют дверь, пока она разблокирована, они больше не смогут попасть на пост охраны (и фрагмент EX D за ним), если только у них нет действия **телепортации**.
- **Испытательный зал (фрагмент EX D):** жетон цели «?» можно взять действием **подбора**. Когда это происходит, немедленно активируйте тревогу, а затем уберите каждый из жетонов целей «X» и разместите по берсерку в их зоны. Затем нанесите каждому из этих берсерков по 1 урону. Поместите карту берсерка в самое начало зоны врагов (они получают инициативу 0). При определении, какого врага с карты выставления нужно выставить, игнорируйте карту берсерка (так, если вытянута карта инициативы 2,ставляйте истязателя).

Итоги миссии

«Благодаря добытым вами данным мы узнали, что затеяли ксетанианцы. Во-первых, они ставят эксперименты над гражданскими, превращая их в живое оружие. Насколько нам известно, если эксперимент удачен, подопытный превращается в нечто под названием «пробуждённый». Однако если эксперимент проваливается, то подопытный превращается в одного из берсерков, которых вы уже повстречали. Эти эксперименты проводятся существом, называемым жнецом разума. Звучит жутко...

Но это не всё, что нам удалось раскопать. Разведданные говорят, что ксетанианцы также строят неких роботов — это очень встревожило наших учёных. Могут ли эти роботы оказаться страшнее воителей? Учёные полагают, что да. Пугает до дрожи, знаю. Одного из этих роботов прозвали Покорителем миров. И да, это не просто название, он единственный в своём роде, и похоже, это какое-то супероружие. Что бы это ни было, оно не сулит ничего хорошего человечеству. Вам придётся раскопать больше данных об этом загадочном оружии.

Вам вновь придётся выбрать: попытаться положить конец биологическим экспериментам или вывести из строя цепь снабжения производства роботов. И разумеется, оставшаяся задача отойдёт к команде Браво. А чему вы удивляетесь? Давно понятно, что командованию нравится нас мучить, заставляя отправлять этих клоунов в бой. Честно говоря, даже не знаю, что хуже: новые технологии ксетанианцев или тот факт, что команда Браво снова в деле...»

Награды: получите уровень штаба IV. Затем получите 1 карту тактики и 2 улучшения базы.

Последствия: нет.

Следующая миссия: если игроки выбирают нанести удар по цепи снабжения, перейдите к **миссии 14а: Угон и уничтожение** (стр. 9). Если игроки решают разобраться с биологическими экспериментами, перейдите к **миссии 14б: Живой груз** (стр. 11).

Миссия 14А: Угон и уничтожение

Вводный инструктаж

«Плохие новости, команда: прямиком на фабрику, производящую новых роботов, отправиться не получится — она слишком хорошо защищена, а здание настолько хорошо укреплено, что его даже «опустошитель» не возьмёт. Однако у нас есть другой план! Прежде чем мы к нему приступим, нам потребуется грузовик. И не какой-нибудь, а грузовик Вормахта, который сможет пройти проверку вражеской охраны. Но и это ещё не всё. Вам придётся не только угнать грузовик, но и сделать так, чтобы враг не понял, что он украден. Поэтому вам придётся подорвать значительную часть вражеской базы, чтобы прикрыть следы угона. Никто ведь не обещал, что будет легко?»

Особые правила

- **Грузовик:** оперативник в одной зоне с жетоном «?» может выполнить взлом (ЦЗ = 5), чтобы завести грузовик, замкнув провода. При успехе оперативник может сесть за руль грузовика (правила для грузовиков см. на стр. 6-7). Когда перед грузовика оказывается в точке эвакуации, уберите его с поля.
- **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 автоматическим попадают), она взрывается, нанося по 5 урона всем возможным целям в зоне с ней и провоцируя проверку 📢 3.
- **Ворота:** ворота можно открыть, только выполнив действие приказа в зоне со сканером (действие **взлома** не требуется). Когда они открыты, поместите жетон открытой двери на ворота. В качестве альтернативы оперативник за рулём грузовика может попытаться пробить ворота на ходу. В этом случае бросьте D6. При 5+ грузовик повреждён без возможности восстановления, миссия провалена.
- **Патрулирование ворот:** на шаге перемещения врагов жетон особого патруля за воротами перемещается с севера на юг в зону перед воротами. В следующем раунде он переместится обратно на север в изначальное положение. Он будет продолжать перемещаться таким образом, пока не станет **встревоженным** (после чего будет вести себя как обычный враг). Когда на месте жетона особого патруля должны быть выставлены фигурки, выставьте элитного врага.



Итоги миссии

«Отлично сработано! Вы не только угнали грузовик, но и превосходно замели следы. К моменту, когда они поймут, что среди обломков не хватает одного грузовика, будет уже поздно. Теперь, когда грузовик у нас, думаю, вы догадываетесь, что будет дальше. Абсолютно верно! Мы начнем его взрывчаткой, вы завезёте его на фабрику роботов и припаркуете рядом со сборочным цехом. А потом будет большой бум!

Как дела у команды Браво? Ну, они смогли спасти нескольких гражданских, над которыми планировали ставить эксперименты, что не может не радовать. Правда куда меньше радует тот факт, что вместо того, чтобы отвести их в точку эвакуации, команда Браво уговорила их вооружиться и ворваться в ряды врага. Команда Браво каким-то образом выбралась невредимой, но все гражданские, разумеется, погибли. По крайней мере на них не ставили эксперименты, так что, наверное, это уже неплохо».

Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: доставить грузовик в точку эвакуации и подорвать взрывоопасную бочку в каждой зоне с жетоном цели «X» [обязательные].

Подготовка к игре: поместите отряд сталкеров в каждую сторожевую башню.

Враги: пробуждённый, истязатель, сталкеры, доминатор, воитель, штурмовой дрон, творец врат.

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: из-за бесконечных провалов команды Браво добавьте особую карту сложности «**Добыча образцов**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 15a: Не доставка, а просто бомба!** [стр. 13].

Миссия 14Б: Живой груз

Вводный инструктаж

«Итак, команда, первым шагом, чтобы остановить эти эксперименты, станет освобождение части подопытных. Мы узнали, что к испытательной лаборатории направляется грузовик с несколькими гражданскими. Мы также выяснили, на каком контрольном пункте грузовик будет останавливаться — это отличная возможность для атаки! Что с командой Браво? Да-да, мы отправим их на фабрику по производству роботов, почему бы и нет? В командовании, похоже, сидят настоящие садисты».



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: спасти пленников и доставить их в точку эвакуации [обязательные].

Подготовка к игре: поместите карателя в сторожевую башню. Поместите жетон грузовика рядом с полем вместе с особым жетоном патруля в его кузове и штурмовиком Вормахта в кабине. Поместите 2 огневые группы Вормахта в зону со значками огневой группы в качестве команды контрольного пункта. В этой миссии не используется колода угроз.

Враги: пробуждённый, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, поработоритель, каратель, мародёр, жнец разума.

Особые правила

- **Грузовик:** на первом в миссии шаге перемещения врагов переместите жетон грузовика в зону на левом краю карты и двигайте его, пока его передняя часть не окажется в зоне с преградой на фрагменте EX 2 (центральная зона фрагмента). Затем штурмовик Вормахта выйдет из грузовика, чтобы поговорить с командой контрольного пункта. В следующем раунде на шаге перемещения врагов штурмовик вернётся в грузовик, и тот переместится на 4 зоны в направлении фрагмента EX 4. Грузовик продолжит перемещаться таким образом каждый раунд, пока не окажется полностью на EX 4 — на нём он остановится. Если это происходит, в конце раунда жетон особого патруля убирается из грузовика, миссия считается проваленной. Считается, что грузовик находится в движении всегда, кроме момента, когда в нём нет водителя или когда он полностью на EX 4. **Вывод из строя** грузовика, пока он в движении, убьёт всех пленных, миссия будет провалена. Оперативники не могут садиться в грузовик в этой миссии. Если команда контрольного пункта убита до того, как грузовик прибыл, грузовик не останавливается, продолжая движение к EX 4, и немедленно активируется тревога.
- **Пленные:** когда водитель грузовика и команда контрольного пункта убиты, оперативник в зоне с задней частью грузовика может выполнить действие приказа, чтобы выволить пленных (поместите жетон особого патруля в зону, в которой находится задняя часть грузовика). В последующих раундах в начале каждой фазы оперативников пленные перемещаются на одну зону в направлении точки эвакуации. Когда они достигают её, они покидают поле. Пленные автоматически проваливают проверки скрытности, когда должны их проходить. Если они получают урон (например от **АоЕ** атак), они немедленно погибают (уберите жетон с поля), миссия провалена. Оперативники не могут покинуть поле, пока пленные не сбежали.
- **Жетоны происшествий и тревога:** когда жетон происшествия должен быть выложен на поле (в том числе и при перевороте жетона замешательства), сразу же помещайте его на шкалу эскалации.
- **Ящики с оружием:** жетоны оружейной в кузове грузовика на фрагменте EX 4. Оперативники, которые хотят обыскать их, должны будут переместиться в кузов, чтобы сделать это.
- **Отсутствие отчётов:** после того как пленные выпущены из грузовика, в начале следующей фазы врагов поместите по элитному патрулю в точки размещения 1 и 2 (это происходит только один раз, а не каждый раунд).

Итоги миссии

«Отлично, команда! Вы не только спасли гражданских, но и добыли ценные сведения о том, куда их везли. Наши учёные также смогли установить характер экспериментов. Судя по всему, их цель пробудить спящие псионические способности подопытных, как они уже делали ранее. Разница в том, что в этот раз они пытаются не просто усилить подопытных, чтобы использовать в качестве живого оружия, они пытаются создать нечто, называемое «якорем». Для чего нужны такие якоря, мы пока не знаем, но в любом случае ничего хорошего ждать не стоит. Надеемся, мы сможем узнать больше, когда вы выведете из строя их испытательный полигон.

Команда Bravo, кстати, превзошла наши ожидания! Нет-нет, миссию они разумеется не выполнили, но смогли не убить никого из гражданских! Это уже лучше, чем обычно».

Награды: 1 карта тактики.

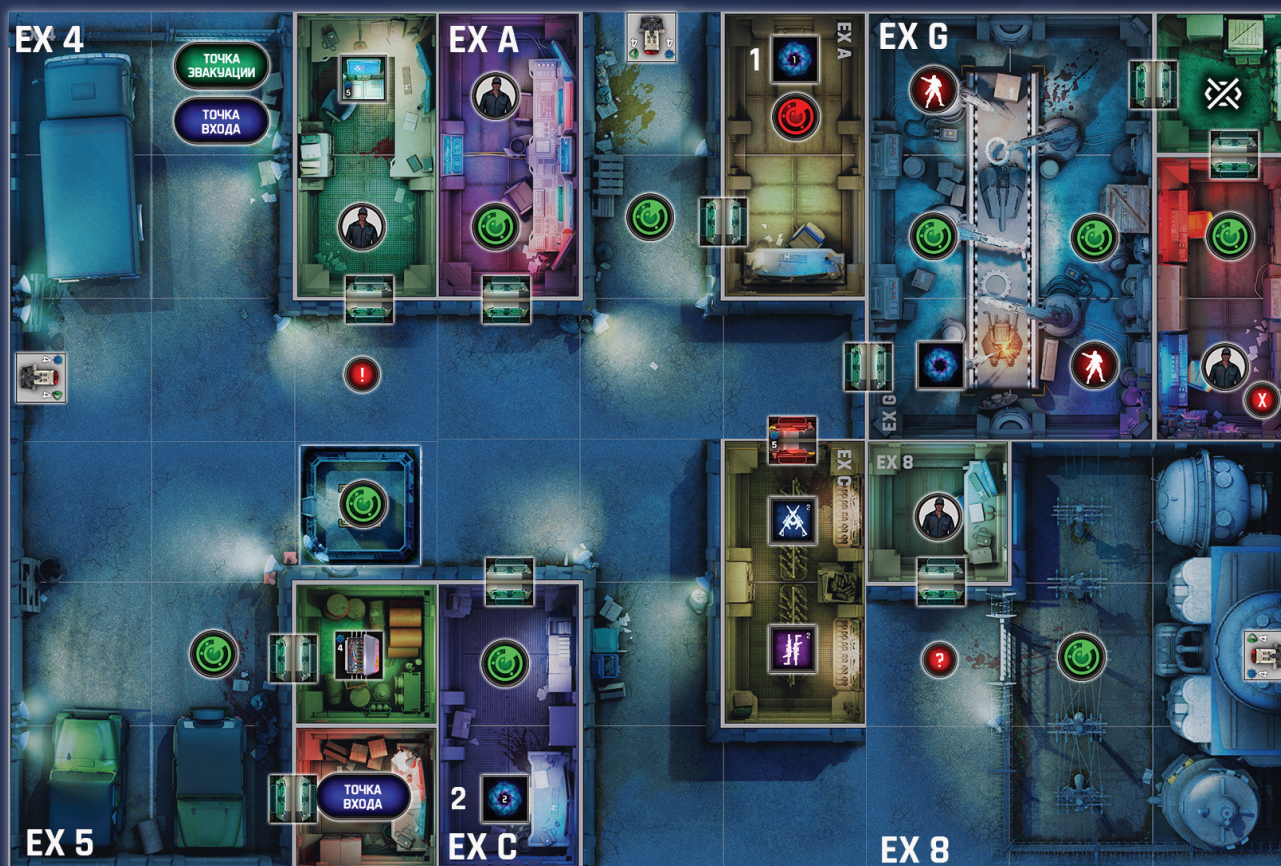
Последствия: из-за бесконечных провалов команды Bravo добавьте особую карту сложности **«Ускоренная сборка»** в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии **156: Мрачная жатва** (стр. 15).

Миссия 15А: Не доставка, а просто бомба!

Вводный инструктаж

«Эта миссия будет не совсем обычной, но она вполне вам по плечу. Всё что от вас требуется — притвориться солдатами Вормахта, проехать на грузовике на базу, запарковать его рядом с генератором, убедить охрану, что вы просто доставляете груз, незаметно убраться от грузовика подальше, подорвать его и выбраться живыми. Легче лёгкого, так ведь? Ну, может, и нет, но вы справитесь, я уверен! А вот команда Браво скорее всего не справится с очередным заданием по спасению гражданских. Если бы только эти пленные бедолаги знали, что из себя представляет команда Браво, они бы наверняка предпочли, чтобы их не спасали...»



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: доехать на грузовике до жетона цели «?» и подорвать бомбу [обязательные].

Подготовка к игре: поместите жетон грузовика рядом с игровым полем. Одного оперативника поместите в кабину, а остальных либо в кузов, либо в точку входа на EX 5 [часть оперативников может быть выставлена на поле в другую точку благодаря способности «Рейд»]. Поместите штурмовика Вормахта в сторожевую башню.

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, боевой дрон, воитель, штурмовой дрон, охотник-убийца

Особые правила

- **Под прикрытием:** кроме случаев, указанных далее, водитель грузовика не должен проходить проверки скрытности, перемещаясь в **ЛВ** врага или камеры. Когда водитель покидает грузовик, он должен проходить проверки скрытности по обычным правилам.
- **Особая доставка:** в начале первой фазы оперативников игроки должны заехать на грузовике на территорию базы и проехать пост охраны (жетон цели «!»). Грузовик въезжает на поле через точку входа на фрагменте EX 4 и перемещается к посту охраны (поместите переднюю часть грузовика в зону с жетоном и снимите жетон с поля). В этом раунде он не может переместиться дальше. В начале первой в игре фазы врагов один из техников выйдет из пункта управления, чтобы побеседовать с водителем. Этот оперативник должен пройти проверку скрытности (ЦЗ = 7). При успехе техник возвращается в пункт управления (и закрывает дверь). При провале техники становятся **встревоженными** (как и все другие враги, которые имеют **ЛВ** до них, как обычно). В последующих раундах водитель может перемещать грузовик на расстояние до 4 зон, истощая жетон перемещения в соответствии с правилами перемещения грузовика (см. стр. 6-7).
- **Смертельный груз:** оперативники в кузове могут выпрыгнуть в любой момент фазы оперативников (даже когда грузовик перемещается) **свободным** действием. Если у кого-то из врагов есть **ЛВ** до зоны, куда при этом перемещаются оперативники, они должны пройти проверку скрытности, как обычно.
- **Пункт назначения:** когда передняя часть грузовика оказывается в зоне с жетоном цели «?», техник на этом фрагменте выйдет осмотреть грузовик. Водитель должен пройти ещё одну проверку скрытности (ЦЗ = 7). При провале сработает тревога. При успехе техник вернётся в комнату, где находился до этого, и закроет дверь. После того как грузовик будет припаркован, оперативник должен истощить жетон приказа, чтобы заложить взрывчатку. Когда это произойдёт, в конце текущей фазы оперативников грузовик взорвётся, уничтожив всех на этом фрагменте поля (оперативники окажутся **без сознания**) и активировав тревогу.
- **Конвейер:** пока техник в зоне с жетоном «X» жив, в начале каждой фазы врагов (до перемещения врагов) помещайте жетон патруля в **неактивную** точку размещения.
- **Группа реагирования:** если тревога срабатывает в фазу оперативников, эта фаза немедленно завершается, и начинается фаза врагов. Когда тревога срабатывает, поместите по жетону элитного патруля в каждую **активную** точку размещения. Если техник в зоне с жетоном «X» всё ещё жив, также поместите элитный патруль в **неактивную** точку размещения.

Итоги миссии

«Превосходная работа! Вы вывели из строя ключевую вражескую фабрику по производству роботов! Но мы ещё не закончили. Есть ещё один объект, который требуется уничтожить, чтобы положить конец их разработкам. К сожалению, это огромный комплекс, в котором полно важных точек, которые нужно вывести из строя, но для вас это пустяки.

Что с командой Браво? Нет, гражданских они не спасли, более того теперь они и сами в плену. Мы не вполне уверены, что с ними случилось, но если мы получим данные о том, где их держат, то мы отправим им открытку, чтобы рассказать, как сильно скучаем. Может быть».

Награды: улучшение базы.

Последствия: благодаря усилиям команды Браво добавьте особую карту сложности «**Получение ДНК**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 16a:** Требуется демонтаж [стр. 16].

Миссия 15Б: Мрачная жатва

Вводный инструктаж

«Вы отлично потрудились, спасая тех гражданских, но над множеством людей всё ещё ведутся эксперименты. Наша первоочередная цель — спасти гражданских, но также важно заполучить и ценные разведданные, которые помогут нам понять характер этих экспериментов и дадут сведения о местонахождении главной испытательной лаборатории. Делайте, что должно, команда, спасите этих людей!»



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: получить данные и доставить хотя бы одного пленного в точку эвакуации (обязательные).

Подготовка к игре: поместите огневую группу Вормахта в каждую сторожевую башню.

Враги: пробуждённый, берсерк, огневая группа Вормахта, поработоритель, командир, разрушитель разума, жнец разума.

Особые правила

- **Пленные:** оперативник в зоне с жетоном цели «X» может действием приказа освободить пленного в этой зоне. Когда все оставшиеся пленные будут освобождены, замените все жетоны целей одним жетоном особого патруля (поместите его в зону последнего освобождённого пленного). После этого жетон особого патруля можно один раз в раунд переместить на расстояние до 3 зон **свободным** действием (он не будет перемещаться в зоны с **неоглушёнными** врагами). Жетон особого патруля автоматически проваливает проверки скрытности и немедленно погибает при получении любого урона (например, от **АоЕ** атаки по оперативнику в его зоне).
- **Эксперименты:** в конце каждого раунда, если на фрагменте EX D есть живые техники, бросайте кубик D6 и добавляйте к результату номер текущего раунда (в первом раунде добавляйте 1, во втором — 2 и так далее). При 7+ замените случайный жетон цели «X» берсерком. Если в запасе не хватает берсерков, вместо этого выставьте пробуждённого (если не хватает и их, вытяните и разыграйте карту угрозы). Также поместите на поле зелёный жетон отряда вместе с выставляемой фигуркой, если никто из оперативников не имеет **ЛВ** до неё.
- **Тревога:** когда освобождён первый пленник, тревога немедленно срабатывает.
- **Данные:** оперативник в одной зоне с жетоном цели «?» может попробовать выполнить **взлом** (ЦЗ = 8), чтобы получить данные. При успехе снимите жетон с поля и поместите его на планшет этого оперативника.

Итоги миссии

«И ещё один успех! Вы как всегда радуете. Но вот добытые вами данные содержат тревожную информацию: похоже, эти «якори», которые пытаются создать ксетанианцы, нужны для стабилизации порталов. И я, конечно же, не имею в виду обычные порталы, с которыми вы уже хорошо знакомы, речь о порталах в их родной мир, таких же, как и тот, которым они воспользовались в начале вторжения. Похоже, они пытаются воссоздать технологию, которая пустила их в наш мир. Если они смогли посеять столько боли и разрушений лишь с одним порталом, страшно представить, что будет с несколькими. Наши учёные говорят, что тут замешано что-то ещё, у них есть ещё какие-то мотивы, которые пока не удалось разгадать. Они работают над этим, но и ваша работа пока не закончена. Нужно вывести из строя главную лабораторию, так что вперёд!»

Награды: улучшение базы.

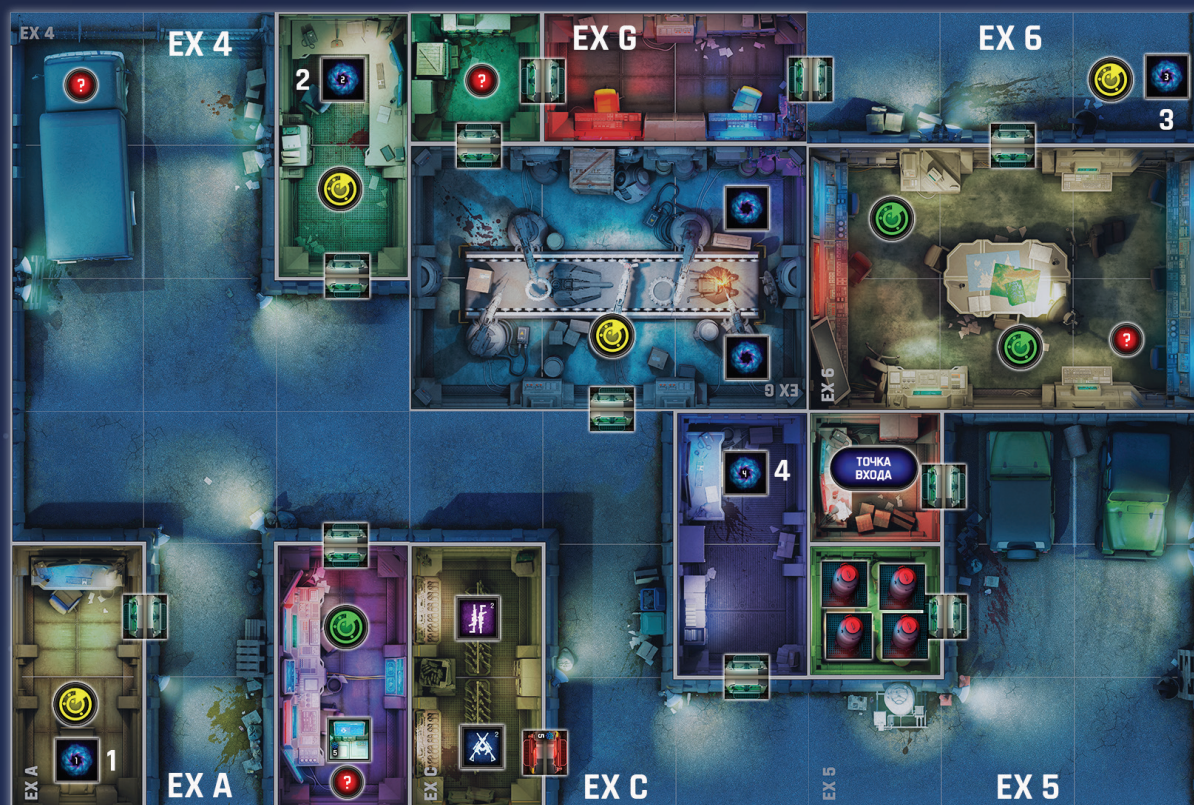
Последствия: благодаря усилиям команды Bravo добавьте особую карту сложности «**Защищённые микросхемы**» в колоду сложностей.

Следующая миссия: перейдите к миссии 166: **Нашествие берсерков** (стр. 17).

Миссия 16А: Требуется демонтаж

Вводный инструктаж

«Итак, пришло время вывести из строя главную фабрику по производству роботов и положить конец их наращиванию мощи. К сожалению, врагу известно, что мы нацелились на фабрику, поэтому скрытность вам не пригодится. На объекте есть несколько ключевых точек, на которых нужно будет заложить взрывчатку. У вас мало времени, чтобы успеть это проверить, ведь враги будут наступать со всех сторон. Вооружитесь до зубов и будьте готовы показать всё, на что способны — вам это пригодится».



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: уничтожить все 4 целевые точки, в конце раунда 10 на поле должен оставаться хотя бы один оперативник **в сознании** [обязательные].

Подготовка к игре: поместите две точки размещения на EX G неактивной стороной вверх.

Враги: уничтожители, истязатель, разведывательные дроны, боевой дрон, воитель, штурмовой дрон, охотник-убийца.

Особые правила

- **Режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания (подробнее см. на стр. 18 книги базовой кампании). Целевой зоной врагов считается ближайший оперативник.
- **Жетоны целей:** это ключевые точки на объекте, которые нужно уничтожить. Каждый жетон может быть уничтожен атакой со **взрывом**, которая наносит не менее 3 урона, взрывоопасной бочкой (см. ниже) или **дистанционным взрывным устройством**, доступным при выборе стратегии «Шпионаж».
- **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.
- **Конвеер:** если для события угрозы вытягивается значок , поместите патруль в каждую **неактивную** точку размещения.

Итоги миссии

«И ещё один успех! Вы как всегда радуете. Но добытые вами в ходе миссии данные содержат тревожную информацию: похоже ксетанианцы пытаются создать некие «якори», которые нужны для стабилизации порталов. И я, конечно же, не имею в виду обычные порталы, с которыми вы уже хорошо знакомы, речь о порталах в их родной мир, таких же, которыми они воспользовались в начале вторжения. Похоже, они пытаются воссоздать технологию, которая пустила их в наш мир. Если они смогли посеять столько боли и разрушений лишь с одним порталом, страшно представить, что будет с несколькими. Наши учёные говорят, что тут замешано что-то ещё, у них есть ещё какие-то мотивы, которые пока не удалось разгадать. Они работают над этим, но ваша работа пока не закончена».

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: добавьте особую карту сложности «Эндшпиль» в колоду сложностей. **Важно:** во всех последующих миссиях кампании зона врагов будет зависеть от того, проходили ли вы **миссию 16а** или **16б** (как указано в разделе подготовки этих миссий).

Следующая миссия: перейдите к **миссии 17: Заградительный огонь** (стр. 19).

Миссия 16Б: Нашествие берсерков

Вводный инструктаж

«Так, слушайте внимательно: вывод из строя главной испытательной лаборатории не означает просто взорвать её! Если бы это было так, мы бы разбомбили её ракетами. Или послали бы команду Браво. Им бы даже «опустошитель» не понадобился, мы могли бы сказать, что отправляем их на корпоратив, и они бы всё подорвали там случайно. Кажется, мы отвлеклись. В общем, нам нужны данные с жёстких дисков, хранящихся на объекте, чтобы мы наконец смогли разобраться, что же задумали ксетанианцы. Будет непросто, это место кишит врагами, и им прекрасно известно, что лаборатория — наша следующая цель, так что это место будет напоминать разворошённое осиное гнездо. Ну скорее гнездо берсерков, но вы меня поняли. В общем, вооружитесь до зубов и будьте готовы показать всё, на что способны. Вам это пригодится».



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: выгрузить все данные, в конце раунда 10 на поле должен оставаться хотя бы один оперативник **в сознании** (обязательные).

Подготовка к игре: поместите жетон цели «!» стороной с «?» вверх в центральную зону фрагмента EX D.

Враги: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработитель, воитель, разрушитель разума, жнец разума.

Особые правила

- **Режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания (подробнее см. на стр. 18 книги базовой кампании). Целевой зоной врагов без ЛВ до оперативников считается жетон цели в центральной зоне на фрагменте EX D.
- **События угроз:** если для события угрозы вытягивается значок , из одной из капсул на фрагменте EX D вырывается берсерк. Выберите случайный жетон «X» и замените его фигуркой берсерка. Если в запасе не осталось берсерков, вытяните карту для другого события угрозы.
- **Выгрузка данных:** во время каждого раунда, кроме первого, оперативник в одной зоне с жетоном «?» должен истощать жетон приказа, чтобы поддерживать выгрузку данных. Сделав это, переворачивайте жетон стороной с «!» вверх, чтобы обозначить, что уже сделали это в текущем раунде (в конце раунда переворачивайте его обратно). Если не делать этого в каждом раунде миссии (кроме первого), выгрузка данных прекращается и не может быть возобновлена, а миссия провалена. Кроме того, в конце каждого раунда, если в центральной зоне на EX D есть враги, выгрузка останавливается, миссия провалена.
- **Защитные турели:** турели активируются в начале каждой фазы оперативников и атакуют ближайшего оперативника в пределах дальности и ЛВ. Оперативник в одной зоне со сканером на EX 6 может совершить действие **взлома** (ЦЗ = 5), чтобы **отключить** турель. Для каждой турели требуется отдельное действие. Если турель активируется и у неё нет цели, она получает жетон **дозора**.
- **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.

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: добавьте особую карту сложности «Эндшпиль» в колоду сложностей. **Важно:** во всех последующих миссиях кампании зона врагов будет зависеть от того, проходили ли вы **миссию 16а** или **16б** (как указано в разделе подготовки этих миссий).

Следующая миссия: перейдите к **миссии 17: Заградительный огонь** (стр. 19).

Итоги миссии

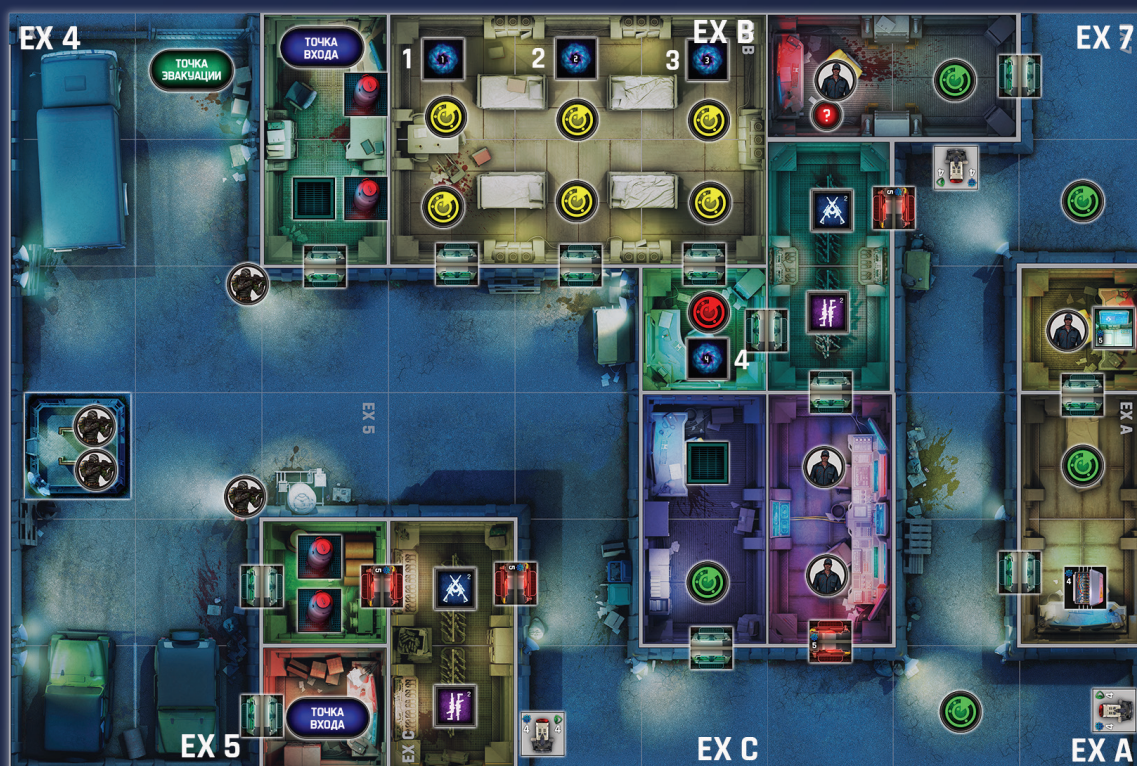
«Ваши успехи как глоток свежего воздуха для нас. То, что над гражданскими больше не будут ставить эксперименты, — это огромная победа. Наша команда ещё расшифровывает добытые вами данные, и, как только у нас будет информация, мы поделимся ею с вами. Команда Браво, между тем, смогла сделать то, что получается у них лучше всего: зрелищно облажаться, подорвав самих себя. К счастью для нас, они получили достаточно серьёзные ранения, чтобы какое-то время их не допускали к миссиям. Пожалуй, это лучшие новости за последние месяцы».

Миссия 17: Заградительный огонь

Вводный инструктаж

«Итак, перво-наперво поделюсь с вами последней информацией: учёные смогли расшифровать полученные недавно данные, но они очень запутанные. Похоже, что ксетанианцы строят некую машину под названием «Ключ». Её задача... пробуждать спящие псионические способности людей. Удивительно то, что у них уже есть такая технология, поэтому неясно, почему они так активно работают над этой машиной. Единственное, что хоть как-то это объясняет, — это то, что машина может влиять на нескольких подопытных сразу. Данные также ссылаются на какое-то устройство или программу с названием «Провидец». В этом всё что-то нечисто, но мы никак не можем понять, что именно, а время утекает как песок сквозь пальцы. Когда мы узнаем больше, обязательно расскажем вам.

А пока нам стоит беспокоиться о Покорителе миров. Даже супероружие кажется слишком мягким термином для его описания. Я узнал, что ксетанианцы его используют для случаев, когда планета не хочет подчиняться. Если они не могут править, они уничтожают. Учёные говорят, что если эта штука заработает на полную, её будет не остановить. Машина для тотального уничтожения, которая как серпом будет выкашивать наши ряды. Насколько мы знаем, ничто слабее ядерного удара не остановит её, если она будет завершена, но и эффективность ядерной ракеты тут под вопросом, что не может не пугать. Очевидно, что мы должны помешать его постройке, пока не станет слишком поздно. Однако для этого нам нужно больше данных. Мы обнаружили местонахождение инженера, который предположительно разрабатывал чертежи для этого супероружия. Он окопался в укреплённом комплексе, проникнуть туда будет непросто. Однако у меня есть план, который должен вам понравиться...»



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: успешно допросить инженера [обязательная].

Подготовка к игре: сложите 3 жетона целей в стопку в указанной зоне.

Враги, если игроки завершили:

Миссию 16а: пробуждённый, штурмовик Вормахта, огневая группа Вормахта, доминатор, командир, разрушитель разума, жнец разума.

Миссию 16б: пехотинцы Вормахта, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, боевой дрон, командир, штурмовой дрон, жнец разума.

Особые правила

- ▶ **Отдельные команды:** в этой миссии будет две команды оперативников: штурмовая команда и команда разведки. Каждый оперативник должен выбрать команду, и в каждой команде должен быть хотя бы один оперативник. У каждой команды будет своя карта стратегии (см. ниже).
- ▶ **Штурмовая команда:** эта команда должна отвлекать врагов, чтобы вторая команда смогла проникнуть на базу и допросить инженера. Штурмовая команда **ДОЛЖНА** взять стратегию «**Прорыв и зачистка**». Солдаты на карте считаются частью штурмовой команды. Так как задача этой команды отвлекать врагов, все участники этой команды должны оставаться на фрагментах EX 4 и EX 5, пока команда разведки не активирует тревогу.
- ▶ **Команда разведки:** эта команда может выбрать либо стратегию «**Секретная операция**», либо «**Шпионаж**».
- ▶ **Солдаты:** жетоны солдат обозначают команду Браво. Они не перемещаются и находятся в **укрытии**. Они следуют обычным правилам солдат.
- ▶ **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 и провоцируя проверку 📢 3 (игнорируйте проверку, если бочка взрывается из-за действий штурмовой команды).
- ▶ **Инженер:** техник в зоне с жетонами цели — это инженер. Если команда разведки активирует тревогу до того, как инженер связан (см. ниже), он убирается с поля, миссия считается проваленной. Действием приказа оперативник в зоне с техником может связать его. Пока инженер связан, он не активирует тревогу и не может покидать свою зону. Когда он связан, один раз за раунд оперативник в его зоне может действием приказа допросить его. Сделав это, помещайте 2 жетона происшествий на шкалу эскалации и убирайте один жетон цели из зоны. Когда последний жетон цели убран, допрос завершён (уберите инженера с поля).

ПРИМЕЧАНИЯ ПО ТРЕВОГЕ

В этой миссии действуют особые правила тревоги: она считается активированной для штурмовой команды, но неактивированной для команды разведки. Поэтому, пока команда разведки не активировала тревогу, действуют следующие правила (после активации тревоги работают обычные правила):

- ▶ Когда жетон происшествия должен быть помещён на поле (в том числе и при перевороте жетона замешательства), немедленно кладите его на шкалу эскалации.
- ▶ Враги считаются **встревоженными** для оперативников штурмовой команды, но не для оперативников команды разведки. Из-за этого штурмовая команда не проходит проверки скрытности.
- ▶ Когда при выставлении у врага есть **ЛВ** до штурмовой команды, он не получает жетон замешательства, если только не имеет **ЛВ** также и до кого-то из команды разведки.
- ▶ Целевая зона для перемещений врагов — зона с ближайшим оперативником штурмовой команды.
- ▶ Применяя эффекты карт угроз, разыгрывайте верхнюю часть карты, если **лидер** в команде разведки, и нижнюю часть, если **лидер** в штурмовой команде.
- ▶ Не добавляйте элитный патруль в резерв размещения на шаге эскалации, если команда разведки не активировала тревогу.
- ▶ Не применяйте эффекты выставления для базовых и элитных патрулей, если команда разведки не активировала тревогу (обычные жетоны отрядов применяют эффекты выставления).

Итоги миссии

«Фантастическая работа! Немного, кхм, убеждения, и инженер с радостью нам всё рассказал! Мы очень многое узнали о Покорителе миров. В первую очередь мы узнали об объекте с генераторами энергии для создания Покорителя миров. Плохая новость заключается в том, что его создание продвинулось дальше, чем мы думали. Нужно спешить. Вы должны проникнуть на объект с генераторами и вывести его из строя как можно скорее, чтобы потом напрямик направиться к Покорителю миров. Надеюсь, вы готовы — решающая битва близка, и обе стороны поставили на кон всё».

Награды: улучшение базы.

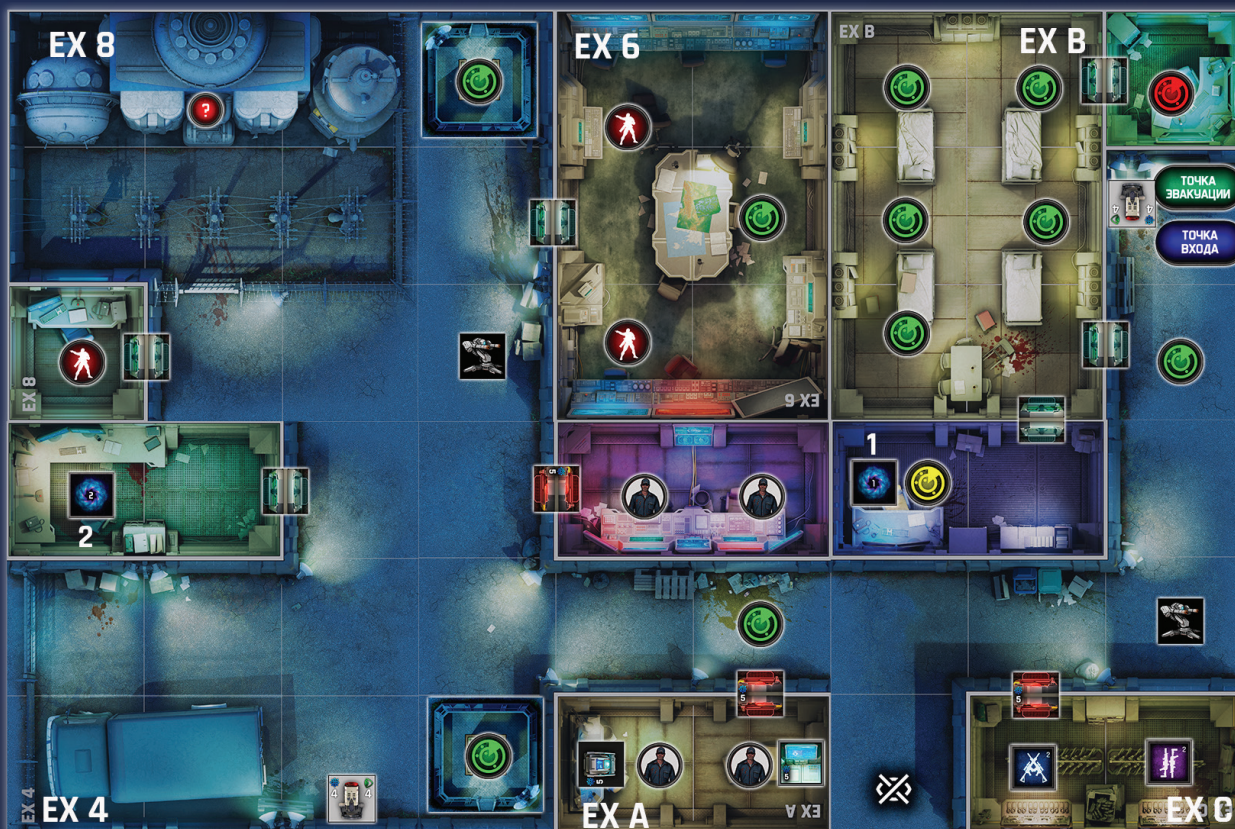
Последствия: нет.

Следующая миссия: перейдите к миссии **18: Две минуты до полуночи** [ниже].

Миссия 18: Две минуты до полуночи

Вводный инструктаж

«Хотел бы я, чтобы у нас было больше времени на подготовку, но его нет. Покоритель миров почти завершён, поэтому нужно спешить. Объект, на котором его строят, защищён мощным щитом, который делает ракетный удар или масштабное наступление на объект невозможным. Объект снабжается энергией от внешнего генератора, вам нужно вывести его из строя, чтобы мы смогли выступить против Покорителя миров. Небольшая команда, такая как вы, сможет проскользнуть мимо систем защиты и отключить генератор. Оттуда вас по воздуху перебросят напрямик к Покорителю миров. Хочу, чтобы вы понимали: сейчас каждая минута на вес золота. Чем дольше вы будете копаться с генератором, тем сильнее будет Покоритель миров, когда настанет час с ним сразиться. Если отключение генератора займёт слишком много времени, победа тут может не дать нам победы над Покорителем миров. Удачи, команда, весь мир рассчитывает на вас!»



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: отключить генератор [обязательная].

Подготовка к игре: поместите отряд сталкеров в каждую сторожевую башню. Дайте одному из оперативников жетон опустошителя.

Враги, если игроки завершили:

Миссию 16а: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработитель, каратель, мародёр, охотник-убийца.

Миссию 16б: уничтожители, истязатель, сталкеры, боевой дрон, каратель, штурмовой дрон, жнец разума.

Особые правила

- ▶ **Каждая минута на счету:** тщательно отслеживайте число раундов, которое потребовалось, чтобы завершить данную миссию, это повлияет на следующую миссию.
- ▶ **Защитный щит:** пока генератор активен, игроки не могут использовать карту тренировочной площадки «*Непосредственная авиационная поддержка*» (после уничтожения генератора её можно использовать обычным образом).
- ▶ **Опустошитель:** оперативник с жетоном опустошителя может приказом поместить его в зону с жетоном цели. После этого другим действием приказа любой оперативник на этом фрагменте поля может подорвать его, уничтожая генератор и активируя тревогу.
- ▶ **Ответные меры:** если тревога срабатывает в фазу оперативников (в том числе и при уничтожении генератора), эта фаза оперативников немедленно заканчивается и начинается фаза врагов.
- ▶ **Защитные турели:** турели можно **отключить** с помощью **взлома** сканера на EX A (для каждой турели требуется отдельное действие).

Итоги миссии

«Команда, вы меня слышите? У нас нет времени обсудить всё лично, поэтому поговорим, пока вас перевозят на объект. Вы отлично потрудились, будем надеяться, вы были достаточно быстры и Покоритель миров не успел стать слишком силен для вас. Хотел бы я, чтобы у нас было время отправить к вам подкрепление, но боюсь, что вся надежда только на вас. Странно доверять судьбу мира такой небольшой группе людей, но раз уж так вышло, я рад, что этими людьми оказались именно вы».

Важно: если игроки хотят усложнить себе задачу, пропустите шаг **медотсека** в фазе штаба, чтобы обозначить, что у них нет времени восстановиться перед следующей миссией. Если игроки делают это, оперативники сохраняют весь полученный урон (но отрицательные состояния снимаются) и добавляют по карте **ранения** за каждый жетон **ранения** (жетоны сбрасываются).

Награды: 1 карта тактики.

Последствия: нет.

Следующая миссия: перейдите к **миссии 19: Покоритель миров** (ниже). **Важно:** игроки должны проходить миссию 19 следующей и не могут сыграть специальную миссию.

Миссия 19: Покоритель миров

Вводный инструктаж

«Подождите! Я знаю, что вы только-только приземлились и готовитесь вступить в бой за свои жизни, но наша разведка докладывает, что на объекте хранятся важные разведданные. Очевидно, Покоритель миров — наша главная цель, и чем дольше вы ждёте, тем сильнее он становится, но наши люди говорят, что эти данные очень важны. Если сможете заполучить их — отлично! Но прежде всего разберитесь с Покорителем миров. Ещё никогда за всю историю ни перед кем не стояло такой колоссальной задачи. Вы — первая и последняя линия обороны. Наша защита от полного истребления. Наш луч надежды на светлое будущее. С учётом всего, что вы уже сделали для человечества, сложно просить о большем, но мы нуждаемся в вас. А теперь идите и положите этому конец раз и навсегда!»



Режим штурма: уровень штаба IV. Раскройте в два раза больше карт снаряжения при подготовке, чем обычно. Оперативники по-прежнему могут взять себе только по 4 карты, но будут иметь больший выбор.

Цели: убить Покорителя миров (обязательная), получить жетон цели.

Подготовка к игре: поместите отряд сталкеров в сторожевую башню. Поместите планшет Покорителя миров рядом с планшетом эскалации. Поместите жетоны происшествий на шкалу эскалации в количестве, равном числу раундов, которое потребовалось для завершения **миссии 18: Две минуты до полуночи**, минус 2, а каждый оперативник истощает столько же жетонов действий. То есть, если вам потребовалось 5 раундов, поместите 3 жетона происшествий на шкалу эскалации, а каждый оперативник истощает 3 жетона действий.

Враги, если игроки завершили:

Миссию 16а: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработитель, каратель, мародёр, жнец разума.

Миссию 16б: пехотинцы Вормахта, истязатель, сталкеры, боевой дрон, воитель, штурмовой дрон, жнец разума.

Особые правила

- **Жетон цели:** оперативник может взять жетон цели действием **подбора**.
- **Примечание по Покорителю миров:** в отличие от обычных боссов, у него нет способностей **активного** и **неактивного** состояний. Вместо этого у него есть способности **атаки** и **защиты**.
- **Подготовка армагеддона:** не вытягивайте и не разыгрывайте карты угроз на шаге угрозы. Вместо этого в начале каждой фазы врагов, пока Покоритель миров **неактивен**, вытягивайте и сбрасывайте по одной карте угрозы за каждого техника, который всё ещё на поле (**важно:** если вы играете на повышенном уровне сложности, НЕ вытягивайте дополнительную карту угрозы для этого эффекта). За каждую вытянутую карту выложите жетон **концентрации** с совпадающим с картой значком в ряд слева направо над планшетом босса в том порядке, в котором вытягивались карты. Если в запасе недостаточно жетонов, возьмите их с планшетов оперативников. Эти жетоны не имеют эффекта, пока Покоритель миров не станет **активен**. **Важно:** если тревога срабатывает, не убирайте техников с поля.
- **Пробуждение Покорителя миров:** Покоритель миров становится **активен**, если получает **ЛВ** до оперативника или если срабатывает тревога. Как только Покоритель миров становится **активен**, а также в начале каждого следующего раунда, вытягивайте карту угрозы и кладите её рядом с его планшетом. Сопоставьте значок в левом нижнем углу на ней со значком на планшете Покорителя миров в столбце **защиты** — этот эффект действует до начала следующего раунда (до момента, когда будет вытянута новая карта угрозы и применится новый эффект). **Важно:** если вы играете на повышенном уровне сложности, НЕ вытягивайте дополнительную карту угрозы для этого эффекта.
- **Истребление человечества:** во время фазы врагов, в которую Покоритель миров стал **активен**, не вытягивайте карты угроз для определения его действий в этом раунде. Вместо этого сбросьте все жетоны **концентрации** над его планшетом в порядке слева направо, по одному применяя эффект каждого в соответствии со значком на планшете босса в столбце **атаки**. В каждой последующей фазе врагов по одной за раз вытягивайте число карт угроз, равное 2 + количество техников на поле, сопоставляйте значок в левом нижнем углу на каждой карте со значком на планшете Покорителя миров в столбце **атаки** и применяйте эффект. (**Важно:** при игре на повышенном уровне сложности вытягивайте дополнительную карту угрозы, как обычно.)
- **Ваша судьба предрешена:** в первую фазу врагов после того, как Покоритель миров стал **активен**, дверь на фрагмент EX F закрывается и не может быть открыта до конца миссии никаким образом. Оперативники, находящиеся не на фрагментах EX E или EX F, будут отрезаны от боя, если только у них нет других вариантов перемещения (например, **телепортации**). Если после этого в игре не оказывается оперативников, которые могут вступить в бой с Покорителем миров, миссия провалена. После того как дверь закрывается, если вне фрагментов EX E и EX F нет оперативников, то всех врагов и объекты на других фрагментах можно игнорировать (не перемещайте врагов, не проводите шаг размещения и пр.).
- **Укреплённый объект:** карту тренировочной площадки «Тактика пролома» нельзя использовать, чтобы открыть (или создать) дверь, ведущую на фрагменты EX E и EX F.
- **Перехват управления:** каждый из сканеров на фрагменте EX F можно **взломать** один раз за миссию (ЦЗ = 8). После **взлома** сканера с жетоном **шока** Покоритель миров получает **шок** до конца раунда (игнорируйте иммунитет). После **взлома** сканера с жетоном **уязвимости стойкость** Покорителя миров заменяется на **стойкость 5** и он получает **уязвимость** до конца раунда (игнорируйте иммунитет).

Итоги миссии

Если вы не забрали жетон цели, прочитайте следующий текст:

«Это было просто потрясающе! Невероятно! Команда неуловимых оперативников только что победила машину, созданную, чтобы разрушать целые планеты! Если бы я не видел этого своими глазами, ни за что бы не поверил. Где-то на планете ещё могли остаться ксетанианцы, но они уже не доставят проблем. Теперь вы можете отдохнуть, ваша работа выполнена. С остатками ксетанианцев разберутся военные силы AEGIS. Вы заслужили... погодите-ка, я получаю сообщения от нашей разведывательной службы. Что-то происходит... По всей планете наблюдаются какие-то аномалии. Подождите... что-то не так... о нет. Мы что-то упустили, какой-то план ксетанианцев, которому мы не смогли помешать. Порталы открываются по всему миру. И это не просто порталы для переброски войск, это порталы в родной мир ксетанианцев. Борьба не закончена, похоже, она только начинается».

Следующая миссия: нет. Вы завершили кампанию игры «Земля в осаде. Пламя войны»! Однако вас не покидает чувство, что вы не завершили начатое. Какая-то опасность была прямо у вас под носом, но вы её не заметили. Возможно, у вас получится обнаружить её при следующем прохождении...

Награды: улучшение мешка отваги.



Покоритель миров

x2

Последствия: нет.

Следующая миссия: перейдите к миссии 20: Истинная угроза (ниже).

Миссия 20: Истинная угроза

Вводный инструктаж

«Похоже, что «Провидец» — вовсе не то, чем мы его считали. Судя по всему это конкретный ксетанианец по имени Провидец. Мы узнали, что именно он создал портал, который изначально доставил ксетанианцев на Землю. Он сделал это, каким-то образом соединившись с человеком с псионическими способностями, так называемым «якорем». Насколько нам известно, это был первый человек, у которого проявились псионические способности. Как и зачем ксетанианцы вступили в контакт с этим якорем неизвестно. Но нам известно, что и Провидец, и якорь находятся на одном объекте и что Провидец работает над каким-то устройством, чтобы создать больше таких людей. Что бы они ни задумали, нам нужно, чтобы вы отправились туда и уничтожили его. Якорь удерживают там силой, вам нужно освободить его, так как учёные полагают, что он связан с главным порталом ксетанианцев. Если разорвать эту связь, то портал в теории должен закрыться. Мы не знаем, насколько опасен Провидец, но лучше ожидать худшего. Покончим с ним — покончим со вторжением ксетанианцев. Знаю-знаю, я уже говорил подобное, но в этот раз, надеюсь, я действительно прав. Удачи!»



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: убить Провидца [обязательная].

Подготовка к игре: поместите планшет Провидца рядом с планшетом эскалации. Найдите в колоде сложностей карту «Эндшпиль», а также любые карты со свойствами, влияющими на **подготовку к игре**, и введите их в игру. Затем перемешайте колоду сложностей и вытяните оставшиеся карты по обычным правилам. Положите остаток колоды сложностей рядом с полем. Поместите отряд сталкеров в сторожевую башню. **Важно:** карту «Эндшпиль» нельзя убрать из игры никаким образом.

Враги, если игроки завершили:

Миссию 16а: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработитель, каратель, разрушитель разума, жнец разума.

Миссию 16б: уничтожители, истязатель, сталкеры, доминатор, воитель, штурмовой дрон, охотник-убийца.

Особые правила

- **Эндшпиль:** не вытягивайте и не разыгрывайте карты угроз на шаге угрозы. Вместо этого в начале каждой фазы врагов, пока Провидец **неактивен**, вытягивайте новую карту сложности и выкладывайте её рядом с остальными. Эффекты этих карт срабатывают немедленно и действуют до конца миссии.
- **Усиленная защита:** дверь с электронным замком на EX Н нельзя открыть, даже действием **взлома**. Жетон цели на фрагменте EX В контролирует эту дверь. Оперативник в одной зоне с этим жетоном может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 8), чтобы разблокировать дверь. При успехе эту дверь становится возможно открыть, как обычную [дополнительное действие **взлома** не требуется].
- **Провидец:** в отличие от других боссов, у него нет столбца для **неактивного** состояния. Действия босса выполняются только после того, как он становится **активен**. Провидец становится **активен**, когда оперативник перемещается на фрагмент EX Н. Когда это происходит, поместите по жетону портала в каждый угол фрагмента EX Н. Не применяйте эффекты этих порталов: они используются только для способностей с планшета Провидца и остаются в игре до конца миссии. Если эффект предписывает вытянуть и разыграть карту угрозы до того, как Провидец стал **активен**, вместо этого каждый игрок убирает из игры верхнюю карту своей колоды тактики.
- **Выхода нет:** в начале первой фазы врагов после того, как Провидец стал **активен**, уберите с поля жетон двери, ведущей в его комнату. Оперативники не могут входить в комнату и выходить из неё, если только у них нет **телепортации**. После того как дверь исчезает, если вне комнаты нет оперативников, то всех врагов и объекты на других фрагментах можно игнорировать [не перемещайте врагов, не проводите шаг размещения и пр.].
- **Укреплённый объект:** карту тренировочной площадки «**Тактика пролома**» нельзя использовать, чтобы открыть [или создать] дверь, ведущую на фрагмент EX Н.
- **Якорь:** жетон цели на фрагменте EX 6 представляет собой пленника. Оперативник в его зоне может действием приказа освободить его. Когда это сделано, прочитайте следующее:

Стоп! Не читайте дальше, пока не освободили пленника!

Освободив пленника из устройства, к которому он был подключён, вы понимаете, что это офицер Вормахта. Его глаза открыты и светятся яростью. Он кричит: «Как вы смеете мешать планам повелителей! Вам их не победить! Они поглощали целые солнечные системы, и наш мир станет следующим! Они пообещали Вормахту место подле себя взамен на военную помощь, вы не посмеете отнять у нас эту награду!» — он бросается на вас, стараясь вцепиться в горло, и вы вынуждены вырубить его.

Уберите жетон цели с поля. Затем каждый оперативник может немедленно выбрать 1 из своих карт, которые были удалены из миссии, и добавить её в свой сброс. Кроме того, выберите число карт сложностей в игре, равное  [за исключением карты «Эндшпиль»], и сбросьте их.

Стоп! Не читайте дальше, пока Провидец не станет активен!

«Глупцы, — раздаётся голос у вас в голове, — вы ведь даже не понимаете, что происходит. Ваши крохотные мозги не способны постичь наш замысел, даже когда всё лежит на поверхности. Вам не остановить происходящее, даже если вы остановите меня. Слишком поздно. Даже если вы победите, вы будете сожалеть о содеянном и проклинать свою недалекость. Хотя вряд ли вы проживёте достаточно долго, чтобы осознать это. У прошлых решений длинная тень...» — голос стихает, а рядом с Провидцем начинает появляться фигура.

Дополнительная подготовка к игре: найдите планшет босса, с которым вы НЕ сражались в миссии 12 (Каазага или Чрева пустоты) и поместите его рядом с планшетом Провидца. Соответствующую фигурку босса поместите в случайную зону с порталом, которая смежна с Провидцем.

Новая цель: убить обоих боссов (обязательная).

Дополнительные особые правила

- **Фатальная предопределённость:** во время фазы врагов вытягивайте две карты угрозы и разыгрывайте по одной для каждого босса, применяя эффект соответствующего символа из столбца «Активен» на планшете. Если вы играете на повышенной сложности, вытягивайте дополнительную карту и разыгрывайте её для Провидца. Если один из боссов убит, все вытянутые карты разыгрываются для оставшегося босса.
- **Размещение врагов:** когда эффект предписывает поместить жетон отряда в точку размещения, помещайте его на случайный жетон портала вместо этого. Когда враги размещаются из-за способностей босса, эти враги будут перемещаться и активироваться в том же раунде.
- **Отчаянные времена:** если на поле оказывается более 4 жетонов порталов, все оперативники могут **свободным** действием убрать по одной верхней карте своей колоды из миссии. Если они делают это, уберите с поля жетоны порталов на свой выбор, чтобы их осталось 4. Кроме того, когда бой с боссами начался, любой оперативник может убрать верхнюю карту колоды из миссии, чтобы отменить эффект выставления отряда до его применения.
- **Искажённая реальность:** когда боссы **активны**, враги не наносят урон друг другу атаками по области (AoE).
- **Победа или смерть:** когда оба босса убиты, миссия немедленно заканчивается.
- **Примечание по Каазагу:** Каазаг имеет **стойкость 2** в этой миссии (заменяет значение на его планшете).
- **Примечание по Чреву пустоты:** игнорируйте эффекты с планшета Чрева пустоты, которые предписывают получить травму. Когда в способности на планшете Чрева пустоты указана «атака», то применяется «Горизонт событий», а затем «Вес умирающей звезды».

Стоп! Не читайте дальше, пока оба босса не будут убиты!

Провидец, лежащий на полу, медленно поворачивает голову в вашу сторону. Он усмехается, прерывисто дыша. Даже в предсмертной агонии вы чувствуете его ненависть и презрение. Его тихий голос проникает в ваш разум подобно полчищу пауков: «Вы ничего этим не добились. Тысячелетиями мой народ всматривался в пустоту. Искал. Вечно голодные, мы высматривали хоть слабую искорку в бесконечной тьме реальности. Всех возможных реальностей. Искорку псионических способностей. Свет во тьме, который стал бы маяком для нашего народа. Маленькая, слабая звёздочка в космосе, признак разумных существ. Эта искорка звала нас, приглашала к себе, и мы пришли, — он закашлялся выплёвывая фиолетовую слизь, но его голос в ваших головах не прервался. — Этот свет стал нашим якорем. Мы использовали его, чтобы пройти через измерения, связались с ним. Укротили его, чтобы создать врата в эти новые пробудившиеся миры. А затем мы поглотили эти миры, как поглотим и ваш. Вы думаете, что победили, но устройство уже активно. Люди с псионическими способностями скоро нам послужат — откроют новые тропы, новые пути для нас. Вы выиграли лишь небольшую передышку». Тело Провидца умирает в конвульсиях, но его злобный смех продолжает раздаваться в ваших мыслях. Вы стискиваете свои головы, но он не становится тише. Вы бежите прочь, оставляя его труп позади, но смех не прекращается, будто разум Провидца способен жить вне тела. Вам кажется, что ваше сознание теперь навсегда отмечено присутствием Провидца, и это сводит с ума.

Итоги миссии

«И снова отличная работа! Вижу по вашему взгляду и тому, как вы держитесь за головы, что это столкновение наложило на вас отпечаток. Кто я такой, чтобы винить вас за это? Вы через столько всего прошли. Самое время вам... погодите-ка, я получаю сообщения от нашей разведывательной службы. Что-то происходит... По всей планете наблюдаются какие-то аномалии. Подождите... что-то не так... о нет. Устройство Провидца создало энергетический купол над всей планетой, который пробуждает псионические способности людей по всей земле. Некоторые из этих людей достаточно сильны, чтобы стать новыми якорями. Что ещё хуже, по всему миру открываются порталы. И это не просто порталы для переброски войск, это порталы в родной мир ксетанианцев. Борьба не закончена, похоже, она только начинается».

Следующая миссия: поздравляем, вы прошли игру «Земля в осаде. Пламя войны»! Однако ваша работа ещё не закончена. Сражения бушуют по всей планете, а поле боя только расширяется. Новые испытания ждут! Окажетесь ли вы готовы принять вызов?

Специальная миссия 26: Машина смерти



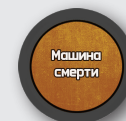
Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: убить Джаггернаута
[обязательная].

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

Враги: уничтожители, штурмовик Вормахта, сталкеры, боевой дрон, штурмовой дрон [усиленный].

Награды: улучшение мешка отваги.

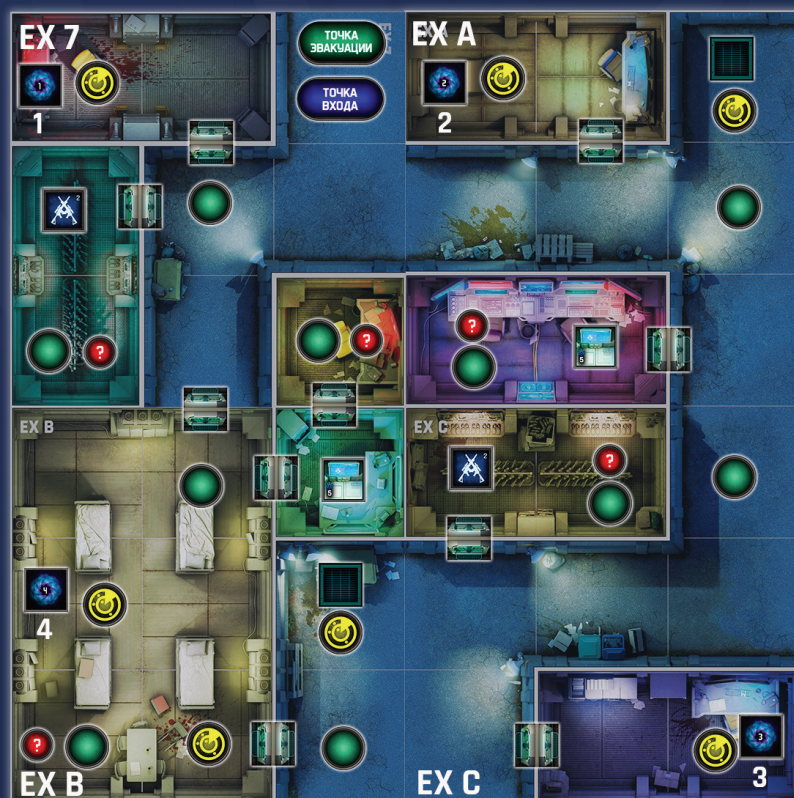


x2

Особые правила

- ▶ **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- ▶ **Ассимиляция:** в начале каждой фазы врагов выбирайте одного техника на поле (если есть) и выкладывайте жетон **цели** сверху крайней левой карты базового врага в зоне врагов, над которой ещё нет жетона **цели**. Повторите это действие за каждого техника на поле. Если у всех базовых врагов есть жетон **цели**, вместо этого Джаггернаут получает **1 броню**.
- ▶ **Джаггернаут:** этот враг является штурмовым дроном со следующими изменениями (считается мини-боссом):
 ♥ х уровень штаба, он получает атаки и защитные способности всех врагов с жетонами **целей** над их картами. При атаках он применяет все доступные ему атаки, начиная со своей и переходя к атакам с карт врагов с жетонами **целей** в порядке инициативы. Если жетоны **целей** отсутствуют над всеми картами врагов, он атакует только своей атакой. Когда он атакован, он также применяет защитные способности со всех карт врагов с жетонами **целей** в дополнение к своим способностям. Когда Джаггернаут убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).
- ▶ **Сбои:** оперативник в зоне со сканером может пройти проверку **взлома** (ЦЗ = 10 + 2 за каждого техника на поле). При успехе снимите все жетоны **целей** с карт врагов. Это можно попытаться сделать лишь один раз за миссию, даже если проверка была провалена. Если после успешного прохождения этой проверки на поле остались техники, они будут заново выкладывать жетоны **целей** или добавлять **броню** согласно указанному выше.

Специальная миссия 27: Хватай и беги



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: доставить как можно больше добычи в точку эвакуации.

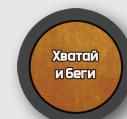
Подготовка к игре: перемешайте все 5 жетонов целей и поместите их лицевой стороной вниз в указанные зоны, не подглядывая. Вытяните жетоны отваги и поместите их в зоны с зелёными значками (только зелёные и красные жетоны отваги). В этой миссии не используется элитная колода выставления.

Враги: пробуждённый, берсерк, сталкеры, доминатор.

Особые правила

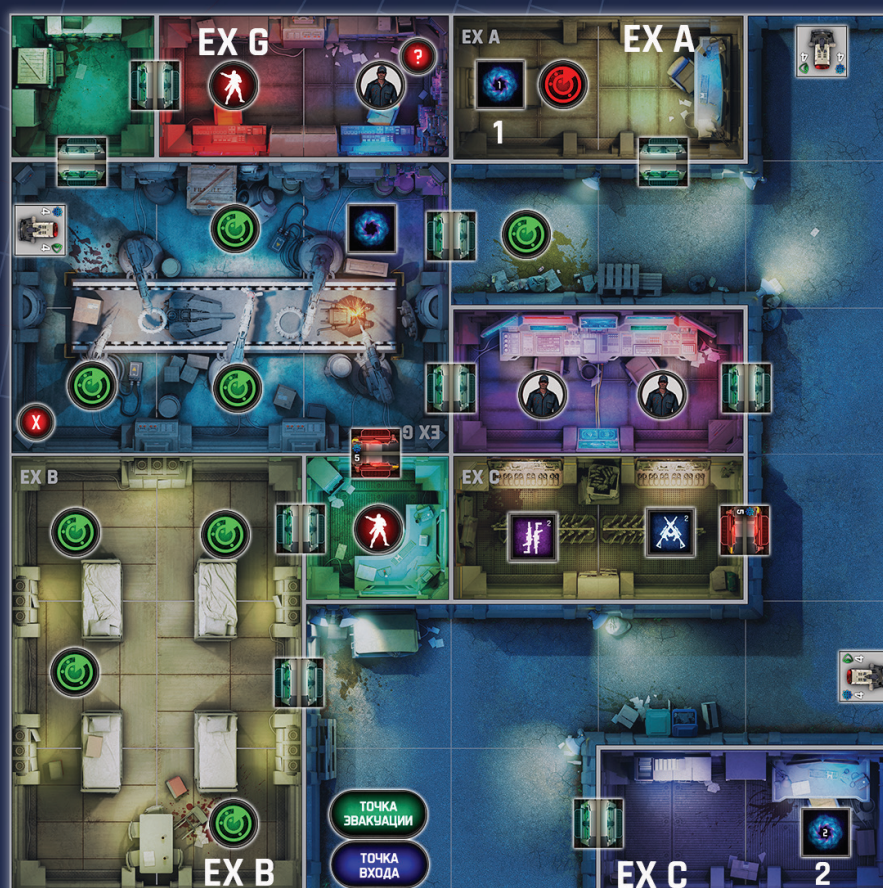
- **Режим выживания:** эта миссия использует правила режима выживания (подробнее см. на стр. 18 книги базовой кампании), с тем исключением, что маркер раунда находится в начале на 6-й ячейке шкалы волн. Когда на планшете волн указано разместить , вместо этого размещайте . Если для события угрозы вытягивается значок , поместите  на каждый люк. Оперативники не могут использовать люки в этой миссии.
- **Усиления:** жетон отваги, находящийся на поле, автоматически подбирается и помещается на планшет оперативника, когда оперативник перемещается в зону с ним. Эти жетоны отваги может использовать только тот, кто их подобрал. Кроме того, при перемещении оперативник может сбросить жетон отваги, который несёт, чтобы **автоматически выйти из боя** с врагами во время этого перемещения.
- **Жетоны целей:** это нестабильные ёмкости с энергией. Оперативник может использовать действие **подбора**, чтобы перевернуть жетон в своей зоне. Если это жетон «X», поместите его на планшет оперативника. Если это «!», он взрывается, нанося по 2  всем возможным целям в зоне (жетон сбрасывается).
- **Жетоны хранилищ данных:** оперативник может взять этот жетон действием **подбора**. **Важно:** не получайте карты специальных миссий за эти жетоны в фазу штаба.
- **Возвращение на базу:** оперативники не могут покинуть поле через точку эвакуации. Однако каждый оперативник должен оказаться в точке эвакуации в конце последнего раунда (раунд 10 на планшете волн). Оперативники, которые этого не сделают, будут **захвачены в плен** (всё, что несли эти оперативники, не учитывается при определении наград).

Награды: если один из жетонов хранилищ данных был добыт, получите один жетон, изображённый ниже. Если были добыты оба, получите обе копии жетона.



Если хотя бы 3 жетона целей были успешно добыты, получите 1 карту тактики или 1 улучшение базы. Если были добыты все 4, получите и то, и другое.

Специальная миссия 28: Фабрика роботов



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: украсть данные и уничтожить фабрику [обязательные].

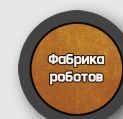
Подготовка к игре: поместите стопку из 2 жетонов цели «X» и жетон цели «?» в указанные зоны. Дайте одному из оперативников жетон опустошителя. Точка размещения на EX G неактивна.

Враги: пробуждённый, штурмовик Вормахта, разведывательные дроны, боевой дрон, воитель, штурмовой дрон, творец врат.

Особые правила

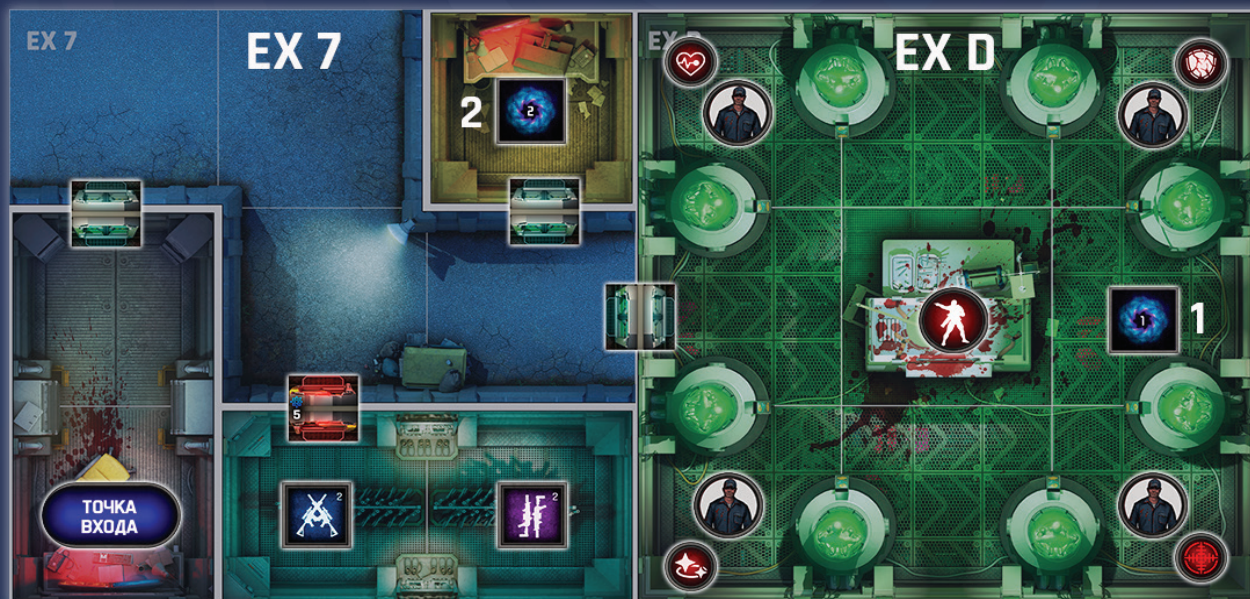
- ▶ **Разведданные:** оперативник в одной зоне с жетоном цели «?» может выполнить действие **взлома** (ЦЗ = 7), чтобы взломать базу данных врага. При успехе поместите жетон цели на планшет оперативника.
- ▶ **Конвейер:** пока техник на фрагменте EX G жив, в конце каждого раунда снимайте один из жетонов целей «X». Когда снимается последний жетон, конвейер становится **активен**. После этого в начале каждой будущей фазы врагов помещайте жетон патруля в **неактивную** точку размещения. После того как опустошитель взорван, уберите **неактивную** точку размещения.
- ▶ **Эпицентр:** оперативник с жетоном опустошителя может действием приказа поместить его в зону местоположения жетонов целей «X». Опустошитель взрывается в конце раунда, активируя тревогу и убивая всех в своей зоне.

Награды:
улучшение мешка отваги.



x2

Специальная миссия 29: Обучение болью



Особые правила

- **Тревога:** в начале миссии тревога уже активирована. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации.
- **Кормящийся болью:** техники представляют собой пленных гражданских, привязанных к устройству под названием «Извлекатель мыслей», которое направляет страдания пленных напрямую Мучителю. Оперативник в зоне с техником может освободить пленного из устройства, истощив один или несколько жетонов приказов. Сделав это, бросьте D6 и добавьте число истощённых оперативником жетонов. При результате 4+ пленный безопасно извлечён из устройства: вытяните 2 жетона отваги. При результате 3 или меньше пленный погибает при извлечении из устройства. При любом исходе уберите техника с поля, уберите жетон отрицательного состояния из этой зоны и со всех оперативников, у которых есть такое же состояние.
- **Защита от боли:** в начале каждой фазы врагов случайно выбирайте техника, который всё ещё находится в машине Мучителя (см. выше). Каждый оперативник получает отрицательное состояние, совпадающее с жетоном в этой зоне.
- **Патрули и подкрепление:** в начале каждой фазы врагов помещайте по патрулю в каждую точку размещения. Если должен быть применён эффект жетона портала (из-за того, что был убит пробуждённый), вместо перемещения патруля выставьте нового врага в эту зону и уберите жетон. Когда жетоны патрулей снимаются с поля, не помещайте их в резерв размещения.
- **Мучитель:** когда на месте жетона элитного стража должны быть выставлены фигурки, поместите Мучителя в его зону, это жнец разума со следующими изменениями (считается мини-боссом): x уровень штаба, **стойкость 3**, иммунитет к **оглушению**. Когда Мучитель убит, миссия немедленно завершается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**, а все пленные, находящиеся в «Извлекателе мыслей», считаются успешно спасёнными).

Режим штурма:
уровень штаба IV.

Цели: убить Мучителя (обязательная), спасти пленных.

Подготовка к игре:
в этой миссии не используется элитная колода выставления и колода угроз. Поместите жетоны отрицательных состояний в указанные зоны.

Враги: пробуждённый, берсерк, сталкеры, поработор, жнец разума (**усиленный**).

Награды: улучшение мешка отваги.



Если все гражданские успешно 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 30: Перестрелка



Режим штурма: уровень штаба IV.

Цели: уничтожить вражеский грузовик и убить всех врагов на поле (обязательные).

Подготовка к игре: поместите жетон грузовика рядом с игровым полем. Поместите пробуждённого в кабину, а 4 жетона элитных стражей в кузов. Поместите отряд сталкеров в каждую сторожевую башню. В этой миссии не используется колода угроз.

Враги: пехотинцы Вормахта, истязатель, сталкеры, боевой дрон, каратель (**усиленный**), разрушитель разума (**усиленный**), жнец разума (**усиленный**).

Особые правила

- **Бдительность:** как только грузовик атакован, немедленно срабатывает тревога.
- **Отрезанное поле боя:** когда патрули убираются с поля, не помещайте их в резерв размещения. Не добавляйте жетон элитного патруля в резерв размещения на шаге эскалации, после того как тревога сработала.
- **Бронированный автомобиль:** в начале первого в игре шага перемещения врагов переместите жетон грузовика в зону на левом краю карты и переместите его на 4 зоны по дороге. В начале каждого следующего шага перемещения врагов он будет продолжать перемещаться на 4 зоны, пока его передняя часть не покинет поле на другом конце карты (даже если тревога сработала). Если это происходит, враги сбегают, миссия провалена.
- **Вип-персоны:** когда грузовик **выведен из строя**, немедленно переместите каждый жетон элитного стража из кузова (вам потребуется разыграть выталкивание). Каждая из этих фигурок получит по 3 урона из-за того, что грузовик был **выведен из строя** во время движения (*подробнее см. на стр. 6-7*).
- **Убейте всех:** когда все враги на поле убиты, миссия немедленно заканчивается (оперативники **без сознания** не захвачены в плен, но получают жетон **раны**).

Награды:
улучшение
мешка отваги.

