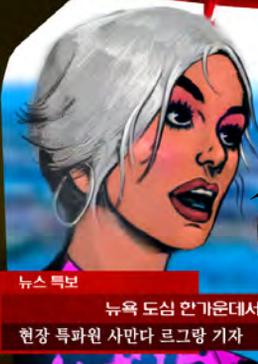




● 생방송



이런 광경은  
난생 처음 봅니다!

뉴스 특보  
뉴욕 도심 안가운데서 UFO (미확인 비행 물체) 확인  
현장 특파원 사만다 르그랑 기자



나는  
본적 있다네.



초세대 우주선이 지구를 향해 다가오며 뿜어져 나온 외계 비행 물체가 온 하늘을 뒤덮기 시작했다. 각 도시는 필사적으로 방어전을 펼치지만, 연구진은 반격에 도움이 될만한 정보를 수집하기 시작했다.

## 챕터 1 - 침략

1

각 챕터의 구성품에는 각각 어느 챕터에 포함되는지 나타내는 아이콘이 표기되어 있습니다. 아이콘을 확인하여 구분하시면 편리합니다.

### 추가 구성품



주황색 우주선과 번호 토큰 6개의 사용 방법은 해당 구성품이 필요한 시나리오에 기재되어 있습니다.

### 주사위 눈

캐릭터나 도시에 의해 주사위 눈이 증가되는 경우가 있습니다. 당연하지만 주사위 눈은 1부터 6까지로 구성되어 있기 때문에, 만약 무언가의 효과로 주사위의 눈이 7 이상이 되는 경우에는 6으로 맞춥니다.

### 2가지 효과를 가진 시설



에너지 비용을 한 번만 지불하고 2가지의 효과를 얻는 시설도 있습니다. 에너지 비용을 지불한 경우 시설에 표시된 2가지의 효과를 모두 실행할 수 있습니다.

시설의 파워는 다른 시설과 동일하게 계산하지만, 한 시설에 놓인 두 개의 주사위 눈과 수정값을 계산해서 나온 수치가 양쪽 시설의 파워입니다. 효과는 원하는 순서대로 해결합니다.

**예시:** 위의 그림과 같은 시설에 1과 6이 배치되어 있다고 가정합니다. 이 때 시설의 파워는  $3 + 6 - 2 = 7$  입니다. 당신은 에너지를 4 만큼 소비하여 양쪽의 효과를 각각 7의 파워로, 원하는 순서대로 실행합니다. 이에 따라 7 이하의 폭발 구역에 있는 모든 우주선을 격추시킵니다. 한편 로봇을 배치할 때, 주사위를 '7' 로 놓을 수 없기 때문에 6으로 맞춰 사용합니다.



### 몬트리올

몬트리올에서는 같은 시설끼리 파워를 합산하는 것이 가능합니다. 그런데 A와 B의 2가지 효과를 가지는 시설에 대해서는 어떻게 해야 할까요? 우선 시설의 파워를 계산합니다. 이렇게 계산한 기본 파워로, A와 B 중에 먼저 해결하고 싶은 시설을 정합니다. 예를 들어 A로 정했다면 A와 같은 종류의 시설끼리 합산하는데, 위에서 계산한 A의 기본 파워와 같은 종류의 각 파워를 합산하여 사용합니다.



### 아바나

아바나에서는 로봇을 사용할 때 파란색 주사위 눈을 감소시키는 대신 주사위가 제거됩니다. 하지만 사용하지 않았던 일꾼 주사위를 (로봇 주사위로 교체하여) 다음을 위해 아낄 수 있는 능력이 이 단점을 보완합니다.





격추된 적 우주선으로부터 우리팀은 외계인의 바이오테크놀로지를 연구할 찬스를 얻었다.  
 끊임이 없는 폭격이 우리의 전진을 방해하고 있지만 말이다.

## 챕터 2 - 더 밀으로

### 더 어려운 하늘 타일

이 챕터에는 새로운 하늘 타일 1장이 포함되어 있습니다. 게임 준비할 때, 기본 게임의 가장 아랫단 하늘 타일 대신에 이 '더 어려운 하늘 타일'을 사용합니다. 이 타일은 일반 하늘 타일보다 하늘이 짧게 되어있습니다. 우주선은 하늘 칸보다 더 낮은 곳까지 강하한 시점에, 아래의 그림과 같이 즉시 도시를 공격하여 피해를 입힙니다.



더 어려운 하늘 타일의 위험적인 면은 검은 별이 2개인 점에 주의하세요. 간단한 면은, 기본 하늘 타일의 '위험적인 면'과 같은 난이도를 나타내는 검은 별 1개가 표시되어 있습니다. 업그레이드된 캐릭터가 이 거대한 위협에 대처할 수 있기를 바랍니다.

위험 레벨은 일반적인 방법으로 설정합니다. - 정한 위험 레벨과 같은 장수의 하늘 타일을 무작위로 선택하여 위험적인 면이 보이게 뒤집습니다.

### 업그레이드된 캐릭터



각 전투에는 기본 캐릭터와 업그레이드된 캐릭터를 1명씩 사용합니다. 기본 캐릭터는 챕터 2에서 등장한 캐릭터를 사용합니다.



지난번 챕터와 같이 무작위로 사용할 캐릭터를 정합니다. 업그레이드된 캐릭터는 챕터 1에서 사용한 2명 중 1명으로 선택해서 사용합니다. 다른 한 명은 두 번째 전투에 사용합니다.

### 5번째 도시

이 챕터에는 도시 타일이 5장 포함되어 있습니다. 5장 중 4장을 무작위로 두 번의 전투에 지정합니다. 두 번째 전투를 선택한 후, 도시 타일이 한 장이 남을 것입니다. 캠페인에서 제거된 다른 구성품과 같이 비닐 팩에 보관해 주세요. (외계인들이 이 도시를 공격하지 않았기 때문에, 당신의 캠페인 전개상 등장하지 않게 됩니다)

### 사령실



사령실을 사용할 때, 사령실의 파위를 원하는 만큼 이 시설에 올려진 주사위가 아닌 다른 일꾼 주사위 (여러 주사위 가능)에 나누어 줄 수 있습니다. 가산된 각 주사위는 수정 후의 수치로 맞춰 줍니다. 여전히 일꾼 주사위의 눈은 (E3)보다 커질 수 없으며, 수치를 나누어 주고 남은 사령실의 효과는 소멸됩니다. 사령실의 효과는 로봇 주사위에 적용할 수 없습니다.



또한 사령실에 로봇 주사위를 배치할 수 없습니다.

**예시:** 만약 사령실의 파위가 '4'인 경우, 일꾼 주사위 1개의 주사위 눈에 +2를, 다른 2개의 주사위에 각각 +1을 나누어 줄 수 있습니다. 다른 방법으로는 일꾼 주사위 1개에 +4 전부를 주는 것도 가능합니다.

### 장소 이동

캐릭터나 도시에 따라서는 주사위를 다른 시설로 이동시킬 수 있는 경우가 있습니다. 이렇게 장소를 이동시킬 때, 이동할 곳은 빈칸이어야 하며, 개발 완료 구역이어야 합니다.



...그리고 드디어, 이식된  
기관을 제거하여...



...우리들의 적이었던 그들이...



“...튼튼한 아군이 되어주었습니다.”



외계인들은 우리보다 훨씬 진보된 기술력을 보유하고 있었다. 하지만 지금 그들 중 하나가 우리 쪽에 있다. 당사자는 이 장치가 어떻게 자신을 지배했는지 설명할 수 있지 않을까? 연구팀은 그와 의사소통할 수단을 찾아내야만 한다.

III

## 챕터 3 - 압도적인 힘

### 하늘 타일 준비

기본 게임과 동일하게 하늘 타일을 준비합니다. 단, 이번 챕터에서 추가되는 '더 어려운 하늘 타일' 2장을 각각 같은 위치의 기본 타일과 교체하여 사용합니다. 챕터 2에서 추가된 '더 어려운 하늘 타일' 1장은 이번 챕터에서 사용하지 않습니다. 위협 레벨은 일반적인 방법으로 설정합니다.



### 업그레이드된 캐릭터

-  이번 챕터의 각 전투에서는, 이번 챕터에서 추가되는 새로운 캐릭터 1명과 여태까지의 챕터에서 사용한 4명 중 2명을 골라 첫 번째 전투에 사용합니다. 이때 여태까지의 챕터에서 사용한 캐릭터들은 모두 업그레이드된 면으로 사용합니다.
-  업그레이드된 캐릭터 중 남은 2명은 두 번째 전투에 사용합니다.

### 세로로 된 여러 칸으로 이어진 시설



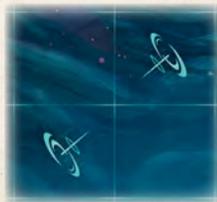
이 시설은 단순히 여러 칸으로 이어진 시설이 세로로 구성된 시설입니다. 차이점이 있다면, 주사위는 기지의 세로줄마다 1개씩 배치해야 하므로 이 시설의 효과를 사용하기 위해서는 적어도 1개 이상의 로봇을 배치해야만 합니다.

### 모선의 액션 - 우주선 이동



각 세로줄에 있는 모든 우주선은 각자 표기된 칸 수 만큼 강화합니다. 도시에 도달한 우주선은 일반적인 규칙과 같이 피해를 주고 모선으로 돌아옵니다. 이때, 우주선이 도착한 칸의 효과는 적용되지 않습니다.

### 우주선 효과 - 공간 도약

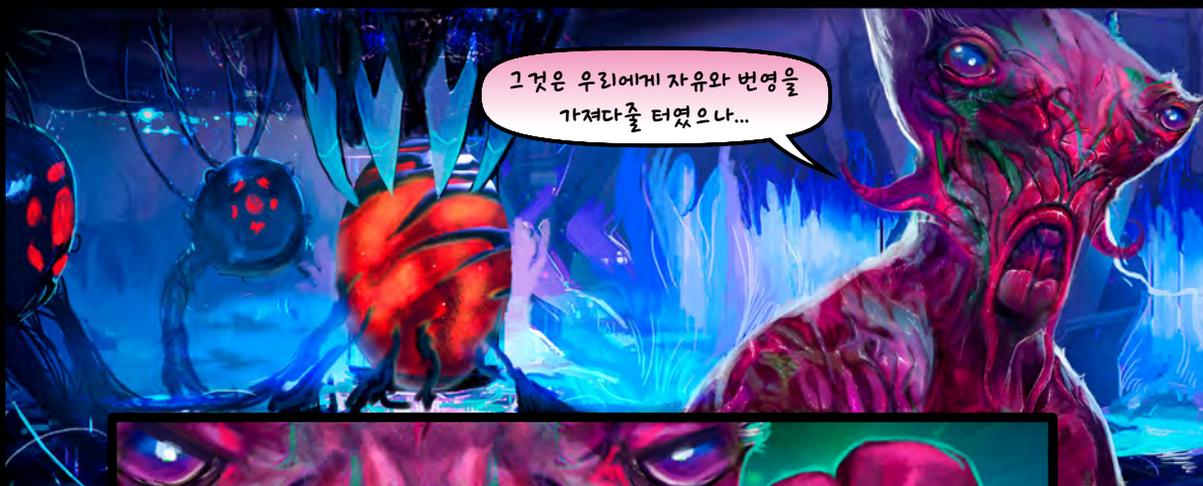


공간 도약은 적 우주선이 주사위 단계 중에 이동할 때 발동하는 새로운 효과입니다. 효과 아이콘은 서로 마주 보고 있으며 2개 한 쌍으로 표시되어 있습니다. 공간 도약 칸으로 이동을 종료하는 우주선은, 한 쌍의 다른 쪽으로 이동합니다. 단, 이동할 곳은 빈칸이어야만 하며, 모선에 가려지지 않아야 효과가 적용됩니다.

이 효과에 의해 우주선이 더 높은 곳이나 낮은 곳으로 이동할 수 있는 점에 주의하세요.



우리는 거대한 인공지능을 만들어 냈다.



그것은 우리에게 자유와 번영을 가져다줄 터였으나...



역으로 배신했다.



“우리가 당신들의 적이라는 것은 잘 알고 있다, 허나 당신들은 우리에게 희망이다.”



우리가 새롭게 개량한 전투기 부대를 긴급 발진시킴에 따라, 인공 지능 위성은  
조종하고 있는 외계인들을 2배의 물량으로 공격할 것을 명령한다.

## 챕터 4 - 최종 결전

### 하늘 타일의 게임 준비

이번 챕터의 '더 어려운 하늘 타일'을 위치가 동일한 기본 타일과 교체합니다. 추가로 챕터 3에서 교체했던 더 어려운 하늘 타일 2개 또한 그대로 사용합니다. 가장 아래의 하늘 타일만 기본 타일을 사용합니다. 즉, 챕터 2에서 사용한 하늘이 짧은 타일은 이번 챕터에서 사용하지 않습니다. 위협 레벨은 평소시대로 설정합니다.



### 빨간 폭발 구역



새로운 하늘 타일의 폭발 구역은 숫자가 빨간색입니다. 전투기 격납고의 효과로 빨간색 또는 노란색 폭발 구역의 둘 중 한 구역을 선택하여 공격해야 합니다. 양쪽을 동시에 공격할 수 없습니다.

### 이번 챕터를 플레이할 때

이번 챕터에서 시나리오는 '최종 결전' 한가지로 고정됩니다.



캠페인 기록지에 모든 챕터에서 여태까지 당신이 지켜낸 (=전투 1회차/2회차 중에 1번이라도 승리한) 모든 도시를 적습니다.

기재한 도시 중에서 하나를 선택해 **파괴된 면**으로 사용합니다. 캠페인에서 여태까지 사용한 캐릭터 중에서 3명을 선택해 모두 업그레이드된 면으로 팀을 편성합니다. 이렇게 준비가 되면 이번 챕터의 시나리오를 진행합니다.



만약 패배한 경우, 그 도시는 완전히 파괴됩니다. 캠페인 기록지에 도시 이름을 기재한 옆 점선 상자에 X 표시를 합니다. 리스트에서 다른 도시를 선택해 같은 방법으로 재도전합니다. 승리하거나, 도시가 부족할 때까지 도전을 반복합니다. 캐릭터 팀은 그대로 진행해도, 변경해도 상관없습니다.



만약 한 번이라도 승리한 그 즉시, 당신은 캠페인에서 승리합니다. 승리한 도시의 상자에 위협 레벨을 적습니다.



당신이 승리했을 때 함께한 캐릭터 3명을 아래의 칸에 기재합니다.

여기서 득점을 계산합니다. 모든 캠페인에서 승리한 전투의 위협 레벨을 더합니다. X 1개당 1점씩 감점합니다. 결과를 가장 밑에 기재합니다.



### ...이 다음은?

당신이 원하는 무엇이든 가능합니다! 아직 사용해보지 못한 캐릭터, 시나리오, 도시가 잔뜩 있을 것입니다. 캠페인의 내용물은 일회성 게임에 사용하는 것도, 또는 캠페인을 다시 시작하는 것도 가능합니다. 각 시나리오는 특정 챕터에 속해있지만, 도시, 캐릭터, 하늘 타일 등을 섞어 사용해도 좋습니다. 하늘 타일은 더 어려운 하늘 타일 1장을 챕터 2에서, 다른 2장을 챕터 3에서, 어떤 타일인데 3장을 챕터 4에 사용합니다.

캠페인을 시작할 때부터 더 어려운 하늘 타일 1장을 사용해서 새로운 캠페인에 도전하는 것 또한 가능합니다. 이 경우, 아마도 당신은, 지난번 캠페인을 플레이 할 때보다 위협 레벨을 1 줄여서 게임을 진행할 것으로 예상합니다. 그래도 당신이 도시를 구하여 위협 레벨을 기재할 때, 더 어려운 하늘 타일로 난이도가 증가한 것을 고려해서, 승리한 전투의 위협 레벨에 +1의 수치를 기재하시면 됩니다.