



PROJECT
ELITE
EXTINCTION

A Story Mode Campaign Book

V1.0

By Ali Karar

ABOUT

ПРОЕКТ: ELITE - ВЫМИРАНИЕ - это сборник сюжетных кампаний для базовой игры Проект: Elite с общим сюжетом, охватывающим 10 миссий. Каждая миссия будет немного разнообразна и будет включать в себя различные сложности, карты, режимы игры, бои с боссами и некоторые специальные варианты, чтобы сохранить свежесть каждой миссии. Пролог сюжета взят из вступительного текста официальной игры, а затем расширен. Конечно, сюжет является вымыслом, но для придания ему реальности используются фрагменты подлинной истории и реальных заговоров. В конце кампании приводится список ссылок для более подробного ознакомления с реальными источниками новостей.

Вам не нужен контент из какого-либо расширения, но если у вас есть какие-либо персонажи или боссы из расширения или эксклюзивные персонажи с Кикстартера, которых вы хотите использовать в этой кампании, то вы можете использовать их по своему усмотрению.

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА И СЛОЖНОСТЬ

В каждой миссии подробно описано, в каком режиме игры и на какой сложности рекомендуется играть. Для этого следуйте правилам настройки игрового режима, приведенным в книге правил. Любые дополнительные инструкции, связанные с миссиями, будут указаны в этой книге.

Хотя рекомендуемая сложность указана в каждой миссии, но если вы потерпели неудачу в первый раз, вам разрешается повторить попытку на той же или более низкой сложности. Если вы снова потерпели неудачу, то можете считать миссию неудачной и переходить к следующей, если не хотите переигрывать ее.

На последней странице этой кампании вы найдете краткое руководство по настройке сложности, а также по установке жетонов для каждого типа миссий, взятое непосредственно из официального свода правил игры. Но в формате одной страницы, так что для настройки вам не придется снова и снова обращаться к книге правил, а можно просто найти все эти настройки на одной странице.

КРЕДИТЫ))

Если вам понравилась эта кампания, то вы можете ознакомиться с другими моими кампаниями в режиме Story Mode:

<http://bit.ly/KararStoryMode>

и если вам нравится моя работа, не забудьте поддержать меня на <http://patreon.com/karar2k>

Patreon Fans whose support helped produce this:



*Сюжет и кампания разработаны: Али Карар
Вычитка и игровое тестирование: Дезире Марьям*

- *MomGamer*
- *Steven Ireland*
- *Giorgio Saviotti*

ПРОЛОГ

Доктор Кохм изо всех сил старался не нервничать, но продолжал поправлять галстук, как одержимый. За время работы в ООН он провел множество брифингов, но такого масштаба - никогда. Да и не было уже такого понятия, как Организация Объединенных Наций.

Это здание испарилось вместе с большей частью Нью-Йорка. "Доктор? Они готовы". Солдат провел его по длинному, мрачному бетонному коридору в комнату для совещаний, погруженную в темноту, за исключением места у проекционного экрана. Сопровождающий ввел врача в комнату. Он никого не мог разглядеть, но у него сложилось впечатление, что за краем мрака виднеются костюмы и униформа. На его планшете находился общий итог того, что они знали о вторжении; это был слишком краткий документ.

"Генеральный секретарь, президенты, генералы и послы, я - доктор Кохм". Он нажал кнопку на своем планшете, и проекционная стена за его спиной расцвела десятком ужасающих изображений перекошенных существ: одни были насмешкой над человечеством, другие - совершенно чуждыми. "Многоликий враг", - сказал Кохм. "Это еще не все!" - сказал генерал ООН, стоявший у входа.

Кохм пожал плечами. "У них еще много войск разной специализации". Еще несколько нажатий, и появились изображения. "Маленькие и гораздо менее умные. Как шестилетние дети". Генерал ООН добавил: "Которые плюются кислотой и бегают со скоростью сорок миль в час". "Да, генерал", - сказал Кохм.

"Они абсолютные мастера геной инженерии. По нашим данным, это было использовано для адаптации к их умирающему миру". Проксима Центавра b вращается вокруг своей звезды на расстоянии меньшем, чем даже Меркурий вращается вокруг нашего Солнца. Это тусклая, темная звезда, излучающая мало тепла. Хотя технически эта зона пригодна для жизни, со временем планета значительно деградировала под воздействием радиации и сильных звездных ветров. Я уверен, что они давно знали, что их мир обречен".

"Значит, им нужен наш? Ну, они не смогут его получить!", - сказал генерал. По комнате пронесся ропот согласия. Кохм попытался ответить: "Действительно, генерал. В свое время, возможно, удалось бы договориться...". Кохм вмешался: "Все закончилось, когда они уничтожили нашу межпланетную инфраструктуру, и колония Марс замолчала. Не будем даже говорить о кратерах, в которых лежали крупнейшие города Земли. Итак, перейдем к делу. Как нам их остановить?"



Это была самая сложная часть. Кохм вывел на экран изображение орбитальной карты. "Это их флот вторжения, который сейчас находится на стационарной орбите за Луной. Отсюда они могут безнаказанно атаковать нас. Единственная причина, по которой мы все еще здесь, заключается в том, что они хотят сохранить планету в целостности и сохранности. В противном случае они могли бы с легкостью сбросить на нас астероид. Крупномасштабное биооружие также было контрпродуктивным. В основном, похоже, они заинтересованы в массовых захватах и ударах по нашим исследовательским разработкам, а также в ослаблении тех защитных сил, которые мы сохранили. Но по какой причине? Мы не знаем".

Генерал хмыкнул. "И ваши исследования принесут нам победу?"

Еще несколько нажатий, и на экране появилось несколько видов оружия, а также видео с суперсолдатами, поднимающими невероятные тяжести и бегущими почти так же быстро, как инопланетяне. "Их технологии грозны, но не непостижимы. Как только мы сможем запустить некоторые из этих прототипов в массовое производство, мы сможем дать им отпор на гораздо более выгодных условиях. Мы так близки к этому", - пояснил Кохм.

Генерал кивнул, и по комнате прокатился одобрительный ропот. Кохм глубоко вздохнул: "Время, генерал. Это все, что нам нужно".

Генерал хмыкнул. "Это единственное, что я не могу вам дать. Во всяком случае, не так просто". Он на мгновение задумался над экранами и продолжил: "Тем не менее, есть один план. Он рискованный, но может отлично сработать с вами и вашими прототипами. Позвольте мне рассказать вам о проекте: ELITE".

#1: УРОК ИСТОРИИ

"Ваше лабораторное оборудование и прототипы оружия были отправлены на наш охраняемый комплекс заранее, как мы и обсуждали, а теперь пришло время отвезти туда и вас. Там вы встретитесь с элитной командой, которая будет использовать эти инструменты по назначению. Эти солдаты уже давно подготовились к такой битве", - сказал генерал ООН, ведя доктора Кома.

"Значит, вы знали, что вторжение произойдет?" - спросил доктор Кохм, поднимаясь вместе с генералом ООН на борт вертолета. Генерал ООН занял место и пристегнул ремень безопасности, когда вертолет начал подниматься в воздух и двигаться к месту назначения. Затем он повернулся к Кохму и сказал: "Ваш предшественник и многие до него говорили нам... что они придут. Не один ли из писцов фараона сообщил в 1440 году до н.э., что они видели огненные диски, парящие над Египтом. Этот папирус мы вынуждены были объявить подделкой, чтобы избежать всеобщей истерии. Но все это было на самом деле. Египтяне тогда еще не понимали ни света, ни электричества, ни термоядерного синтеза, поэтому то, что они видели от дискообразных НЛО, они называли просто "огнем", исходящим от дисков". Доктор Кохм удивленно спросил: "Значит, этот проект: Elite, о котором вы говорите, был начат на основе найденного папируса возрастом 3500 лет?". Генерал махнул рукой, пытаясь сдержать волнение Кохма, и ответил: "Дело не только в этом, в Римской империи есть записи о многочисленных наблюдениях призрачных кораблей, мерцающих в небе; и это только зарегистрированные события. Возможно, их было гораздо больше, но мы не знаем, так как не имеем документальных подтверждений".

У Кохма чуть не перехватило дыхание, когда генерал признался во всех этих мифах о наблюдениях НЛО, но он был озадачен и пробормотал про себя: "Эти ублюдки так долго наблюдали за нами, и вот наконец они здесь, готовы к...". Ракета попала в одну из турбин

"Хелликариера", и все внутри вздрогнули. Все огни корабля замигали, и он начал падать. Пилот закричал: "Mayday! Mayday! USS Hellicarrier Thunderbolt очень нуждается в помощи, мы были сбиты противником, мы потеряли все управление, я передаю наши координаты по всем каналам, если кто-то там есть, пришлите помощь!"

МИССИЯ

Наш хелликарьер потерпел крушение в пустыне. Проект: Elite, команда суперсолдат оказалась ближе всех к месту происшествия. Пассажиры, находящиеся внутри разбившегося вертолета, окружены врагами, и вам необходимо освободить их и помочь им добраться до безопасного места. Уничтожьте всех врагов в окружении и вернитесь в безопасную зону.

Игровое поле: Место крушения (рассматривается как Хелликарьер)

Режим игры: Уничтожение

Рекомендуемая сложность: Легко

Особые указания:

Когда задание "Уничтожение" выполнено, в конце раунда уберите его жетон и замените его жетоном "цель". Он представляет собой группу пассажиров хелликариера, которых вы спасли от захвата противником. Любой игрок может использовать свое действие "перемещение", чтобы переместить пассажиров на одно пространство; вместо того чтобы перемещаться самому. Для победы в миссии все пассажиры и все игроки должны вернуться в безопасное место (стартовую зону).

Пассажиры занимают одно полное пространство сетки, как и любые другие фигуры. У них всего 2 здоровья, и по возможности они будут атакованы и оттеснены инопланетянами, как и игроки-люди. Когда пассажиры получают повреждения, они кладут жетоны повреждений под жетон цели. При первом повреждении добавьте им 1 повреждение. В поврежденном состоянии вы должны получить 2 иконки перемещения на кубиках, чтобы переместить их на одно пространство, так как они тяжело ранены. Если они получают еще 1 ранение, то выйдут из игры и миссия будет проиграна.

Награда:

В конце игры каждый игрок может оставить себе 1 приспособление к оружию (если оно было найдено) из колоды поиска. В начале следующей миссии они могут использовать его с любым из своих стартовых оружий.

#2: ЗОНА 51

Доктор Кохм посветил своей ручкой в глаза генералу ООН и сказал: "С ним все в порядке. Думаю, он сильно ударился головой, и у него сотрясение мозга". Затем он огляделся по сторонам: "Куда мы едем?" - спросил он, глядя на то, как Отряд Элиты ведет его через пустыни Нью-Мексико. Вокер, один из членов Отряда Elite, ответил: "Лаборатория S4 в Зоне 51... наша домашняя база!". У доктора Кохма отпала челюсть: "Подождите! Так это реально. Я думал, что она предназначена для самолетов и аэростатов-шпионов времен холодной войны. Вы хотите сказать, что все это было прикрытием, чтобы скрыть...". Вокер придвинулся к нему ближе и сказал: "...нас... и пришельцев", а затем улыбнулся. Акоша оттолкнула Вокера и сказала: "Хватит его пугать... Привет! Я Аоша, командир Отряда Elite. Не хочу вас пугать, но то, что сказал Вокер, - правда. Эта программа началась в 50-х годах, когда в Розуэлле приземлились первые НЛО. Это была первая встреча людей с инопланетянами, мы их захватили и с тех пор изучаем их биогенетику. Пытаемся подготовить собственное оружие и солдат для противостояния им - это и есть "Проект Elite". К сожалению, нам пришлось его притормозить, так как Боб Лазард, один из ученых, проболтался о проводимых здесь исследованиях, и общественность оказалась вовлеченной в этот процесс". Машины остановились, все вышли из них, и перед ними предстала бетонная военная база. Кара помогла генералу выйти и вместе с остальными направилась внутрь, говоря: "Мы не ожидали нападения в таких масштабах, как сейчас. После 2014 года их разведывательная деятельность снова стала очень активной. Скрывать это было просто неизбежно, и тогда Соединенные Штаты впервые признали, что пилоты их военно-морских самолетов USS Theodore Roosevelt зафиксировали НЛО на своих радарх и записали их, видеозаписи были обнародованы в 2020 году. Тогда мы поняли, что дело принимает серьезный оборот, и Проект "Elite" перешел во вторую фазу. Теперь с вашим прототипом мы будем бороться с ними на равных". По периметру ограждения начали раздаваться сигналы тревоги. Неужели они и сюда за нами пришли? Солдаты поспешили завести всех в лабораторию, чтобы обезопасить их.

МИССИЯ

Объект "Зона 51" подвергается нападению. Врагов слишком много, чтобы их можно было уничтожить, поэтому нам нужно найти способ укрыться от их натиска. Уничтожение наступающих может быть самым мудрым решением, чтобы остановить их приближение.

Игровое поле: Зброшенная лаборатория (рассматривается как база "Зона 51")

Режим игры: Разрушение

Рекомендуемая сложность: Средняя

Особые указания: Удалите 3 карты "Все чисто" из колоды босса.

Награда: Каждый игрок получает возможность оставить себе 1 оружие, найденное с помощью колоды поиска (не инопланетные технологии), для следующей миссии. Все предыдущие награды теряются.

#3: БЕЗОПАСНОСТЬ

Герид посмотрел на экраны мониторов и сказал: "Похоже, там осталось несколько душителей". Кенджи признал это и сказал: "Да, прежде чем мы сможем улететь, нам нужно обеспечить безопасность Зоны 51. До сих пор мы были на задворках. Но если мы хотим выжить, мы должны пойти на штурм и уничтожить их". Доктор Кохм с удивлением посмотрел на Кенджи: она выглядела гуманоидом, но таковым не являлась. Вокер наклонился ближе к Кому и прошептал: "Не пьяйтесь... Это известная охотница с Проксимы Центавра b. Но не волнуйтесь, она одна из хороших и на нашей стороне. Мы даже переоборудовали ее космический корабль под наши технологии". И затем он широко улыбнулся Кохму, отступив немного назад. Аоша постучала Кенджи по плечу: "Похоже, мы не можем просто ждать, пока они уйдут. Давайте откроем двери бункера. Мы должны выйти и встретить их лицом к лицу. Вот здесь, кажется, есть интересующие нас области...", - она указала на несколько мест на экране, продолжая, - "...давайте исследуем их и убедимся, что они не устроили больше никаких ловушек или сюрпризов, а затем мы сможем вернуться и доложить о наших результатах". Герид вставил новую обойму в свой пистолет, сказав при этом, "Звучит заманчиво! Так что давайте приступим". Как раз в тот момент, когда они это планировали, на горизонте появился угрожающего вида пришелец с плюющимся кислотой щупальцем, выходящим из его кишечника, мы назвали его "Дредспит". Но это был "Альфа", грозный вожак стаи.

МИССИЯ

Необходимо обеспечить безопасность объекта "Зона 51".

Игровое поле: Зброшенная лаборатория (рассматривается как база "Зона 51")

Режим игры: Разведка

Рекомендуемая сложность: Легко; но карты порождения роя, которые будут открываться в каждом раунде, = количество игроков + 1.

Особые указания:

Во время настройки: Возьмите все карты порождения боссов (не карты "Все чисто"). Уберите из них по 1 карте "Все чисто" и "Дредспит". Перемешайте обратно карты порождения босса с картами All clear. Теперь возьмите 2 верхние карты из этой колоды, перетасуйте в них карту Дредспит и положите ее сверху колоды порождения босса. В этой миссии Дредспит-Альфа имеет 10 здоровья, а его кислота обладает длительным сжигающим эффектом. Любой игрок, поврежденный его кислотой, кладет на свою доску 3 жетона повреждения, обозначающие ожоги от кислоты. В начале каждой фазы действий игрок убирает 1 жетон повреждения и получает урон. (Жетоны ожогов могут накапливаться, если вы снова переместитесь в кислоту). Несмотря на то, что кислота наносит немедленный урон, ожоги будут проходить по одному в начале каждого хода, нанося по 1 урону. Или могут быть все сняты любым действием лечения.

Награда: 1 кислотная мина/игрок: вы можете поместить ее в любое соседнее пространство. Любой враг, ступивший туда, получит 1 повреждение, после чего мина будет удалена. Все предыдущие награды теряются.

#4: ЧЕГО ОНИ ДОБИВАЮТСЯ?

Доктор Кохм посмотрел на данные исследований в лаборатории "Зоны 51" и воскликнул: "Если бы вы только дали мне доступ к ним раньше, мои исследования продвинулись бы далеко вперед. На самом деле образцы инопланетян находились у вас так долго. В то время как мы, представители научного сообщества, все еще изучали звезды издалека". Генерал ООН подошел к нему, наблюдая, как мертвые тела инопланетян плавают в цилиндрических вертикальных трубах по сторонам: "Я бы хотел, чтобы нам никогда не пришлось опускаться так глубоко. Но когда эти пришельцы напали, мы должны были проинформировать общественность". После утечки видеозаписей с парящими НЛО бывший президент США Обама не смог больше сдерживать информацию и публично заявил о существовании неопознанных явлений в космосе, которые отслеживает Пентагон. Тогда же к делу подключилась и Организация Объединенных Наций. В 2019 году мы наблюдали космические корабли, которые бросали вызов нашей физике, они двигались с такой высокой скоростью, что преодолевали звуковой барьер, но при этом не издавали звуковых ударов, обладали удивительной маневренностью, которую мы не могли воспроизвести, а затем погружались в воду и никогда не были найдены". Герид подошел ближе и доложил: "Объект в безопасности. Теперь нам нужно перейти к следующей части повестки дня: Выяснить, что им нужно". Генерал сказал: "Вы правы, Кохм останется здесь и проанализирует полученные данные, потому что такое быстрое изменение в поведении пришельцев необъяснимо, и здесь мне нужна помощь доктора Кохма. Раньше эти инопланетяне наблюдали и уходили, но почему они напали именно сейчас? Что им нужно". Кэндзи посмотрел на спутниковые снимки на экране и сказал, "Похоже, их все еще интересует разбившийся хелликарриер. Они что-то ищут". Аоша сказала: "Тогда давайте отправимся туда и проведем разведку. Может быть, это поможет нам понять, что им нужно".

МИССИЯ

Elite вернулись на место крушения хелликарриера, они должны разведать местность, чтобы найти больше информации о мотивах пришельцев.

Игровое поле: Место крушения (рассматривается как место крушения "Хелликарриера")

Режим игры: Разведка

Рекомендуемая сложность: Средняя

Особые указания: В 1-м раунде продолжайте раскрывать карты порождения босса до тех пор, пока не будут раскрыты 2 карты босса (т.е. игнорируйте все чистые карты в 1-м раунде).

Награда: X карт инопланетных технологий могут быть сохранены командой коллективно (если они их получили), и в начале следующей миссии решается, кому достанется эта инопланетная технология. (X = 1 для 1~3 игроков. X = 2 для 4~6 игроков). Все предыдущие награды теряются.

#5: ЭКОЛОГИЯ

"Что-нибудь полезное?", - спросил генерал. Кохм покачал головой и сказал: "Нет! Пока ничего. Они пытались получить доступ к нашим компьютерам и сети, используя компьютеры на "Хелликарриере". Генерал испугался и спросил: "Так что же у них есть? Местоположение наших баз, контроль над ядерными ресурсами или что?". Кохм повернулся к генералу и сказал: "Ничего подобного. Они получали данные об экологии Земли. Информацию о питательных веществах пшеницы, о таких видах животных, как золотая лягушка, летучие мыши и белый носорог; ничего военного или стратегического". Генерал озадаченно потер подбородок: "Это не имеет смысла... Золотая лягушка... не вымерла ли она уже. Что они собирались делать, есть их?" "Прием "База 51", это Гильгамеш из Отряда "Elite!", - донеслось по радио. "Мы наблюдаем здесь сильную активность противника, нужно разрешение остаться здесь еще на некоторое время, чтобы навести порядок". Прежде чем генерал успел ответить, Кохм придвинул свой стул к рации и сказал: "Да! Конечно... но мне кое-что нужно. Мне нужно отловить живой экземпляр. Для продолжения моих исследований по ним нужен живой инопланетянин". Гильгамеш ответил: "Конечно, док! Мы найдем для тебя игрушку. Мне пора идти, один из этих проклятых Альф уже здесь".

МИССИЯ

Вы должны захватить инопланетян.... Ради науки!

Игровое поле: Место крушения (рассматривается как место крушения "Хелликарриера")
Режим игры: Захват
Рекомендуемая сложность: Трудно

Особые указания:

Во время установки: Возьмите все карты порождения боссов (не карты "Все чисто"). Случайным образом удалите из них 1 карту босса и карту SearSting. Перемешайте карты порождения босса со "Все чисто" картами. Бросьте кубик, чтобы породить SearSting и активировать его, поместите карту SearSting в доступный ряд врагов. Выполните все стартовые действия, как обычно, включая событие, порождение роя, порождение босса и т.д.

SearSting-Alpha не умирает (поэтому и не роняет инопланетные технологии). Как только она получит урон, равный ее хит-пойнтам, она на время спрячется в землю и восстановит свое здоровье. Когда вы выполните любое задание по захвату инопланетян и уберете врага и ловушку с борта, СирСтинг снова откопается на этом месте во время фазы способностей инопланетян. Если во время выполнения задания по захвату SearSting уже находится на борту, то ничего не произойдет.

Награда: X медкапсул из колоды предметов, чтобы сохранить их для следующей миссии (независимо от того, получили они их в результате поиска или нет). (X = 1 для 1~3 игроков. X = 2 для 4~6 игроков). Все предыдущие награды теряются.

#6: ПРИТАИТЬСЯ

Вокер бешено гнал "Хамви" назад, так как на хвост им налетел целый рой врагов - пришельцы увидели, что их собратьев захватили и куда-то везут. Когда они добрались до ангара Зоны 51, Герхид бросил ключи от клетки доктору Кому и сказал: "Ваш приз в гараже. Но у нас есть работа, они проследили за нами. Это будет довольно жестоко, поэтому, что бы вы ни хотели сделать, делайте это быстро". Герхид приказал Вокеру следовать за ним, а сам приготовился к обороне объекта. Генерал ООН спросил доктора Кохма, когда они спешили к гаражу: "Что вы ожидаете найти в этих живых образцах?". Кохм поправил очки и ответил: "Что-нибудь биологическое. Они интересовались экологией, значит, их интересуют не люди. Может быть, они ищут что-то другое, какое-то топливо или источник энергии. Может быть, если я буду изучать их тела, пока они живы, то смогу определить, что им нужно. Ведь мы знаем, что их планета находится на грани гибели. Люди столкнулись с подобной дилеммой после Второй мировой войны, когда в Германии ввели нормирование продуктов питания, а в Европе начались волнения, в результате которых были разрушены фермы и сократилось производство". Генерал спросил: "И вы полагаете, что в результате таких войн на планете пришельцев они тоже остались без настоящей пищи и прилетели сюда за этим?". Дойдя до гаража, Кохм взглянул на визжащих живых инопланетян в клетках, подсоединенных к "Хамви", и, вздохнув, ответил: "Если только мы не начнем говорить на этом визжащем языке... да, это было бы моей гипотезой; исходя из их интереса к биологии планеты, а не к людям".

МИССИЯ

Объект "Зона 51" подвергается нападению... снова. На этот раз единственный выход - убить их всех.

Игровое поле: Заброшенная лаборатория (считается базой "Зона 51")

Режим игры: Уничтожение

Рекомендуемая сложность: Трудно

Особые указания: Во время порождения роя пришельцев: Бросьте кубик урона, при результате 3+ породите дополнительного врага этого типа в зоне порождения. При раскрытии карт порождения босса, если в одном раунде раскрыты 2 карты "Все чисто", то раскройте еще 1 карту порождения босса (эта дополнительная карта также может привести к "Все чисто", дальнейший розыгрыш не требуется).

Награда: Аптечка из предыдущей награды будет потеряна независимо от того, использовали вы ее или нет.

Каждый игрок получает возможность оставить себе для следующей миссии 1 приспособление к оружию, найденное им через колоду поиска (не инопланетные технологии). Навесное оборудование, полученное в этой миссии, теперь останется у игрока на все последующие миссии.

(Если в будущей миссии вы замените это приспособление на более подходящее, то это новое приспособление не будет постоянным, и вы потеряете постоянное приспособление).

#7: ИНОПЛАНЕТНЫЙ КОРАБЛЬ

Отряд Elite превратил в фарш врагов, пытавшихся приблизиться к лаборатории Зоны 51. Но тут над ними пролетел огромный инопланетный корабль, нацеливший свои орудия на лабораторию "Зоны 51".

Внутри лаборатории Кохм сделал поразительное открытие: "Их клетки разлагаются. Это не похоже на старение у людей, это происходит гораздо быстрее, как это наблюдается у младенцев, испытывающих недостаток питательных веществ. Они умирают". Генерал удивленно сказал: "То есть, вы хотите сказать, что даже если мы ничего не будем делать и оставим их в покое... они все умрут...". Кохм кивнул и сказал: "Возможно! Или... нападение на Землю совершено именно для этого... чтобы найти питательные вещества... лекарство для спасения своей расы. Раньше они искали другой вид биологической жизни, так что это моя догадка". Генерал поднял палец, собираясь что-то сказать, но не успел... Огромный взрыв снес стены, и повсюду посыпались обломки.

Снаружи Кара вскочила в зенитку и выстрелила в корабль пришельцев... Но безрезультатно. Инопланетяне телепортировали своих пленников вместе с Хамви, доктором Кохмом и генералом ООН. Гильгамеш выстрелил из ракетницы в двигатель корабля, и тот начал снижаться и, наконец, упал в нескольких кликах от их местонахождения.

МИССИЯ

Исследуйте и защитите территорию вокруг корабля пришельцев, прежде чем войти внутрь.

Игровое поле: Место крушения (рассматривается как корабль пришельцев)

Режим игры: Разведка

Рекомендуемая сложность: Трудно

Особые указания:

Установка: Для 1~4 игроков: уберите 2 жетона разведки пришельцев и 1 жетон разведки удачных находок, затем перетасуйте остальные.

Жетон разведки: Изменение правила DEBRIS: Жетоны DEBRIS считаются "топливным баком" и не удаляются при раскрытии. Он имеет 1 хит-пойнт, чтобы взорвать его, его нужно поразить оружием игрока, как обычной атакой. После уничтожения он наносит 2 урона всем целям (включая людей) в радиусе 2, после чего убирается с доски. Но этот громкий шум вызывает появление дополнительных инопланетян, поэтому в фазе появления откройте 1 дополнительный рой и 1 дополнительного босса.

Награда: Сохраните 1 оружие, полученное через колоду поиска, для будущих миссий. Предыдущее вознаграждение также сохраняется. (Если в будущей миссии вы замените это оружие на более совершенное, то новое оружие не будет постоянным, и вы потеряете предыдущее оружие).

#8: СОЗДАНИЕ ВХОДА

По сигналу Гериды Кенджи посмотрел на дисплей своего мобильного телефона на руке и указал слабые места: "Нам нужно взорвать эти места, чтобы пробраться на корабль". Кенджи спросил: "Хорошо, а для чего остальные бомбы?". Герид улыбнулась и ответила: "Отвлекающий маневр... Мы не можем позволить им понять, что мы идем из одного места, не так ли?". Гильгамеш сказал: "Судя по последней передаче, которую мы получили от доктора Кохма, он сказал, что эти инопланетяне умирают сами по себе. Так что не лучше ли нам просто подождать". Герид ответил, "В этом-то и проблема. Мы не знаем, сколько времени это займет: несколько дней... несколько месяцев... может быть, годы. Кохм и генерал были похищены, и если они еще живы на том корабле, то нам нужно войти туда силой и спасти их. Именно они работают над окончательным решением проблемы вторжения". Кенджи потрепал Гериду по плечу и показал, чтобы тот посмотрел вверх. Герид еще немного посидел в кустах, где они находились, и увидел, что к ним приближается Ашар-Альфа на реактивном ранце.

МИССИЯ

Elite должны уничтожить входы на корабль пришельцев, но при этом сохранить свой путь к отступлению, чтобы не попасть в окружение.

Игровое поле: Место крушения (рассматривается как корабль пришельцев)

Режим игры: Разрушение

Рекомендуемая сложность: Трудно

Особые указания: Удалите карту Ашера из колоды порождения босса и 1 карту "Все чисто". Приступайте к выполнению задания 1 раунда, порождению роя и порождению босса. Теперь положите карту Ашера в колоду порождения босса: на 3 карты вниз, т.е. она станет 4-й картой. Когда Ашер будет вскрыт, перед его порождением откройте 3 карты роя пришельцев, не обращая внимания на их местоположение, но порождая их на пространстве 1, затем на 2, затем на 3. Теперь там, где находится максимальное количество врагов, породите Ашера (если в нескольких местах порождения одинаковое количество врагов, то игрок выбирает сам). Теперь активируйте Ашера.

Хит-пойнты Ашера = хит-пойнты по умолчанию X количество игроков; поместите на его карту столько жетонов урона, чтобы обозначить их, и убирайте их по мере получения урона. Когда Ашеру нужно двигаться, а на его пути стоят другие инопланетяне, он совершает обычное толкающее движение. Но если на его пути оказывается игрок в направлении стрелки, то вместо толчка он перепрыгивает через игрока и наносит ему 2 урона, стреляя в голову, а затем приземляется на другой стороне, если на другой стороне это приводит к толканию других врагов или других игроков, то они получают толчок, как обычно.

Награда: Каждый игрок может оставить себе 1 (неиспользованный) найденный предмет из колоды предметов, чтобы сохранить его для всех последующих миссий. Предыдущие награды также сохраняются. (Если в следующей миссии вы замените этот предмет на какой-либо более качественный или израсходуете его, то потеряете его навсегда).

#9: БЕГИ, ЕСЛИ ТВОЯ ЖИЗНЬ ТЕБЕ ДОРОГА

Бомбы в разных точках сделали свое дело, ворота инопланетного корабля распахнулись, из них выскочил рой инопланетян, которых отвлекли другие бомбы, разорвавшиеся в окрестностях; они перебежали с одного места на другое, не понимая, что происходит. Кара использовала тепловую сигнатуру, чтобы показать Акоше, что от корабля больше не исходят тепловые сигнатуры пришельцев. Похоже, они все бросили корабль и вышли охотиться на людей, а те спрятались в деревьях вокруг. Акоша отняла руку от живота и болезненно вздохнула, когда из пореза выступила кровь, она подала сигнал остальным, сидящим на соседних деревьях, начать движение. Кара увидела порез и подала Акоше сигнал оставаться на месте, но та не послушалась. Тогда Кара показала Акоше данные по своему оружию - патроны были на исходе. Акоша прошептала: "Тогда нам нужно быстро бежать внутрь корабля, наши дополнительные припасы были в Хамви, который был телепортирован; если мы доберемся до корабля пришельцев, то сможем обезопасить себя". Когда они спустились вниз и начали ползти к кораблю, гигантский Гутслаг издал наполовину слышимые, наполовину неслышимые гортанные звуки. Их заметили. Акоша крикнула: "ВПЕРД!!!!".

МИССИЯ

Прорвитесь внутрь инопланетного корабля, чтобы восстановить все свои способности, а затем захватите Гутслага и вернитесь на корабль Хамви, чтобы победить.

Игровое поле: Заброшенная лаборатория (рассматривается как интерьер корабля)

Режим игры: Специальный захват (см. ниже)

Рекомендуемая сложность: Трудно

Особые указания:

УСТАНОВКА: Разместите жетоны захвата в точках 5, 9 и 12 и один жетон разведки (представляет Хамви) в безопасной зоне (стартовая зона по умолчанию с линией опасности). Удалите все карты из колоды босса: Все чистые карты из колоды босса. Поместите карту "Гутслаг" на верхнюю часть колоды босса. Породите врага и рой, но пока не босса. Каждый игрок бросает кубик урона, который определяет, откуда он начнет игру (из зоны порождения врагов). Вы можете столкнуться врагов, чтобы освободить место для порождения (урон за это не наносится). Теперь приступайте к фазе порождения босса. Если игроков сейчас толкнут, они получат урон, как обычно. Все игроки начинают с 2 кубиками действия. Их боеприпасы и выносливость ограничены. Они находятся снаружи и должны дойти до любой зоны поиска и выполнить поиск, чтобы не только получить карту предмета, но и восстановить все свои кубики действия (за оставшееся здоровье). Гутслаг-альфа непобедим, единственный способ выиграть этот сценарий - поймать его в одну из ловушек, чтобы он не добрался до корабля. Ловушка должна быть активирована в конце фазы действий, пока Гутслаг находится в ловушке, другие ловушки активировать не требуется. После этого все игроки должны добраться до Хамви, активировать его и сбежать.

Награда: X карт инопланетных технологий могут быть сохранены командой коллективно (если они их получили), и в начале следующей миссии решается, кому достанется конкретная инопланетная технология.

X = 1 для 1~3 игроков. X = 2 для 4~6 игроков).

#10: ПАДЕНИЕ

Вокер сел за руль "Хамви" и погнал его по коридорам инопланетного корабля, задевая по пути трубопроводы, кабели и прочее, пока не добрался до выхода, который они сделали на другой стороне, а затем протолкнулся через него, чтобы сбежать, переехав по пути нескольких битеров-душителей. Хамви проскочил через дыру в боку корабля и приземлился на пронирилового бегуна внизу намотав его внутренности на колеса.

Кенджи посмотрел на доктора Кохма и генерала ООН, сидевших на задних сиденьях: "Вы в порядке?". Они все еще находились в шоке от всего произошедшего, но потом генерал опомнился и кивнул: "Да, да! Мы в порядке. Как только нас подняли в воздух... мы спрятались здесь. Спасибо, что пришли за нами. Их больше интересовали пленные собратья. Но вы не дали им много времени, чтобы исследовать окрестности, так как корабль разбился вскоре после того, как нас телепортировали, и с тех пор они были все заняты. Они оставили целый район, где мы были спрятаны, даже не заметив, что мы там были. Кохм даже успел побаловаться с инопланетной техникой в той комнате". Кохм медленно приходил в себя, его трясло, как будто у него был сильный жар, но температура тела казалась нормальной, это был страх? Потрескавшиеся губы Кохма зашевелились и, наконец, произнесли: "Шестое вымирание!". Вокер проворчал: "Мы знаем, доктор... они хотят, чтобы мы вымерли. Это не новость". Вокер покачал головой: "Нет! Они пришли, чтобы спасти планету. Мы, люди, являемся причиной шестого вымирания. Эти инопланетяне прилетали сюда, чтобы добывать необходимые им питательные вещества, и всегда возвращались обратно; они никогда не вмешивались. Но люди стали причиной истощения планеты, устроив массовую добычу и вырубку лесов. Мегафауна, т.е. крупные млекопитающие, разносили эти питательные вещества по континентам, но сейчас только в Африке осталось 4 вида мегафауны, на всех остальных континентах они исчезли. 75% наших пищевых запасов приходится на 12 сельскохозяйственных культур и 5 видов животных. Если болезнь или глобальные изменения в окружающей среде сделают любой из них невозможным, мы окажемся в условиях нехватки продовольствия, что приведет к массовому вымиранию самих себя. Инопланетяне просто избавляются от нас, чтобы оздоровить Землю, чтобы ее экология и биология пришли в норму, и они могли бы жить за счет этих питательных веществ, поскольку они умирают; они сделали это со своей планетой много веков назад. Они слишком увлеклись и возгордились своей промышленностью, наукой и биогенетикой, что уничтожили свои основные источники пищи. С тех пор они начали пользоваться ресурсами других планет, но увидели, что люди делают то же самое, и теперь считают нас угрозой".

Акоша внезапно крикнула "В укрытие!", когда к ним бросился огромный Пожиратель Разума. Он устремил свои руки в сторону Вокера, и Вокер остановил машину, словно находясь под контролем сознания. Акоша высунулась из окна и выстрелил в Пожирателя, чтобы снять транс, а затем дал пощечину Вокеру, чтобы привести его в чувство: "Отвезите нас в Зону 51. Там мы сделаем последний рывок и убьем всех оставшихся тварей".

МИССИЯ

Мы вернулись на базу "Зона 51", но для того, чтобы сделать объект работоспособным и защищенным для нашей последней битвы, необходимо вернуть ключевые системы под контроль и привести их в рабочее состояние.

Игровое поле: Заброшенная лаборатория (рассматривается как база "Зона 51") Игровой режим: Контрольная точка (см. последнюю страницу)

Рекомендуемая сложность: Трудно

В колоду событий перетасуйте 2 дополнительные карты текущих эффектов (1~16). Таким образом, всего карт для этой миссии будет 10. Каждый раз, когда разыгрывается карта "Все чисто", порождается очередная волна роя, равная количеству игроков. Если в одном раунде разыгрывается 2+ карты "все чисто", то остальные карты "все чисто" игнорируются. Если в какой-либо момент у игроков закончились модели противника определенного типа, то замените их на другой рой по выбору игрока, который доступен, но должен быть порожден в необходимом количестве.

Особые указания:

См. последнюю страницу для размещения жетонов целей на количество игроков. Эти жетоны представляют собой ремонтные контрольные точки, восстанавливающие электропитание объекта "Зона 51", что приведет к восстановлению электрических ограждений и вооружения для защиты объекта "Зона 51", что является приоритетной задачей. Как только это будет сделано, игроки смогут вернуться в стартовую зону. Но для победы необходимо, не пропустить, ни одного противника за стены (перед лестницей) лаборатории "Зона 51" (не только на стартовой площадке) в конце раунда, когда игроки вернутся на стартовую площадку. Поместите 4 жетона разведки в зону порождения. Они представляют собой заграждения и передвигаются так же, как и обычные жетоны разведки, т.е. любой игрок, находящийся рядом с ними, может распределить на них кубики, чтобы переместить их на столько пространств. Игроки могут перемещаться через них, как через обычные пространства. Это уменьшает скорость передвижения противника на 1. Таким образом, если противник со скоростью 1 достигнет заграждения, он вообще не сможет двигаться, даже если его подтолкнут сзади. Заграждения могут быть перемещены до лестницы лаборатории. Замешайте карту босса Пожиратель Разума в 5 верхних карт колоды порождений босса. У Пожирателя-Альфа хит-пойнты = 5 x количество игроков. Пожиратель-Альфа обладает дополнительной способностью: после того как он перемещает рой, он также управляет сознанием игроков: все игроки в радиусе 3 пространств от него будут перемещены на 1 пространство. Это считается толчком и, соответственно, наносит урон. Но поскольку это происходит телепатически, то любая броня, предотвращающая толчок, не поможет против этой способности (например, способность Гериды). Если при этом игрок толкается во врагов, то враги толкаются по стрелкам (это может привести к смене локаций).

Награда: Режим контрольных точек теперь доступен на любой карте и в скирмиш-играх. Если вы победили, переходите к чтению Эпилога истории на следующей странице.

ЭПИЛОГ

Автоматические турели "Зоны 51" ожили. Отряд Elite взял в руки тяжелое оружие и тоже встал в окна, и тонны патронов и питающих элементов были израсходованы в ту ночь вокруг объекта, рои порождались все реже и реже, пока снаружи не воцарилась тишина. На земле лежали трупы сотен пришельцев, и почти не оставалось места для того, чтобы кто-то мог поставить ногу на землю. Гильгамеш и Герид подхватили тело Пожирателя-альфы под руки и затащили внутрь. Оно все еще стонало, даже с пулевыми отверстиями через каждый дюйм тела, но каким-то образом все еще было живым. Именно этого и добивался доктор Кохм.

Доктор Кохм подсоединил несколько трубок и проводов к телу Пожирателя, лежащему на столе. Кара спросила: "Что вы пытаетесь сделать, док?". Генерал ООН ответил: "Эта особь обладает способностью телепатически общаться с инопланетянами. Я спросил доктора Кохма, может ли он как-то усилить этот сигнал, и мы сможем пообщаться с инопланетянами". Герид почесал голову и спросил: "И что попросить у них? Вернуться назад?". Кохм прочистил горло: "Вроде как... это маловероятно, сейчас я просто хочу, чтобы они поверили, что питательные вещества, за которыми они сюда пришли... их уже нет. Что уже слишком поздно. Мы уже видели, что они очень заботятся о своих пленных собратьях. Если им действительно дорога их жизнь, они прекратят бесполезную войну, если мы заставим их думать: им больше не за что сражаться, они просто уйдут". Кохм включил старый на вид ЭЛТ-осциллограф, на нем начали появляться волны: "Ах! Мы подключены... дальше ничего не происходит".

6 МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ...

Доктор Кохм вышел из конференц-залов, чертовски расстроенный, и пробормотал низким голосом: "Кусок дерьма - политики. Все хотят проводить конференции о спасении окружающей среды, чтобы показать их СМИ, но никто не хочет предпринимать никаких практических действий". Сзади подошла стройная женщина в шикарном красном платье с вырезом, стала рядом с ним и сказала: "Мне показалось, что ваши аргументы были очень сильными. Приведенные вами доказательства того, что ирландский картофельный голод привел к гибели от голода миллиона человек. Когда обострился птичий грипп, почти вся курятина стала несъедобной. Выжили только страны первого мира. За последние 40 лет на Земле исчезла половина всех диких животных, что привело к нарушению экологического равновесия". Кохм кивнул в знак согласия, вздрагивая от выпитого кофе: "Да, именно так. Эволюция окружающей среды происходит всегда, то, что мы потеряли бы за 10 000 лет в обычное время, мы усугубили и потеряли только за последние 100 лет; вот как быстро люди разрушают окружающую среду. Я думал, что это вторжение сделает это реальностью для политиков; но, похоже, что с тех пор, как они ушли, мы вернулись к нашим обычным методам и ничему не научились...". Леди говорит: "Я росла и всегда думала, что люди - самая лучшая раса из всех, пока... инопланетяне не вторглись к нам первыми и не заставили нас понять, как мы ошибались. Я всегда думала, что мы откроем другие галактики раньше других". Кохм ответил, продолжая двигаться в спешке: "Люди - самая лучшая раса... но лучшей нас делает наша эмпатия. А не наша наука или космические путешествия. Но когда я стоял перед комнатой этих гиен, я потерял надежду и на человечество".



И тут Кохм перестал вышагивать... и понял, что даже не знает, с кем разговаривает, и повернул голову к сидящей рядом даме, чтобы узнать, кто это, так как голос показался ему знакомым. Бумаги из его рук упали от удивления, и он спросил: "Акоша, это ты? Ты накрашена?". Акоша улыбнулась уголками губ, поднимая бумаги доктора Кохма: "Вы нам снова понадобились, док!" Доктор Кохм вздохнул: "Ну что, пора? Они поняли, что мы их обманули?". Акоша достала свой мобильный телефон и показала изображение с телескопа с приближающимися кораблями и изображенными на векторах их траекторий движения. Кохм испугался: "Они выглядят больше, чем раньше", - и вышел из конференц-зала, чтобы направиться к своей машине. Вокер нажал кнопку, и из маскировки появился новенький металлический высокотехнологичный "Хамви". Акоша открыла дверь, указала Кохму сесть внутрь и сказала: "Не волнуйся, док. У нас теперь и инструменты побольше. Вы никогда не задумывались, почему мы так и не вернулись на Луну после 50-х годов? Видимо, пришло время показать вам, что мы действительно нашли!".

СПРАВОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Если вам понравились реальные исторические фрагменты в этом рассказе, то вы можете перейти по ссылкам, которые использовались в качестве исходного материала для сбора этой информации, и получить более подробную информацию об этих происшествиях.

Эп #1	История наблюдений НЛО https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_reported_UFO_sightings Посадка НЛО в Розуэлле https://youtu.be/nOy8Lbble2Q
Эп #2	Видеозаписи НЛО с корабля ВМС США "Теодор Рузвельт" https://en.wikipedia.org/wiki/USS_Theodore_Roosevelt_UFO_incidents
Эп #3	Боб Лазард - разоблачитель "Зоны 51" https://youtu.be/cMLaJsSrZuQ
Эп #4	Президент США Обама подтверждает факт наблюдения НЛО https://youtu.be/u1hNYs55sq5 Возможности инопланетных кораблей отслеживаются пилотами и создание групп безопасности https://youtu.be/ZBtMbBPzqHY
Эп #5	Экологические последствия вымирания лягушек https://youtu.be/NvP6j4Dj0VA Важность летучих мышей https://www.fws.gov/story/bats-are-one-most-important-misunderstood-animals Истребление белого носорога https://en.wikipedia.org/wiki/Northern_white_rhinoceros
Эп #6	Рационирование и дефицит продовольствия после Второй мировой войны https://www.elsevier.es/es-revista-investigaciones-historia-economica-economic-328-avance-resumen-the-impact-world-war-ii-S1698698917300759 Высококалорийный образ жизни после Второй мировой войны https://academicearth.org/electives/how-the-end-of-world-war-ii-made-us-fat/
Эп #10	Шестое массовое вымирание https://youtu.be/N2DP1l6CnXw Мегафауна и экосистема: https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.1502540113 Биоразнообразие продуктов питания: https://futurism.com/world-food-supplies-threatened-by-sixth-mass-extinction
Эпилог	Стремительность шестого массового вымирания https://www.cnet.com/science/features/researchers-say-were-in-the-sixth-mass-extinction-heres-why-it-matters/ Ирландский картофельный голод https://www.theguardian.com/science/2016/aug/10/teeth-of-irish-famine-victims-reveal-scientific-markers-for-starvation Половина дикой природы потеряна за последние 40 лет https://www.theguardian.com/environment/2014/sep/29/earth-lost-50-wildlife-in-40-years-wwf

СПРАВКА О СЛОЖНОСТИ

EVENT DECK SETUP

ТИП	№ КАРТЫ	ЛЕГКИЙ	СРЕДНИЙ	ТРУДНЫЙ
Текущие эффекты	1 ~ 16	-	3	4
Нет эффектов	17 ~ 21	5	2	-
Доп. перемещение	22 ~ 23	2	2	2
Доп. рой	24	1	1	1
Доп. Босс	25			1

ПОРОЖДЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ

ТИП	ЛЕГКИЙ	СРЕДНИЙ	ТРУДНЫЙ
Порождение роя	1/player	1/player	1/player + 1
Порождение Босса	1	2	2

СПРАВОЧНИК ПО СТАНДАРТНОЙ НАСТРОЙКЕ МИССИИ

УНИЧТОЖЕНИЕ

Разместите случайные жетоны уничтожения в след-щих местах:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	1, 4, 11	7, 9, 10
3	2, 4, 6, 11	2, 6, 9, 10
4	2, 4, 6, 9, 10	1, 3, 7, 9, 10
5	1, 3, 4, 7, 8, 11	1, 4, 7 ~ 10
6	1, 4, 5, 7, 9 ~ 11	2, 3, 5, 9 ~ 12

Как только все символы распределят кубики, в конце раунда жетон заполняется и удаляется из игры.

ЗАХВАТ

Разместите случайные жетоны захвата в сл. местах:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	5, 11	6, 10
3	3, 7, 11	7, 10, 12
4	2, 5, 6, 11	1, 9, 10, 11
5	1, 3, 7, 9, 11	3, 6, 10 ~ 12
6	2, 5, 6, 7, 9, 11	1, 3, 7, 9 ~ 11

Поместите 2 ловушки рядом с каждым жетоном. Если после того, как все символы распределили кубики, и в конце фазы действия в ловушке окажется обычный рой, они будут пойманы.

РАЗРУШЕНИЕ

Разместите жетоны целей в следующих местах:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	1, 3, 7, 11	6, 7, 9, 10
3	1, 3, 4, 6, 7, 11	5, 7, 9 ~ 12
4	1 ~ 4, 6, 7, 11, 12	2, 4 ~ 7, 9, 10, 12
5	1, 2, 4 ~ 7, 9 ~ 12	1 ~ 3, 5 ~ 10, 12
6	1 ~ 12	1 ~ 12

Каждый игрок имеет при себе 2 демо жетона (один с 3, а другой с 4 символами гаечного ключа). После того как жетон будет заполнен он может быть установлен на место взрыва.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Разместите случайные жетоны исследования в сл. местах:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	4, 7, 10, 12	1, 8, 10, 11
3	1, 3, 4, 7, 10, 12	2, 3, 5, 7, 9, 11
4	3, 4, 5, 7 ~ 9, 11, 12	1, 3, 5, 7 ~ 9, 11, 12
5	1, 3, 4, 5, 7 to 12	1, 4 ~ 12
6	1 ~ 12	1 ~ 12

Кубик поиска позволяет игроку только увидеть эффект на обратной стороне и положить его обратно. Значок руки/пальца используется для того, чтобы исследовать, немедленно вызвать эффект и убрать его с доски.

РАЗВЕДКА

Place Target tokens at following locations:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	6, 11	4, 7
3	4, 7, 11	1, 7, 10
4	2, 7, 11, 12	1, 6, 9, 10
5	1, 5, 7, 9, 11	1, 4, 7, 9, 11
6	2, 4, 6, 9, 11, 12	2, 7 ~ 11

Положите 1 жетон разведки на игрока в стартовую зону. Игроки могут перемещать его на 1 пространство за каждый распределенный ему кубик. Как только вы разведали пространство до цели, жетон убирается.

КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА

Разместите жетоны целей в следующих контрольных точках:

Игроки	Покинутая лаб-рия	Место аварии
1/2	3, 7	6, 9
3	2, 5, 11	6, 8, 10
4	1, 5, 9, 11	3, 6, 7, 10
5	4, 5, 9, 11, 12	3, 6, 7, 9, 10
6	3, 4, 7, 9, 11, 12	3, 6, 7 ~ 10

Если в конце фазы действий ни один противник не соседствует со всеми контрольными точками, то поместите 1 маркер урона на жетон вражеского порождения, не имеющий повреждений. В противном случае поместите 1 маркер повреждения на порождение игрока. Единожды 4-е повреждение должно быть помещено на любое вражеское порождение: Удалите жетоны целей контрольных точек. Теперь игроки могут сбежать, чтобы победить. Но если 4-й урон будет размещен на стороне игрока, то игроки проиграют.

В этом режиме карта "Все чисто" (максимум 1 карта за раунд) из колоды босса вызывает порождение роя, равное количеству игроков.