



**[АФРИКАНСКИЙ ЦИКЛ]**

## **БРИФИНГ МИССИЙ**

---

**АРХИВЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ «ZERO»  
СЕКРЕТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ С ОСОБЫМ РЕЖИМОМ ХРАНЕНИЯ  
ТРЕБУЕТСЯ ДОПУСК «EREBUS»**

## ОПЕРАЦИЯ: «ПАЛКИ И КОСТИ»

### БРИФИНГ ОПЕРАЦИИ

11 апреля передовой патруль Британской 78-й пехотной дивизии обнаружил массовое захоронение к западу от населенного пункта Марет, Тунис, недалеко от границы с Алжиром. На всех телах была немецкая военная форма, и по описанию, они были в нелепых скрюченных и искривленных позах. Для изучения этих тел была направлена Группа Раннего Обнаружения подразделения «Zero».

ГРО сообщила, что в каждом теле не было ни капли крови, а на животе и груди присутствовали многочисленные ростки. При вскрытии было обнаружено, что каждый росток содержит внутри волокнистую нить и человеческую кровь.

Воздушная разведка обнаружила одно большое здание, покрытое маскировочной сеткой к западу от места массового захоронения. 14 апреля ГРО предприняла попытку исследовать это здание. С тех пор связь с ГРО была потеряна.

Звено «Zero» должно срочно прибыть на место, проникнуть в здание, обнаружить ГРО и определить, связан ли с Артефактом источник этого явления.

### ЭТАП 1: СЕМЕНА ПОСЕЯНЫ

Брифинг Миссии: - журнал боевых действий Эйба:



Я встречал несколько парней из ГРО с тех пор как поступил на службу в подразделение «Zero», и каждый из них был суров как черт. Сложно поверить, что мы потеряли целую группу, так как у ГРО правило номер один это уносить ноги при первых признаках опасности. Если они все еще живы, мы их вытащим оттуда. Не поздоровится каждому, кто станет на нашем пути.

**Цель Миссии:** Обнаружить членов пропавшей ГРО, и расследовать причастность проявления Артефакта к данному делу.

**Пул Возрождения:** Тернии

- Падальщик – по 2 шт. на героя

**Пул Резерва:** отсутствует

**Обязательная роль Героя:** отсутствует

## Колода Перемен: Тернии

### Подготовка к игре:

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по **1 карте приоритета**.

### Цели Миссии:

- Найти ГРО
- Подтвердить проявление Артефакта

### Колода Разведки:

- карта Находки «Agent Cavil»
- карта Находки «Agent Vassily»
- 9 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Я предполагаю, что стая растительных тварей созданных, чтобы резать людей на куски и утаскивать их с собой, может рассматриваться как проявление Артефакта. По крайней мере, мы нашли членов ГРО. Бедняга Кэвил погиб, но мы хотя бы вытащили оттуда живым Василия. Должен сказать, он суровый сукин сын.

Мы потратили слишком много времени в саду, изучая труп с виноградной лозой, растущей из его живота, и все еще ничего не решили по этому поводу. Лоза тянулась от тела к нарушенному участку грунта, но мы понятия не имеем, для чего это было сделано. Ее конец был растрепан, как будто она была откуда-то вырвана. Что бы это ни было, оно убежало из комнаты, попутно разбрасывая комья земли и оставляя за собой то, что вполне выглядело как следы. Шэд говорит, что если оно имеет человеческую форму, на что указывают следы, по длине шага можно сказать что его рост составляет более десяти футов в высоту. Одуреть можно!

Еще мы нашли землю возле двери армейского автомобиля Kübelwagen Type 82, которая была сорвана с петель. Похоже, что это существо способно водить машину. Мы оставляем Василия с радиостанцией, чтобы он мог эвакуироваться, а в это время мы продолжаем двигаться на единственном оставшемся автомобиле. Согласно аэрофотоснимкам, которые у нас есть, дорога, по которой мы движемся, ведет к обстрелянному артиллерией населенному пункту примерно в десяти километрах на запад.



*«Представь себе существо, созданное с единственной целью: разрушать трупы на куски, и уносить их с собой. Теперь представь, что это гипотетическое существо не видит разницы между тобой и трупом. А теперь представь себя окруженным тысячей таких тварей. Поздравляю, солдат. Ты только что понял, что из себя представляет половина стаи Падальщиков»*

## ЭТАП 2: БЛАГОДАТНАЯ ПОЧВА

**Брифинг Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:*



Этот город побывал в аду. От него мало что осталось, кроме большого количества подбитых танков и богатой коллекции артиллерийских воронок. Если за это место вели бои, я бы сказал, что обе стороны его проиграли.

Мы появились как раз вовремя, став свидетелями как несколько тварей атаковали группу потерпевших, находящихся в старом грузовике. Как будто не достаточно того что жилища этих людей были уничтожены танками и артиллерией, так теперь им приходится иметь дело с вторжением монстров.

Мы ничего не можем поделать с городом, но мы точно можем позаботиться о проблеме с монстрами. Недалеко отсюда находится бомбоубежище. Мы проследим, чтобы люди добрались туда в

безопасности, даже если для этого нам придется перебить всех этих деревянных тварей.

**Цель Миссии:** Защитить конвой и исследовать населенный пункт.

**Пул Возрождения:** Тернии

- Падальщик – по 1 шт. на героя
- Деревянный Человек - по 1 шт. на героя

**Пул Резерва:** отсутствует

**Обязательная роль Героя:** отсутствует

**Колода Перемен:** Тернии

**Подготовка к игре:**

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по 1 карте улучшения и по 2 карты приоритета.



- Расположите жетон «Survivor's Truck» в указанной локации, для отображения грузовика с потерпевшими.

- Расположите 2 Падальщика и 1 Деревянного Человека в указанной локации, с самого начала миссии.

**Цели Миссии:**

- Защитить потерпевших
- Захватить существо
- Раскрыть планы существа

**Колода Разведки:**

- карта Находки «Rooftop Sighting»

- карта Находки «Alley Sighting»
- карта Находки «The White Tree»
- 9 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Мы продолжали поиски существа до захода солнца, но безуспешно. Измотанные, мы нашли место, защищенное от непрерывного ветра, чтобы отдохнуть и выжать последние капли теплой воды из наших фляг. Генри рассказал нам все, что знал.

Белое Древо было амулетом большой силы, использовавшееся как часть ритуала восхождения. Но, по-видимому, ему этого было не достаточно, чтобы стать Аватаром невероятно мощного Артефакта. Эта тварь хочет стать богом.

Мы успели прослушать только часть о том, как работает ритуал. Прежде чем он закончил рассказ, раскаленный огненный столб в милю высотой с ревом поднялся в небо. Раздался скрежещущий звук, как будто сам мир разваливался на части и деревья, тысячи их, внезапно выросли вокруг нас. В один миг, целый город был превращен в груды камней, посреди девственного леса, кроны которого заслоняли звезды.



*«Мы продолжали находить эти оболочки, похожие на муцифицированные тела. Вся кровь была полностью из них высосана. Оказывается, вот как рождаются эти существа. Шип – это все, что нужно, чтобы исчерпать вашу жизнь и прорасти на вашем месте деревянного человека. Хорошо вооружитесь, прежде чем идти против них, мало что может их остановить»*

*что может их остановить»*

## ЭТАП 3: ЖАТВА

**Брифинг Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:*



Лес, в котором мы оказались, был устрашающе безмолвным, за исключением шелеста листьев и далекого рева огненного столба Белого Древа. Чувство, что за нами наблюдают с деревьев, было постоянным и угнетающим.

Генри побежал по направлению к Белому Древу. Следуя за ним, у нас в головах эхом раздавался голос. «Я Изначальный, избранный Старейшим Тернием. Покоритесь, и будет вам пощада.»

Генри крикнул нам через плечо, что у нас есть еще время уничтожить дерево, пока еще не совсем поздно. Он это произнес именно тогда, когда монстры стали прыгивать с деревьев впереди нас. Возможно, они думали, что это нас остановит. Но мы и не помышляли сбавлять скорость.

**Цель Миссии:** Остановить ритуал и одолеть Изначального.

**Пул Возрождения:** Тернии

- Падальщик – по 1 шт. на героя
- Деревянный Человек - по 1 шт. на героя

**Пул Резерва:** Тернии

- Изначальный

**Обязательная роль Героя:** отсутствует

**Колода Перемен:** Тернии

**Подготовка к игре:**

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по 2 карты улучшения и по 3 карты приоритета.
- Отложите отдельно жетоны:



**Sigil of Black Flowers**



**Bloody Stump**



**The Bramble King**

- Когда вы отыщите одну из соответствующих карт находок, расположите требуемый жетон в той локации, где вы осуществляли поиск.

- Расположите 2 Падальщика и 1 Деревянного Человека в указанной локации, с самого начала миссии.

#### **Цели Миссии:**

- Остановить ритуал
- Одолеть Изначального

#### **Колода Разведки:**

- карта Находки «*Sigil of Black Flowers*»
- карта Находки «*Bloody Stump*»
- карта Находки «*The Bramble King*»
- 9 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Последний крик Изначального отозвался эхом в нашем сознании, когда его тело начало распадаться и вскоре развалилось на части. Единственная вещь, которая осталась лежать на гниющей лозе, был черный и блестящий как жало осы шип, три дюйма в длину. Генри поднял его осторожно, как будто бы он держал живую гремучую змею, и спрятал его в свою походную сумку. Мы потратили почти целый день, чтобы выбраться из этого пышного леса, созданного ритуалом Изначального. Когда мы, наконец, вышли из леса на ослепительный солнечный свет пустыни, я почувствовал, как громадная тяжесть упала с моих плеч. Мир все еще находился здесь. Даже не смотря на то, что по всему миру бушевала война, и что мир наполнен злобой людей и тварей, которые ими не являются, все равно он был прекрасен.



*«Разведка докладывает, что эта тварь может быть неуничтожимой. Пришло время это узнать»*

## ОТДЕЛЬНАЯ МИССИЯ: «МЕЖ КОСТЕЙ ЗЕМЛИ»

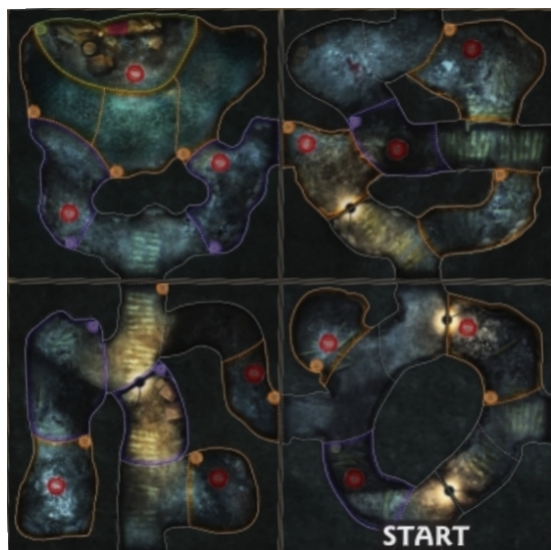
### БРИФИНГ ОПЕРАЦИИ

5 мая разведчики из X-го британского корпуса стремящегося воссоединиться с ядром 18-й группой армий обнаружили несколько немецких автомобилей, стоящих возле входа в пустынную пещеру, неподалеку от оккупированного города Сфакс. Возле автомобилей находилось только два часовых, вероятно из-за скрытого характера объекта, находящегося на дне глубокого оврага.

Часовые были захвачены и допрошены на месте, но они отказались раскрыть цель своего нахождения здесь. Вскоре после допроса из пещеры вышел тяжело вооруженный немецкий солдат, весь в своей крови и бессвязно крича. Вскоре после этого он умер. Осмотр тела выявил многочисленные фрагменты зубов и костей, застрявших в крупных костях и позвоночнике. Разведчики решили в пещеру не входить.

Вследствие разнообразного характера ран солдата, аналитики подразделения «Zero» считают, что в системе пещер присутствуют и находятся в активном состоянии некоторое количество фрагментов Артефакта. Звено «Zero» срочно выдвигается на место для нейтрализации или уничтожения фрагментов, прежде чем популяция агрессивных элементов увеличится на столько, чтобы ее можно было сдерживать внутри пещеры.

Брифинг Миссии: - журнал боевых действий Эйба:



Представьте себе наш восторг, когда подразделение «Zero» решило поделиться с нами этой маленькой сногшибательной новостью. Там присутствуют не только полноценные Артефакты, обнаружившие себя из самого сердца земли, но так же фрагменты, и обломки поврежденных. Видимо, они не настолько сильны, чтобы создать Аватара, но они достаточно мощны для создания хаоса в виде этих здоровых уродливых парней.

Нам прочли обычную лекцию о неопикуемых опасностях для всего человечества, перед тем как послать нас в ту дыру, чтобы надрать задницу тварям, но должен сказать наши белые воротнички выглядели нервными. Нехороший знак.

Естественный вход в пещеру был протяженностью в пятьдесят футов. Это было местом поклонения. Не знаю почему, но смотря на наскальные изображения, надеюсь что людей, построивших это место, давно уже нет в живых. Генри,



конечно же, в восторге. Он как сумасшедший делает заметки и что-то бормочет себе под нос. Мне нравится этот парень, но я не думаю, что когда-нибудь смогу понять его. Там внизу, какое-то движение, и бледный золотистый свет. Пора делать то, что мы умеем лучше всего.

**Цель Миссии:** Зачистить храм.

**Пул Возрождения:** Тернии, Дети Тифона

- Искраженные Животные – по 1 шт. на героя
- Падальщик - по 1 шт. на героя

**Пул Резерва:** Хвататели

- Жнец - фигура изображает Кутал-Хара

Этот монстр возрождается с одним жетоном силы, если в игре 2 героя, и с двумя жетонами, если в игре 3-4 героя. После победы над ним не возрождайте этого монстра снова. Возрождение приспешников и элиты происходит в обычном порядке и не прекращается когда этот монстр находится на игровом поле.

**Обязательная роль Героя:** отсутствует

**Колода Перемен:**

Замешайте колоды Детей Тифона и Терниев в одну колоду, удалив повторяющиеся карты.

**Подготовка к игре:**

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по 2 карты улучшения и по 3 карты приоритета.
- Отложите отдельно жетон:



**Throne of Kuthal-Har**

- Когда вы отыщите соответствующую карту находки, расположите этот жетон в той локации, где вы осуществляли поиск.

**Цели Миссии:**

- Собрать останки Кутал-Хара
- Уничтожить его воскресшее воплощение

**Колода Разведки:**

- карта Находки «Eye of Judgment»
- карта Находки «Voice of the Law»
- карта Находки «Hand of the Righteous»
- карта Находки «Throne of Kuthal-Har»
- 8 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Статую Кутал-Хара разорвало на куски, которые горели жарко и ярко, как фосфор. Мгновенно каждый из них превратился в пустотелую оболочку из золы, которая рассыпалась при малейшем

прикосновении, превращаясь в грязный серый порошок. Генри тщательно собрал порошок, прежде чем мы ушли. Береженого Бог бережет.

Даже без присутствия Кутал-Хара, это место было кошмаром. Все поверхности были испещрены рунами, оккультными знаками, и тайными диаграммами, и каждый раз, когда я долго смотрел на какой-то символ, мои губы начинали шевелиться. Это был, как раз тот тип проблемы, ради которого и была изобретена взрывчатка. С немалой долей удовлетворения мы заложили взрывчатку, перед тем как покинуть и взорвать это проклятое место.

Выйдя наружу, мы спрятались за пыльный немецкий грузовик. Дон, улыбаясь, включил детонатор, и вся эта яма полная безумия была погребена под завалом. Огромное облако пыли вырвалось из входа пещеры под фанфары разлетающихся осколков камня.



*«Мы взяли грузовик и выехали из оврага. Я не знаю, как члены немецкого отряда хотели использовать эти фрагменты. Все что я знал, это то, что они пришли сюда в поисках силы, а нашли они только смерть и безумие. Я так же понимал, что это не было в последний раз. Я просто надеялся, что мы будем неподалеку, чтобы остановить их в следующий раз»*

## ОТДЕЛЬНАЯ МИССИЯ: «НАХОДКА»

### БРИФИНГ ОПЕРАЦИИ

31 июня передовая база «Нектес», расположенная в десяти километрах к югу от Гафсы была объявлена потерянной из-за «неизвестных враждебных действий». «Нектес» был складом снабжения, созданный в заброшенном здании экспедиционной конторы. В первоначальных отчетах указывается 90% потерь среди персонала базы, но также не сообщается о выживших и на соседних базах Союзников. Одна запись радиопередачи с базы была сделана за 2 часа до того, как местное командование объявило ее потерянной. Стенограмма:

«...крики...крики...все жертвы. Повторяю...не приближайтесь...жрут...все жертвы...повторяю...»

Разведчики ГРО провели визуальную разведку при приближении к цели только на расстоянии в 2000 ярдов. Внешне здание залито кровью, особенно под окнами и под дверями. Часть одного тела находится снаружи здания под выбитым окном. Судя по униформе, это верхняя часть тела и она принадлежит американскому солдату. Звону «Zero» приказано проникнуть в здание и немедленно устранить угрозу.

**Брифинг Миссии:** - журнал боевых действий Эйба:



Самое главное, что это один из наших. Сержант Дэниел Куинн занес в журнал несколько предметов найденных во время патрулирования накануне инцидента, один из которых был металлическим кейсом, снятым с тела немецкого офицера. Никаких следов перестрелки, просто мертвый офицер на обочине дороги рядом с еще одним мертвым немецким солдатом. Они оба находились в автомобиле, который все еще работал. В отчете говорится, что они умерли от огнестрельных ранений в упор. Сделанных друг другом.

Куинн раскрыл кейс, утверждая, что он был пуст, когда он нашел его, но внутри него было три углубления. Умные парни из подразделения «Zero» поняли, что он стащил себе то, что перевозили немцы. Возможно,

это и не было его решением, если там находились фрагменты Артефакта, что кажется чертовски вероятным, когда вся база залита кровью и завалена частями тел.

Мы идем внутрь, потому, что это наша работа. Я просто надеюсь, что все, что произошло с этими немцами и сержантом Куинном, не случится с нами.

**Цель Миссии:** Вернуть фрагменты и обнаружить Куинна.

### **Пул Возрождения:** Зараженные, Хвататели

- Костяной Хвататель – по 1 шт. на героя
- Нажористый Живчик - по 1 шт. на героя

### **Пул Резерва:** Зараженные

- Мать Червей - фигура изображает сержанта Куинна

Этот монстр возрождается с одним жетоном силы, если в игре 2 героя, и с двумя жетонами, если в игре 3-4 героя. После победы над ним не возрождайте этого монстра снова. Возрождение приспешников и элиты происходит в обычном порядке и не прекращается когда этот монстр находится на игровом поле.

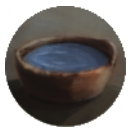
**Обязательная роль Героя:** отсутствует

### **Колода Перемен:**

Замешайте колоды Хватателей и Зараженных в одну колоду, удалив повторяющиеся карты.

### **Подготовка к игре:**

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по **2 карты улучшения** и по **3 карты приоритета**.
- Отложите отдельно жетон:



**Wooden Bowl**

- Когда вы отыщите соответствующую карту находки, расположите этот жетон в той локации, где вы осуществляли поиск.

### **Цели Миссии:**

- Нейтрализовать фрагменты
- Обнаружить сержанта Куинна

### **Колода Разведки:**

- карта Находки « Antler Knife»
- карта Находки « Flint Arrowhead»
- карта Находки « Wooden Bowl»
- карта Находки « Sergeant Quinn»
- 8 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Все, о чем я могу думать, это то, как Куинну удалось притворяться одним из нас. Нам удалось направить силу фрагментов против них, но насколько легко было бы использовать его? Чтобы достичь достаточной мощи, чтобы переломить ход войны.

Я никогда не забываю, насколько тонка грань между победой и проявлением невнятной речи и щупалец каждый раз, когда мы сталкиваемся с одной из этих тварей. Что если бы мы встретили этих тварей без здания полного тел, предупреждающего нас о них?



«Хотелось бы думать, что ни один из нас не свернет на этот путь, но это не так. Мы всего лишь люди. Но сегодня мы победили. Сегодня было достаточно просто быть человеком.»

## ОТДЕЛЬНАЯ МИССИЯ: «ЧАСОВОЙ МЕХАНИЗМ»

### БРИФИНГ ОПЕРАЦИИ

8 июля контакт со звеном «Зеро» был потерян. Команда отправилась в безопасное место для инструктажа вблизи Кассерина в Тунисе. Инструкторская группа докладывает, об исчезновении команды, разведчики ГРО прочесав весь маршрут следования, обнаружили джип, взятый для этой поездки лидером группы Эйбом Гриффином.

Джип находился на дороге в дикой местности, и были обнаружены четкие следы, ведущие по направлению к границе леса. Разведчики ГРО доложили о горных звуках и тревожных криках раздававшихся из леса, а так же об отчетливом чувстве беспокойства. Они вошли в лес в 13:00. Контакт с разведгруппой ГРО так же был потерян.

Все местные силы подразделения «Зеро» должны прибыть в этот район и быть готовы выполнять дальнейшие приказы. Если ни звено «Зеро» ни разведчики ГРО не вернуться из леса к наступлению ночи, начать массированную бомбардировку сектора с целью сдерживания.

**Брифинг Миссии:** - журнал боевых действий Эйба:



Это был последний раз, когда я позволил Пэтти вести джип. Мы были примерно в часе езды от места брифинга на длинном участке дороги у черта на куличках, когда он ударил по тормозам и чуть не перевернул машину. Если бы он не выглядел в этот момент белым как стена, клянусь, я бы двинул его.

Я не вижу ничего, кроме деревьев, но Пэтти настаивает, что это место кишит существами, которые не должны здесь находиться. Или вообще не должны существовать.

Брифинг может подождать. Мы собираемся это проверить.

**Цель Миссии:** Уничтожить силу, возрастающую в лесу.

**Пул Возрождения:** Дети Тифона, Зараженные

- Искривленные Животные – по 1 шт. на героя
- Искривленные Люди - 1 шт. - на 2 героя; 2 шт. - на 3-4 героя
- Нажористый Живчик - 1 шт. - на 2 героя; 2 шт. - на 3-4 героя

**Пул Резерва:** Дети Тифона

- Чашеносец - фигура изображает Небесного Скульптора

Этот монстр возрождается с двумя жетонами силы. После победы над ним не возрождайте этого монстра снова. Возрождение приспешников и элиты происходит в обычном порядке и не прекращается когда этот монстр находится на игровом поле.

**Обязательная роль Героя:** отсутствует

#### **Колода Перемен:**

Замешайте колоды Детей Тифона и Зараженных в одну колоду, удалив повторяющиеся карты.

#### **Подготовка к игре:**

- Во время подготовки к этой миссии каждый игрок получает по **2 карты улучшения** и по **3 карты приоритета**.
- Отложите отдельно жетон:



**Celestial Sculptor**

- Когда вы отыщите соответствующую карту находки, расположите этот жетон в той локации, где вы осуществляли поиск.

#### **Цели Миссии:**

- Исследовать лес
- Остановить часовой механизм

#### **Колода Разведки:**

- карта Находки «Cherubic Conductor»
- карта Находки «Seraphic Painter»
- карта Находки «Celestial Sculptor»
- 9 случайных карт Событий

**Боевое Донесение по Миссии:** - *журнал боевых действий Эйба:* Нам пришлось нести их. Они выглядели как шестерни и были цвета олова, но эти чертовы штуковины были живыми. Можно было чувствовать, как они двигаются, и когда вы смотрите вниз, они смотрят прямо на вас. Я не могу описать возбуждение, которое появлялось при прикосновении к ним, но я уже никогда не почувствую себя снова чистым.

Я не помню, чтобы когда-либо принимал решение воскресить Небесного Скульптора. Я подозреваю, что за этим стоят меньшие шестерни, ведущие нас по лесу, пока мы не принесли их туда, куда они хотели. Думаю, они решили, что Скульптор восстанет и уничтожит нас. Если бы это был кто-нибудь другой, возможно это бы сработало. Я испытал приятные ощущения, глядя, как эта штукавина разваливается в кучу олова и ржавчины.

Когда мы вышли из леса, я был удивлен увидеть оперативников подразделения «Zero» стоящих в ряд на дороге возле джипа. Они приветствовали нас, когда мы вышли, и кто-то даже начал кричать что-то по рации. Над нами с ревом пронеслось звено бомбардировщиков, помахав нам крыльями, приветствуя нас. Тогда только до меня дошло, как близко мы находились к смерти, даже не зная того, и насколько далеко может зайти подразделение «Zero» если мы провалим задание.



«Это бы не сработало, но они должны были попытаться. Это было правильное решение. Пообщавшись с ребятами и пожав им руки, мы двинулись на базу во главе конвоя машин подразделения «Лего». Единственное, что я закончил за этот вечер, так это то, что мы не заплатили за выпивку ни цента.»