

# DEEP ROCK

## GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.



КНИГА МИССИЙ  
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



# РУКОВОДСТВО

Эта книга содержит все миссии из базовой игры. Мы рекомендуем проходить их по порядку, но при желании вы можете выбрать любую миссию – они никак не связаны друг с другом. Пройдя все миссии из книги, вы можете поискать и другие, (не)официальные миссии, созданные нами или сообществом, а также попробовать сгенерировать парочку собственных! Обратитесь к разделу создания собственных миссий в конце книги или посетите раздел игры Deep Rock Galactic на сайте BoardGameGeek в поисках новых приключений.

Каждая миссия в книге представлена одним разворотом, включающим в себя брифинг, основные задачи, особое событие миссии, а иногда и специальные правила для неё. Прохождение одной миссии может занять от 1 до 2 часов.

## РАЗДЕЛЫ ОПИСАНИЯ МИССИИ

**Брифинг:** сообщение от руководства, являющееся прологом к миссии и проливающее свет на то, что вам предстоит делать.

**Специальные правила:** особые правила игры, встречающиеся в некоторых миссиях.

**Основные задачи:** необходимые к выполнению условия для победы в миссии. Задачи бывают разными, но чаще всего сводятся к высокому риску летального исхода в процессе поиска блестящих камней. Вы же Дворфы-шахтёры, в конце концов!

**Особое событие миссии:** выполняйте эти инструкции, когда раскрываете карту события "Особое событие миссии".

## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

**Известная система пещер:** поместите известные двусторонние тайлы пещер, перечисленные в списке компонентов миссии, затем добавьте на них тайлы глубоких провалов, сталагмиты, выходы существ и, собственно, самих существ, сверяясь с изображением на правой странице разворота миссии. Затем поместите тайл десантной капсулы в указанное место и разместите на нём Дворфов – каждого на клетку с соответствующим символом.

**Скрытые сегменты пещеры:** если в миссии участвуют скрытые сегменты пещер, сформируйте стопку из всех имеющихся тайлов скрытых сегментов (с чёрной обратной стороной) и перетасуйте её взакрытую. Вытяните столько тайлов, сколько требуется для выбранной миссии, и выложите их в обозначенные места чёрной стороной вверх. Не подсматривая лицевые стороны оставшихся тайлов, уберите их обратно в коробку. Тайлы скрытых сегментов пещеры переворачиваются (раскрываются), как только вы прокопаете к ним путь из известной системы пещер. Если несколько тайлов скрытых сегментов соединены (касаются гранями), они считаются единой скрытой пещерой и раскрываются одновременно.

**Минералы:** сформируйте пул минералов пещеры, сверяясь со списком в верхней части правой страницы разворота миссии. Оставшиеся минералы отложите в сторону, но не убирайте в коробку – помните, что вы можете получать дополнительные минералы благодаря картам событий или уничтожая сталагмиты.

Перемешайте сформированный пул минералов, после чего случайным образом поместите по одному на каждую клетку месторождения, отмеченную символом алмаза в книге миссий. Чтобы упростить процесс, вы можете использовать для перемешивания пула тканевый мешочек и выкладывать минералы по часовой стрелке, вытягивая по одному из мешочка. Помните, что на одной клетке стены пещеры никогда не может быть более одного минерала!



Моркит



Нитра



Золото

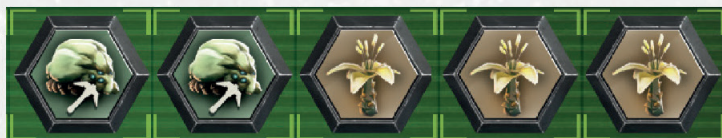


Акварк



Месторождение

**Жетоны исследования:** сформируйте пул жетонов исследования, сверяясь со списком в верхней части правой страницы разворота миссии, после чего случайным образом поместите взакрытую (стороной с ? вверх) по одному жетону на каждую видимую клетку с фаером и по одному – поверх каждого тайла скрытого сегмента пещеры. Раскрыв скрытый сегмент, не раскрывайте его жетон исследования сразу же. Вместо этого, переместите его на появившуюся клетку с фаером на раскрытом тайле.



Пример пула жетонов исследования

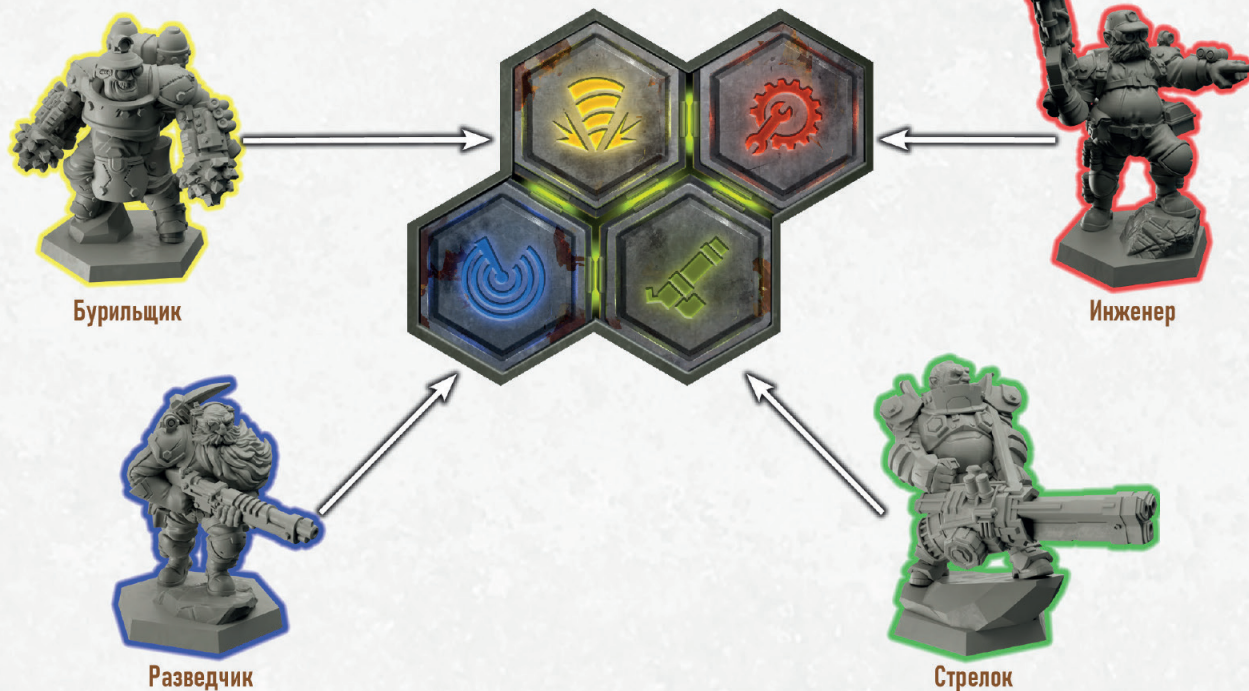


Клетка с фаером



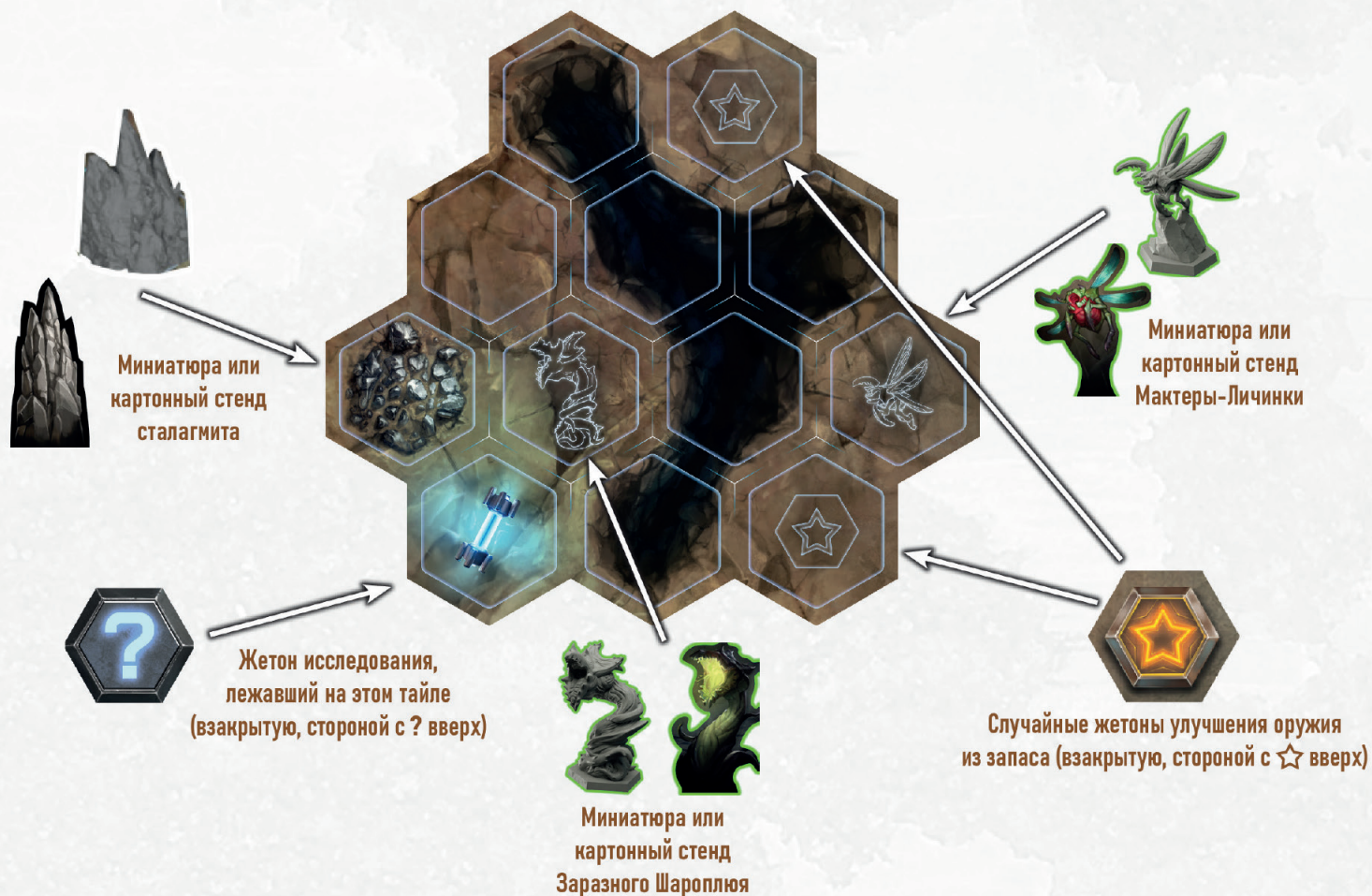
## ВЫСАДКА В ДЕСАНТНОЙ КАПСУЛЕ

При подготовке к игре, поместите всех участвующих в миссии Дворфов на соответствующие их классу клетки тайла десантной капсулы.



## РАСКРЫТИЕ СКРЫТОГО СЕГМЕНТА ПЕЩЕРЫ

Раскрыв тайл скрытого сегмента, поместите все указанные на нём элементы на соответствующие им символы.





## УРОВЕНЬ: ЗЕЛЕНОБОРОДЫЙ



### МИССИЯ 1: НОВАЯ ТЬМА, НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Дворфы, пристегните ремни! Недавняя тектоническая активность на Ноххес IV открыла дивный новый сектор, который нужно исследовать и разработать. Дроны-разведчики сообщают о местонахождении нескольких залежей Моркита в неглубокой системе пещер, где также произрастают драгоценные апокацветы. Миссия проста, как палка: спуститесь в пещерную систему, используя десантную капсулу, и добудьте 5 единиц Моркита и 3 апокацвета. Затем выбирайтесь оттуда до того, как каждая тварь на этой планете протрёт глазки и решит вами позавтракать.

Некоторые области пещерной системы потребуют от вас использования особой экипировки для их преодоления. Можете использовать платформенную пушку, тросомёт или крюк-кошку. Конечно, если вы не предпочитаете запачкать руки землёй, прокапывая себе путь в обход глубоких провалов. Удачи там внизу, шахтёры!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



5 x Моркит

Собрать:



3 x апокацвет

При подготовке: уберите карты Опрессора и Преторианца из колоды роя.

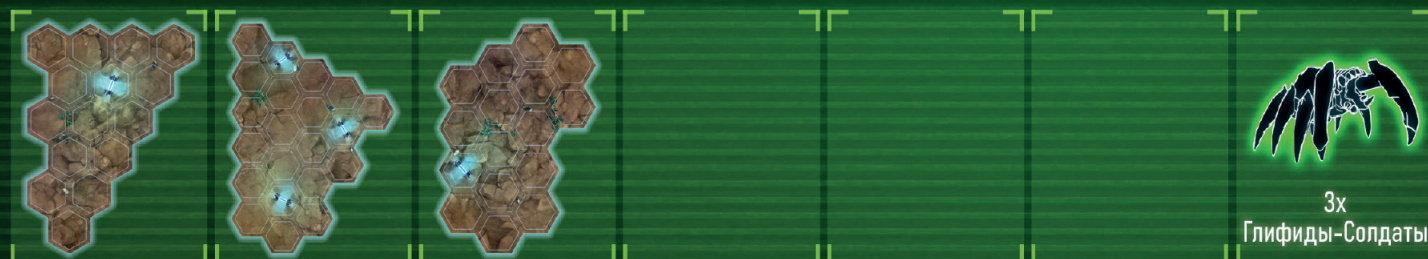
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Гнездо Глифидов. Поместите по Глифиду-Солдату на каждый выход.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: НОВОБРАНЕЦ



### МИССИЯ 2: НЕИССЛЕДОВАННЫЕ ПРОСТОРЫ

Ещё одна многообещающая система пещер содержит несколько месторождений Моркита, а также крайне интересные инопланетные окаменелости. Наши сканеры не смогли пробить некоторые из стен пещеры, так что мы не знаем наверняка, что вас ожидает в её тёмных уголках. Приводите свои задницы в движение и соберите Моркит и окаменелости.

Если у вас найдётся свободное время на исследование непросканированных пещер, вы можете найти в них несколько улучшений для оружия, оставленных менее удачливыми Дворфами. Наши конкуренты иногда пытаются опередить нас, но то, чего им не хватает в терпении, они компенсируют небрежностью.

**Осторожно:** местная фауна в этом секторе показывает повышенную активность. Возможно, у них сейчас сезон спаривания.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



6 x Моркит

Собрать:



4 x окаменелость

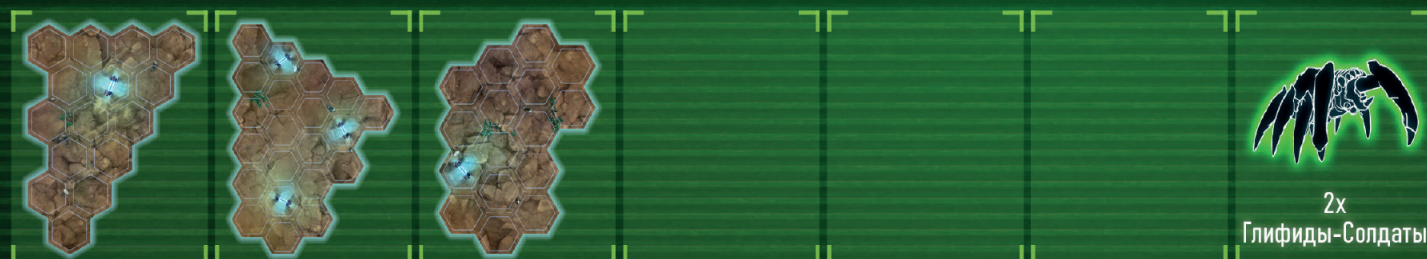
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Активные Глифиды.** Поместите одного Глифида-Солдата на любой выход (по вашему выбору), затем активируйте всех существ.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ОПЫТНЫЙ



### МИССИЯ 3: ВЕЛИКОЕ НЕИЗВЕСТНОЕ

Наши сканеры засекли огромный скрытый участок пещеры в этой системе. Его точное содержимое неизвестно, но предварительное сканирование показало присутствие ценных инопланетных яиц. Ваша работа – собрать их все. Имейте в виду, что дроны заметили Улей Глифидов. Он продолжит порождать новых Глифидов-Солдат, пока вы его не уничтожите.

Запасы Нитры в этой системе пещер ограничены, но есть и хорошие новости: здесь полно Золота. Постарайтесь, однако, не жадничать: яйца остаются вашей первостепенной задачей!

**Осторожно:** наши сейсмографы сообщают о частых повторных толчках после недавней тектонической активности, так что держите ваши ботинки на земле. Я имею в виду, буквально!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Собрать:



4 x яйца

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Сейсмическая активность. Активный Дворф пробрасывает . Если выброшен !, он падает .







## УРОВЕНЬ: ОПЫТНЫЙ



### МИССИЯ 4: НАЙТИ И ВЕРНУТЬ ДОМОЙ

Мы отправили два наших самых современных дрона для проведения сканирования этой системы пещер, и они обнаружили, что эта территория богата апокацветами! К сожалению, дроны застряли в какой-то липкой, органической сети до того, как сумели вернуться к нам.

Это предоставляет нам отличную возможность выяснить, что вывело их из строя. Вашей задачей станет поиск и возвращение утерянных дронов, а также попутный сбор ценных апокацветов. Так что хватит бездельничать!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Собрать:



3 x апокацвет



2 x дроны

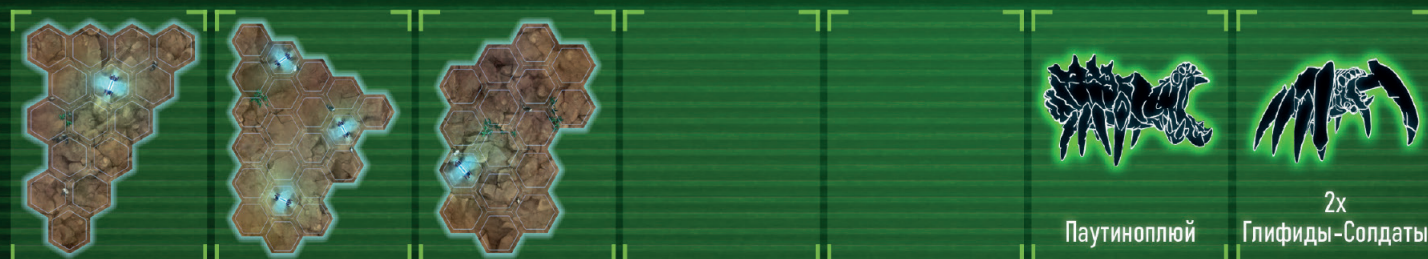
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Липкое спутывание. Поместите Паутиноплюя на выход 2.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 5: КРУГОВАЯ БОЙНЯ

Эта пещерная система далеко не так приятна, как предыдущие: в ней сложный рельеф, хаотично распределённые минералы, и множество существ, рыскающих в тенях. Однако, нам всё ещё нужно срочно пополнить запасы Моркита и инопланетных окаменелостей, поэтому мы решили поддержать эту миссию поставкой улучшений оружия.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ящик с припасами, содержащий по одному улучшению оружия на Дворфа, был сброшен в месте, обозначенным жетоном [!]. Каждый Дворф может один раз получить случайный жетон улучшения оружия, пройдя через клетку с жетоном [!]. И пусть каждый патрон будет на счету!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



5 x Моркит

Собрать:



4 x окаменелость

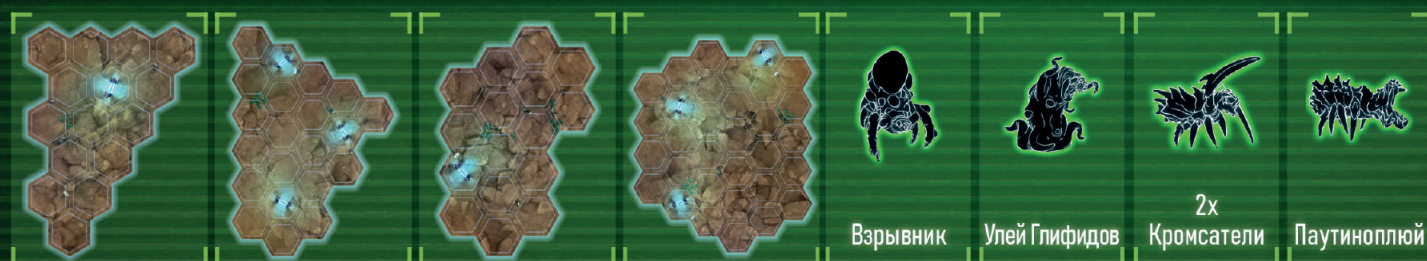
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Регенерирующие жуки. Все существа излечивают 1 урона. Увеличьте угрозу роя на 1.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 6: ПЕЩЕРА ПРЕТОРИАНЦА

Сканеры обнаружили дополнительные пещерные системы, богатые различными ресурсами, которые только того и ждут, чтобы их собрали. К сожалению, территориальный Преторианец яростно охраняет эту зону, так что вам придётся быть начеку, если хотите, чтобы ваши конечности остались прикрепленными к телу. Уничтожение Преторианца избавит вас от множества проблем в дальнейшем.

И ещё одно: пока вы там, можете заодно нарвать цветочков. Мы ведь здесь не только ради убийства случайных жуков, в конце концов...

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Преторианец выстроил своё гнездо в маленькой пещере на северо-востоке, которая не соединяется с зоной высадки. Существо не будет подозревать о вашем присутствии и не станет активироваться, пока вы не прорвётесь в его пещеру.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Уничтожить:



Преторианец

Собрать:



3 x апокацвет

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Смертоносные враги.** Увеличьте угрозу роя на 1, затем активируйте всех существ (вне зависимости от того, пробудили вы рой или нет).









## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 7: АДСКИЙ КОРИДОР

Так, Дворфы, внимание! В этой узкой системе пещер полно глубоких провалов, голодных тварей и их инопланетных яиц. Рельеф крайне коварен, так что перемещение по пещере ожидается непростым.

К счастью, рядом с зоной высадки был замечен Заразный Шароплюй, так что у вас не будет времени беспокоиться о рельефе...

На этом всё.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Собрать:



4 x яйца

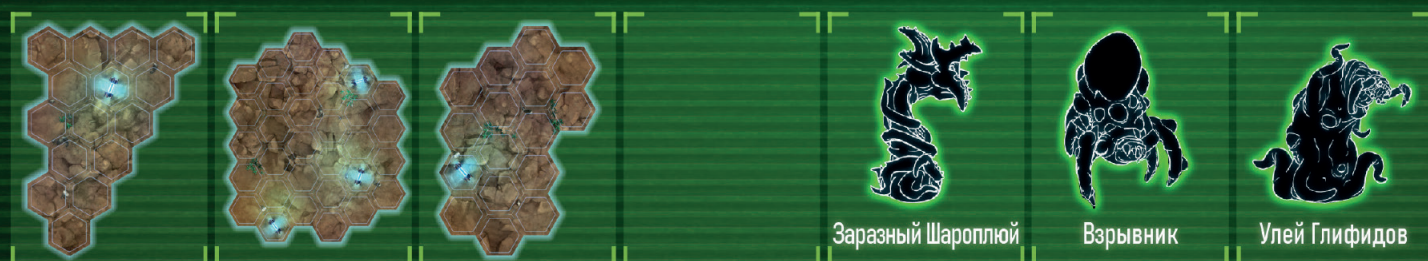
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Жукогеддон.** Положите раскрытую карту особого события на верх колоды роя. Когда вам нужно будет пробудить рой, сбросьте эту карту и раскройте сразу две карты роя – поместите существ с обеих карт одновременно, и только после этого активируйте их. Однако, если на колоде роя уже лежит карта события “Куча мала”, не добавляйте туда карту особого события и просто увеличьте угрозу роя на 1.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ



Заразный Шароплюй

Взрывник

Улей Глифидов



## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 8: МОРКИТОВОЕ БЕЗУМИЕ

Отличные новости, шахтёры! На этот раз мы нашли золото – точнее, Моркит. Эта система пещер усыпана прелестными залежами Моркита, так и ждущими того, чтобы вы вонзили в них свои кирки. А теперь плохие новости... пункт вашего назначения кишит целыми полчищами мерзких существ.

Биосканеры обнаружили летающие угрозы, а также назойливых хищников, прилипших к потолкам. Будьте начеку и посматривайте вверх, Дворфы!

Руководство осведомлено об опасностях в данной пещерной системе, и любезно сбросило несколько улучшений оружия для вашей команды. Однако, похоже, что из-за ошибки в расчёте траектории, ящик с припасами разбился в большой неизведанной пещере к востоку от вашей зоны высадки, и улучшения разлетелись по её дальним уголкам. Какая досада.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



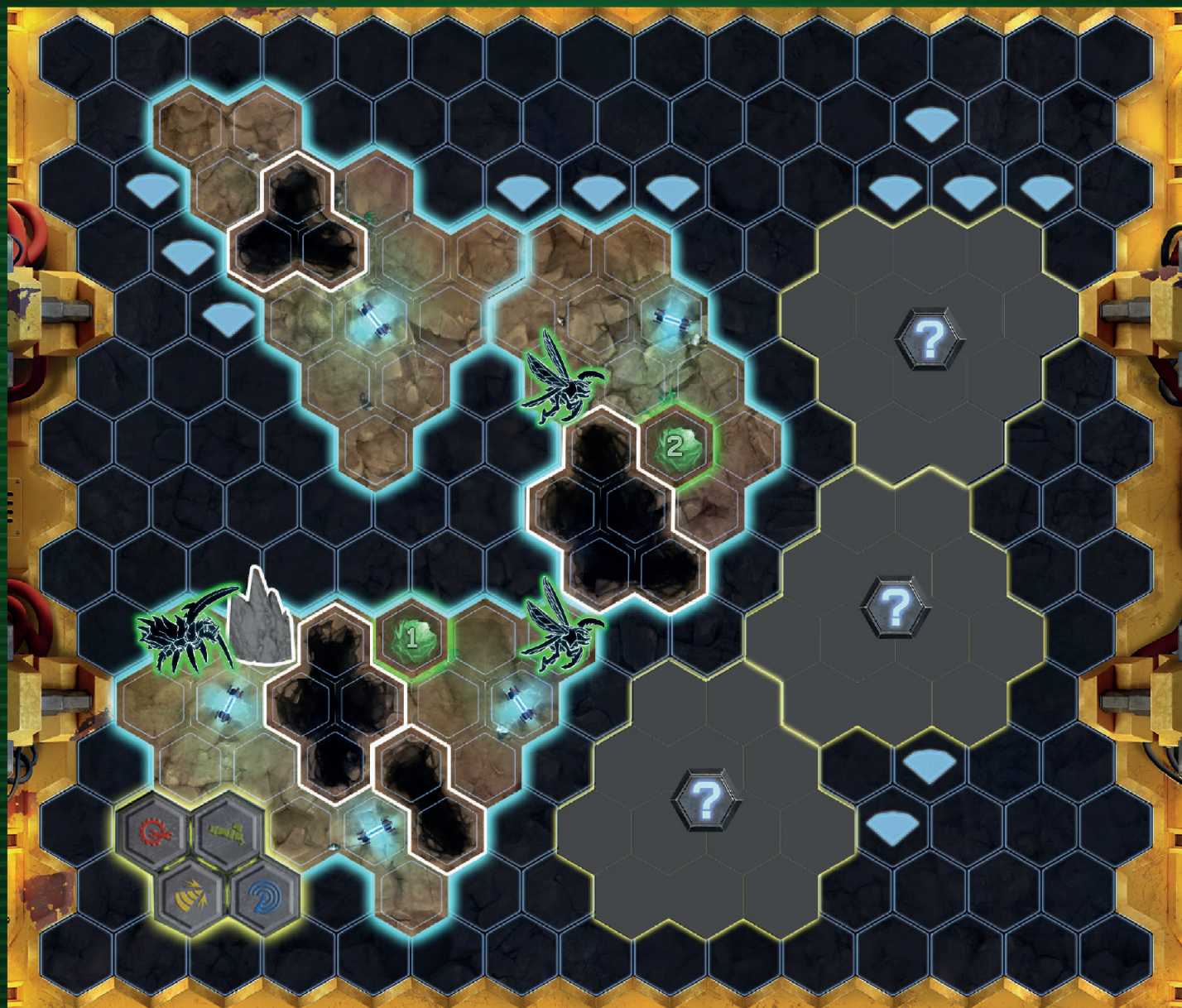
7 x Моркит

При подготовке: уберите карту “Нападение пиявки” из колоды событий и положите её около игрового поля в качестве памятки.

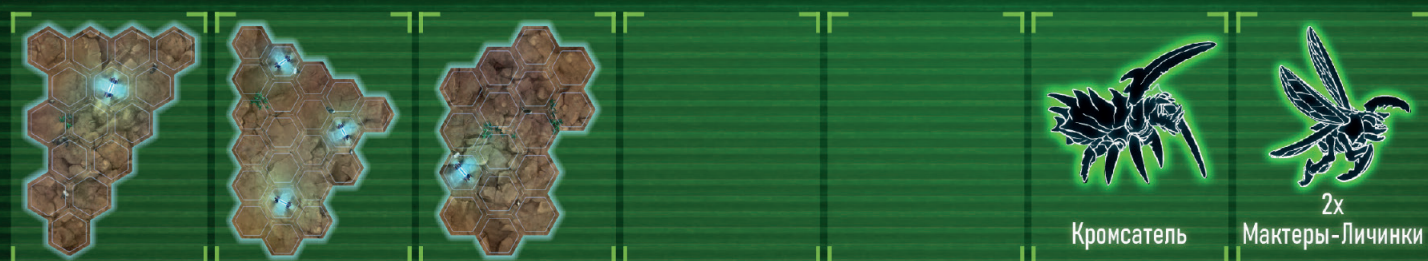
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Скопление пещерных пиявок. Разыграйте эффект события “Нападение пиявки”.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 9: ВЫВОЗ МАТЕРИАЛОВ

Наши сканеры обнаружили залежи ценных, но тяжёлых Акварков в пещерной системе неподалёку. М.У.Л. не способен унести такой вес на себе, так что вам придётся складывать их в стационарную буровую установку, которая уже направляется в эту систему пещер. Когда вы загрузите все Акварки, установка активирует своё ракетное ядро, запускаящее её на орбиту, а вы сможете направляться обратно в десантную капсулу. Вперёд, парни, за богатством!

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы отправляетесь на эту миссию без М.У.Л.-а. Дворфы должны нести любые собранные минералы и апокацветы в своих рюкзаках (поместите подобранные ресурсы на ваш планшет персонажа). Как только вы оказываетесь на одной из клеток тайла буровой установки, все ресурсы с планшета персонажа перемещаются в общий запас команды. Обратите внимание: вы можете нести только один Акварк (они очень тяжёлые). Тайл буровой установки не блокирует движение или линию видимости.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



5 x Акварк

Собрать:



4 x апокацвет

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Кромсающий сюрприз.** Поместите Кромсателя на соседней с активным Дворфом клетке (если это возможно). Дворфы/турель/БОСКО могут провести бесплатную реакцию-атаку.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 10: ЯЙЦА, ЯЙЦА, ЯЙЦА!

Мы проигнорировали эту систему пещер при первичном сканировании, потому что в ней совсем не было Моркита. Как оказалось, зря. Повторное сканирование указало на наличие нескольких инопланетных яиц. Команда, вы отправляетесь за ними незамедлительно!

**Осторожно:** в этой пещере засечена повышенная активность жуков... видимо, они не собираются отдавать свои яйца без боя. Покажите им, кто здесь хозяин!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Собрать:



5 x яйца

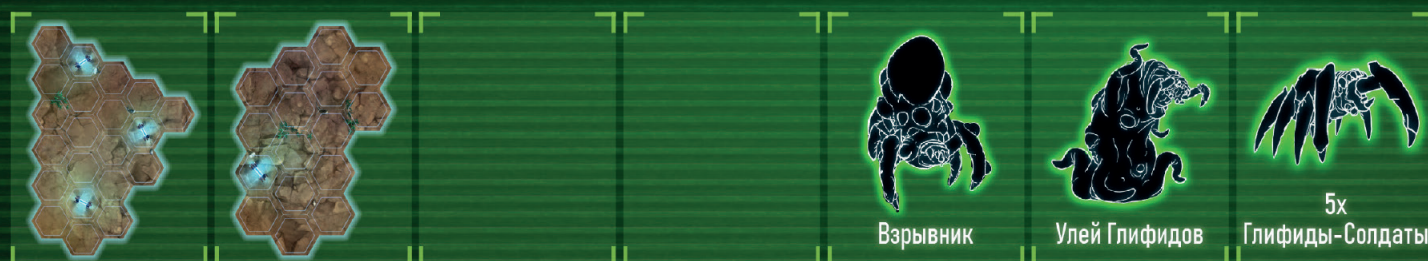
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Активность жуков.** Активируйте всех существ. Если существ на поле нет, вместо этого увеличьте угрозу роя на 1.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 11: ЯМЫ БОГАТСТВА

Мы обнаружили систему, под завязку забитую ресурсами. Пещеры в ней находятся на приличном расстоянии друг от друга, а местность вокруг точки высадки испещрена глубокими провалами. Кроме всего прочего, стены пещеры полны бесполезных для нас, но хорошо отражающих свет кристаллов, которые могут вызвать сбой у ваших визоров.

Впрочем, не беспокойтесь: у вас будет достаточно жуков, чтобы отвлечься от перечисленных проблем. В этой системе полным-полно Глифидов, так что будьте начеку. Удачи, шахтёры!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



7 x Моркит

Собрать:



4 x апокацвет

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Обманчивые отражения. Активный Дворф бросает кубик существ. Если выпал ! результат, Дворф теряет ориентацию и получает оглушение.







## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 12: ТЁМНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Наши сканеры обнаружили несколько Акварков в этой системе пещер. Мы уже запустили буровую установку, так что вы отправляетесь вслед за ней, чтобы их добыть. Пока будете там, потрудитесь заодно разжиться несколькими окаменелостями.

**Осторожно:** эта местность кишит Глифидами-Солдатами!

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы отправляетесь на эту миссию без М.У.П.-а. Дворфы должны нести любые собранные минералы и апокацветы в своих рюкзаках (поместите подобранные ресурсы на ваш планшет персонажа). Как только вы оказываетесь на одной из клеток тайла буровой установки, все ресурсы с планшета персонажа перемещаются в общий запас команды. Обратите внимание: вы можете нести только один Акварк (они очень тяжёлые). Тайл буровой установки не блокирует движение или линию видимости.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



6 x Акварк

Собрать:

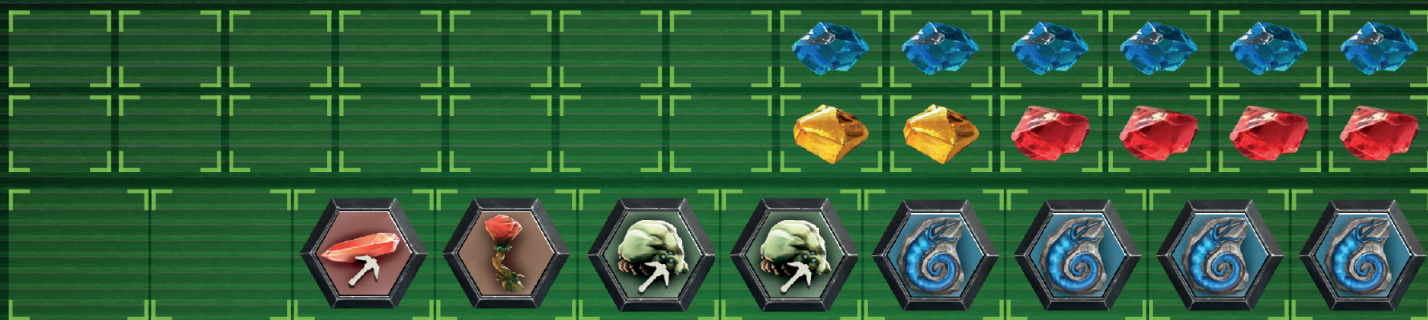


4 x окаменелость

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Жуки повсюду.** Поместите по Глифиду-Солдату на каждый выход, затем активируйте всех существ.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 13: ПРИБЕЖИЩЕ ЖУКОВ

Сканирование этой системы пещер показало высокую концентрацию Моркита, а заодно и несколько апокацветов. Мы сначала в это не поверили, и даже провели глубокое сканирование, но, судя по всему, в этой системе совершенно нет Золота. Однако, одна из пещер показывает повышенную активность Лутбагов. Может, они и съели всё Золото?

Команда, готовьтесь к высадке. Добудьте весь Моркит, найдите апокацветы, и не отвлекайтесь на охоту за Лутбагами. Время – деньги, в конце концов!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



8 x Моркит

Собрать:



4 x апокацвет

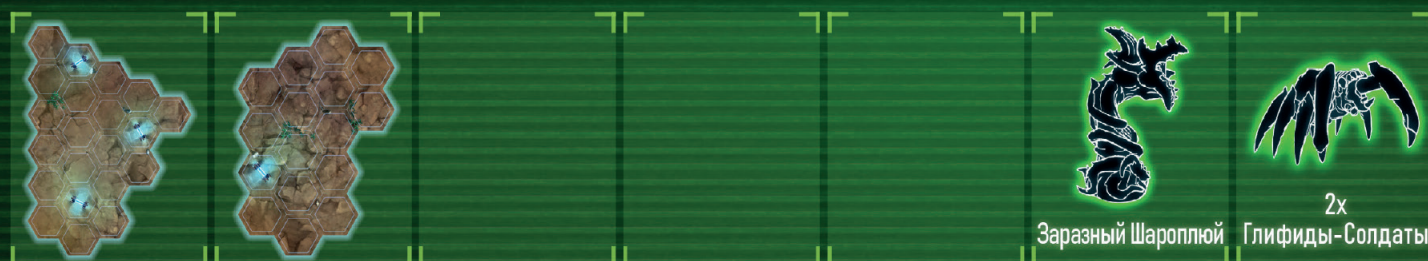
### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Нитрическая активность. Поместите 1 Нитру на любую клетку стены пещеры, рядом с которой сейчас нет Дворфов. Затем увеличьте угрозу роя на 1.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ





## УРОВЕНЬ: ВЕТЕРАН



### МИССИЯ 14: ДЬЯВОЛЬСКАЯ ВИЛКА

Живо трезвейте, у нас есть работа!

Мы отправляем вас в умопомрачительную пещерную систему. В ней полно минералов, окаменелостей и неожиданных сюрпризов. К несчастью, зона высадки находится в отдалении от основных залежей минералов. С другой стороны, у вас будет больше времени, чтобы собрать все окаменелости по пути. Постарайтесь держаться подальше от щелей, из которых лезут Глифиды – в этой местности был засечён рой невиданных масштабов.

Ну всё, встали и пошли, вперёд-вперёд!

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Добыть:



7 x Моркит

Собрать:



5 x окаменелость

### ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

**Жукогеддон.** Положите раскрытую карту особого события на верх колоды роя. Когда вам нужно будет пробудить рой, сбросьте эту карту и раскройте сразу две карты роя – поместите существ с обеих карт одновременно, и только после этого активируйте их. Однако, если на колоде роя уже лежит карта события “Куча мала”, не добавляйте туда карту особого события и просто увеличьте угрозу роя на 1.





## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ



Улей Глифидов

Заразный Шароплюй

Паутиноплуй



# ГЕНЕРАЦИЯ МИССИЙ

Мы составили для вас специальный алгоритм по генерации случайных миссий. Конечно же, если вы настроены творчески, то можете спокойно его игнорировать и проявить креативность. Мы, всё же, не такие строгие, как Менеджмент.

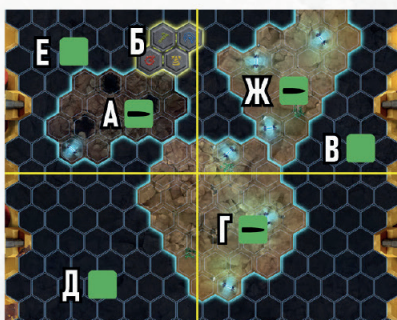
## 1. РАСКРЫТЫЕ СЕГМЕНТЫ ПЕЩЕРЫ

Сбалансированная система пещер состоит из 5 сегментов (раскрытых и скрытых), должна соединяться с десантной капсулой и иметь 2 выхода существ в местах, от которых есть прямой путь до десантной капсулы (не заблокированный сталагмитами). Скрытые сегменты пещеры не должны граничить с раскрытыми (ведь тогда они сразу же раскроются и испортят сюрприз!). Для начала выберите, сколько раскрытых сегментов пещеры вы хотите добавить в миссию:

- 2 раскрытых сегмента + 3 скрытых;
- 3 раскрытых сегмента + 2 скрытых;
- 4 раскрытых сегмента + 1 скрытый.



Чтобы определить положение раскрытых сегментов, мысленно разделите игровое поле на 4 сектора. Перемешайте все раскрытые сегменты и выберите 1 случайный. Теперь бросьте кубик. Если выпал результат, поместите сегмент в сектор 1. Если выпал промах, бросьте кубик ещё раз для сектора 2. Продолжайте бросать кубик для каждого сектора, двигаясь по часовой стрелке, пока не выбросите результат. Вы можете разместить сегмент в секторе в любой ориентации и даже слегка выйти за его пределы, однако большая часть сегмента всё ещё должна находиться в выпавшем ему секторе. Поместив первый сегмент, присоедините к нему тайл десантной капсулы в место по вашему усмотрению. Все раскрытые сегменты должны быть соединены друг с другом, образуя одну большую пещеру. Если очередному сегменту выпадает сектор, в котором уже есть другой сегмент, можете игнорировать правило, гласящее, что большая часть сегмента должна находиться в секторе.



В этом примере мы решили использовать 3 раскрытых и 2 скрытых сегмента.

Мы выбросили результат для сектора 1 (А), случайным образом выбрали и поместили сегмент пещеры в него, и присоединили к нему десантную капсулу (Б).

Затем, вы выбросили промах для сектора 2 (В) и перешли к сектору 3, для которого нам выпал результат, поэтому мы поместили следующий сегмент в него (Г).

Размещая последний сегмент, мы выбросили два промаха подряд, пропустив секторы 4 (Д) и 1 (Е), после чего выбросили результат для сектора 2 (Ж).

## 2. СКРЫТЫЕ СЕГМЕНТЫ ПЕЩЕРЫ

Используйте оставшееся на игровом поле пустое пространство, чтобы поместить скрытые сегменты, как вам угодно.



Мы перемешали стопку скрытых сегментов пещеры, вытянули из неё 2 и поместили их на игровое поле.

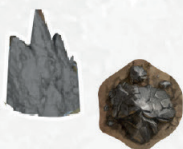
Единственными местами, куда помещались скрытые сегменты, оказались дальние углы секторов 3 (А) и 4 (Б), потому что скрытые сегменты не должны граничить с основной пещерой, то есть между ними должна оставаться хотя бы 1 чёрная клетка.

## 3. ГЛУБОКИЕ ПРОВАЛЫ И ВЫХОДЫ СУЩЕСТВ

Бросьте 2 кубика бронебойного урона и добавьте по 1 тайлу глубокого провала на игровое поле за каждое выброшенное попадание (можете свободно выбрать, куда их поместить). Затем, добавьте 2 выхода существ. Один должен быть помещён на сегмент, граничащий с десантной капсулой, а второй - на соседний с ним.







#### 4. СТАЛАГМИТЫ

Бросьте 2 кубика бронебойного урона и добавьте по 1 сталагмиту на игровое поле за каждое выброшенное попадание (вы можете свободно выбрать, куда их поместить в рамках раскрытых сегментов пещеры). Помните, что вы должны сохранить прямой проход от выходов существ к тайлу десантной капсулы.

#### 5. ЗАДАЧИ МИССИИ

Выберите вариант задач миссии из представленного ниже списка. Возьмите соответствующие минералы и жетоны исследования, после чего подсчитайте количество скрытых сегментов пещер и клеток с символом фаера на раскрытых сегментах. Перемешайте оставшиеся жетоны исследования сторонами с символом ? вверх и доберите недостающее количество, после чего разместите их случайным образом на клетках с символами фаеров и скрытых пещерах.

- 6 Моркита и 5 апокацветов. Добавьте 3 Нитры и 4 Золота;
- 7 Моркита и 5 апокацветов. Добавьте 6 Нитры и 3 Золота;
- 7 Моркита и 4 окаменелости. Добавьте 6 Нитры и 2 Золота;
- 6 Моркита и 4 окаменелости. Добавьте 4 Нитры и 1 Золото;
- 8 Моркита. Добавьте 5 Нитры и 1 Золото;
- 8 Моркита. Добавьте 3 Нитры и 3 Золота;
- 9 Моркита. Добавьте 5 Нитры и 3 Золота;
- 5 инопланетных яиц. Добавьте 7 Нитры и 2 Золота;
- 5 инопланетных яиц. Добавьте 4 Нитры и 4 Золота;
- 4 инопланетных яйца. Добавьте 4 Нитры и 2 Золота.

#### 6. МИНЕРАЛЫ И ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



Минералы должны быть распределены случайным образом (можете использовать тканевый мешочек) так, чтобы в стенах основной пещеры (из раскрытых сегментов) всегда было на 1 минерал меньше, чем требуется добыть задачей миссии (то есть Дворфам в любом случае придётся исследовать скрытые пещеры).



Например, если по задачам миссии нужно добыть 6 Моркита, поместите 5 минералов в стенах раскрытых сегментов пещеры, а остальные равномерно распределите по стенам скрытых сегментов. Вы также можете использовать систему с 4 секторами и броском кубиков для более честного распределения минералов.



Мы выбрали задачу миссии “добудьте 6 Моркита и 5 апокацветов”. Этот вариант предполагает распределить суммарно 13 минералов: 6 Моркита, 3 Нитры и 4 Золота.

Так как задача миссии требует собрать 6 минералов, мы распределили 5 (на один меньше, чем нужно) по раскрытым сегментам пещеры, вытягивая по одному минералу из мешочка и пробрасывая  кубик по системе с 4 секторами.

По результатам раскладки, на поле оказалось 7 клеток с символами фаеров и 2 скрытых сегмента пещеры. Это значит, что нам понадобится суммарно 9 жетонов исследования. Мы взяли 5 жетонов апокацветов и добавили к ним 4 случайно выбранных жетона, перемешали и распределили по фаерам и скрытым пещерам.

#### 7. НАЧАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА

Раскройте верхнюю карту из колоды роя и поместите указанных на ней существ на игровое поле, но не активируйте их.

#### 8. ОСОБОЕ СОБЫТИЕ МИССИИ

Выберите особое событие для вашей миссии. Если хотите, можете взять одно из этой книги миссий, или придумать собственное. В любом случае, мы призываем вас проявить креативность и выбрать что-то подходящее под складывающуюся картину миссии. Вы даже можете создавать события, зависящие от игровых ситуаций и усложняющиеся по ходу партии. Например: “Поместите по одному Глифиду-Солдату на каждый выход за каждую карту в сбросе колоды роя, но не менее 1”. Помните, что у игроков может банально не хватить времени на большие и сложные миссии, поэтому мы не рекомендуем включать увеличение угрозы роя в особые события для долгих миссий.

Удачи вам в генерации случайных миссий и создании собственных шедевров! Если вы считаете, что у вас получилось что-то стоящее, мы с радостью посмотрим на ваши творения на [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com).

ROCK 'N STONE!



