



**МАКСИМУМ**

АПОКАЛИПСИС

**СБОРНИК МИССИЙ**



# ВВЕДЕНИЕ

В этом сборнике вы найдёте знакомые вам миссии из базовой игры и дополнений, которые мы переработали так, чтобы игрокам было удобнее подготавливать колоды находок и тайлы местности. Также миссии организованы в две отдельные кампании со сквозным сюжетом (хотя при желании вы можете проходить их отдельно в любом порядке). Обе кампании подчиняются правилам ведения кампании из этого сборника.

Для первой кампании требуются компоненты только из базовой игры. Для кампании по «Готическим ужасам» требуются компоненты из базовой игры и дополнения «Готические ужасы».

В оригинальном виде эти миссии играют без карт дня и ночи. Имейте в виду, что добавление этой механики повысит сложность миссий... но и сделает их более увлекательными!

Этот сборник станет отличным подспорьем для всех, кому нравится «Максимум Апокалипсис»! Спасибо за интерес, проявленный к нашей игре и вашу поддержку!

- Майк Гнейд





## **ПРАВИЛА КАМПАНИИ**

Если вы хотите проходить миссии «Максимум Апокалипсиса» в рамках кампании, вы можете скачать лист отслеживания миссий на странице игры <https://gaga.ru/game/maksimum-apokalipsis/> и следовать правилам, описанным ниже.

В кампании мы рекомендуем использовать мешочек для жетонов появления монстров из дополнения «Готические ужасы». Вы должны начать кампанию со всеми жетонами в мешочке, без жетонов засад и со всеми жетонами безопасности.

Игра проходит по обычным правилам, и вы можете попытаться пройти миссии последовательно или в любом другом порядке. Если это ваша первая игра в определенный апокалипсис, следуйте инструкциям по подготовке на карте миссии. Если это ваша не первая партия, вы должны подготовить миссию как обычно, но затем игроки должны взять столько карт монстров, сколько у них оставалось в предыдущей миссии в этом апокалипсисе (если вы закончили первую миссию зомби-апокалипсиса, но в конце игры перед игроками осталось 4 зомби, игроки во время подготовки к следующей миссии с зомби будут по очереди тянуть карты монстров так, чтобы их стало 4).

После завершения миссии запишите оставшееся здоровье каждого персонажа, победили вы или проиграли, а также сколько карт монстров осталось в конце игры.

Если вы не играли персонажем в этой партии и у него не полностью восстановлено здоровье, вы можете восстановить ему 8 здоровья, отдохнув им во время этой миссии. Многократно полагаться на одних и тех же выживших крайне рискованно, так как после смерти выжившего вы больше не сможете использовать его в кампании!

Если вы победили в текущей миссии, вы должны убрать жетон покоя или добавить жетон засады в мешочек. Если вы проиграли, вы можете добавить жетон покоя или убрать жетон засады.



# КАМПАНИЯ «МАКСИМУМ АПОКАЛИПСИС»

Чтобы пройти эту кампанию, вам нужна только базовая коробка. Найдите перечисленные ниже тайлы местности. В ходе кампании вы будете добавлять и убирать тайлы по условиям миссий.

1 × Фургон (6)	1 × Лагерь бандитов (9)
2 × Заправка (4,5)	1 × Больница (3)
1 × Полицейский участок (6)	1 × Торговый центр (8)
2 × Ферма (3, 11)	1 × Лес (5)
1 × Укрытие (2)	1 × Город (6)
1 × Поле (8)	1 × Река (11)

## МИССИЯ 0: ВВЕДЕНИЕ

*Ничто не предвещало беды... А сегодня тишину разорвали сирены, и мир рухнул. Вам повезло: вы были рядом с торговым центром и забаррикадировались там. Но еда быстро кончилась, а помощь так и не пришла. Вам нужно выбраться и понять, что случилось.*

*Оглядев город с крыши торгового центра, вы видите мёртвых людей, разбитые машины... и большой фургон. Стоит далеко, зато целый. Он ваш единственный шанс выбраться отсюда живыми.*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Зомби» (3), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Положите тайл торгового центра лицом вверх в крайней левой части поля. Игроки начинают на этом тайле.
- Положите тайл фургона лицом вверх в противоположной части поля.

Игровое поле:





## ЦЕЛИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Все игроки должны вернуться к фургону.

## РАЗВЯЗКА

Вы закрываете топливный бак за считанные минуты до того, как свора зомби настигает вас. Вы запрыгиваете в фургон, захлопываете двери и изо все сил жмёте на газ. Дороги усыпаны обломками и мёртвыми телами. Всё оказалось гораздо хуже, чем вы могли себе представить. Радио безнадёжно шумит... но вдруг из динамика раздаётся мужской голос: «Меня кто-нибудь слышит? Мне нужна помощь!»

## МИССИЯ 1. СПАСИТЕ УЧЁНОГО

Добавьте в игру следующие тайлы местности:

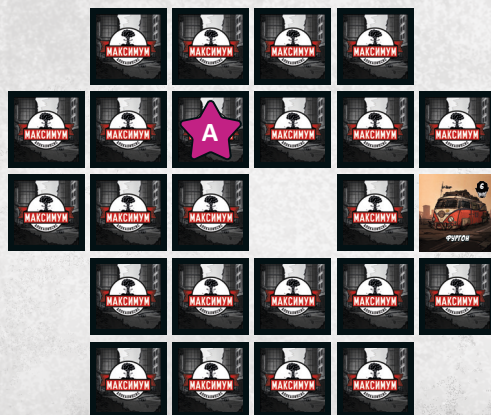
- |                  |                         |
|------------------|-------------------------|
| 1 × Кладбище (4) | 1 × Лес (8)             |
| 1 × Поле (6)     | 1 × Река (10)           |
| 1 × Город (5)    | 1 × Лагерь бандитов (3) |
| 1 × Заправка (9) | 2 × Тоннель (4, 10)     |
| 1 × Укрытие (12) | 1 × Магазин (9)         |

Призыв о помощи звучит ещё и ещё, и вы понимаете, что это запись. Помехи «съедают» многие слова, но, прислушиваясь, вы собираете детали воедино. Этот человек — учёный, который может остановить этот кошмар. Вы решаете, что его необходимо найти, и направляетесь к источнику сигнала.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Зомби» (3), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Отложите в сторону карту находки «Учёный».
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 4 тайла от фургона.

Пример  
игрового поля





## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Доберитесь до источника сигнала (А)
- Спасите учёного (Б) и приведите его к фургону.
- Все игроки должны добраться до фургона.

## ХОД МИССИИ

**Цель А:** добравшись до маркера цели, потратьте действие, чтобы найти источник сигнала.

*Источником сигнала оказывается разобранная рация, наспех приделанная к старому кассетному магнитофону и «украшенная» запиской: «Я забаррикадировался в полицейском участке. Ключ от камеры лежит под рацией». Вы приподнимаете рацию, но тут вся конструкция разваливается, и магнитофон начинает проигрывать сообщение на полной громкости. Вы хватаете ключ и спешите подальше отсюда.*

Положите карту босса «Орда зомби» перед игроком, который активировал маркер цели А.

**⚠ Когда вы откроете тайл полицейского участка, поместите на него маркер цели Б. ⚠**

**Цель Б:** если перед вами нет монстров, вы можете потратить действие, чтобы убраться от этого маркера цели и взять карту «Учёный».

*— Господи, я уже не надеялся, что меня найдут! Слушайте внимательно: это лабораторный вирус, и я был одним из его создателей. Правительство дало нам заказ на разработку биологического оружия... и велело провести испытания. Как видите, всё вышло из-под контроля. Но я ещё могу создать лекарство и всё исправить. Нужно поспешить! Иначе сюда полетят ядерные ракеты...*

## РАЗВЯЗКА

Вы добираетесь до фургона вместе с учёным и полными канистрами топлива. В пути он говорит:

*— Отлично. Вам это не понравится, но теперь для разработки лекарства нам нужны образцы...*





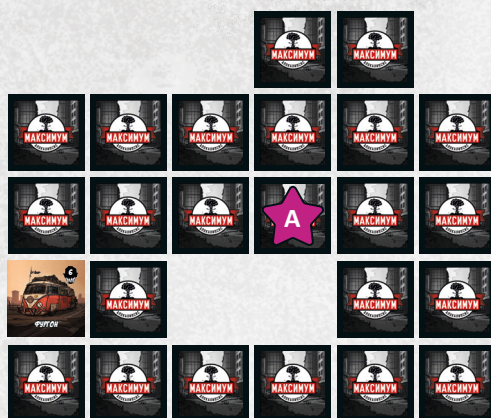
## МИССИЯ 2. СОБЕРИТЕ ОБРАЗЦЫ

Образцы, о которых говорит учёный, можно добыть только одним способом... Так что вам придётся выбраться наружу и побивать немного зомби.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Зомби» (3), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 3 тайла от фургона.

Пример  
игрового поля



### ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Уничтожьте по 2 зомби каждого из следующих типов: бродячий, плевунок, собака и солдат.
- Сразитесь с королевой зомби и уничтожьте её (А).
- Все игроки должны добраться до фургона.

### ХОД МИССИИ

**Цель А:** когда вы перемещаетесь на тайл с маркером цели А, положите перед собой карту босса «Королева зомби».

*Вы столкнулись с самым отвратительным порождением вируса, которое когда-либо видели. Хуже всего то, что это создание стоит между вами и тем, чтобы убраться подальше отсюда. Пора избавить его от страданий.*

### КОНЕЦ МИССИИ

Учёный открывает дверцу фургона, и вы передаёте ему шприцы и пробирки с жидкостями, на которые даже смотреть противно.

— *Дай пять, профессор,* — устало говорите вы, бросая ему оторванную руку зомби.



## МИССИЯ 3. СОЗДАЙТЕ ЛЕКАРСТВО

Учёный есть, образцы есть — теперь нужно найти оборудование и лабораторию, где можно разработать лекарство. Вы слышали, что недалеко есть больница, которая практически не пострадала от мародёров. Скорее всего, там есть химикаты для создания сыворотки и сосуды для её надёжного хранения.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Зомби» (З), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 4 тайла от фургона.
- Выберите игрока, который экипирует учёного. Карта учёного всегда должна быть экипированной. Выжившие могут обмениваться этой картой между собой в рамках действия обмена.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Доберитесь вместе с учёным до больницы.
- Возьмите пробирки и шприцы для сыворотки (А).
- Соберите 2 набора медикаментов и 2 противоядия и доберитесь вместе с этими ресурсами до больницы.
- Создайте лекарство (Б).

### ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте действие, чтобы взять шприцы и пробирки и убрать маркер этой цели. Затем положите перед собой случайную карту босса из колоды зомби.

*Больница ПОЧТИ не пострадала: искать оборудование всё равно приходится среди мусора и обломков. Вы находите нужные предметы только благодаря блику света на стекле. Пока вы тут возились, на ваш след вышли мерзкие твари...*

**⚠ Когда вы откроете тайл больницы, поместите на него маркер цели Б. ⚠**

**Цель Б:** если маркер цели А уже убран, вы можете потратить действие, чтобы убрать этот маркер цели.

### РАЗВЯЗКА

Учёный смешивает ингредиенты, получает сыворотку, раскладывает её по ампулам и аккуратно клеит на них этикетки. Он уверен, что лекарство сработает, но проверить это можно только одним способом. Надеясь на лучшее, вы решаете, что нужно покинуть город и провести испытания в более спокойной обстановке.



# МИССИЯ 4. ЯДЕРНАЯ ЗИМА

Уберите из игры следующие тайлы местности:

- 1 × Кладбище (4)
- 1 × Город (6)
- 2 × Лес (5,8)
- 2 × Река (10, 11)
- 1 × Магазин (9)

Добавьте в игру следующие тайлы местности:

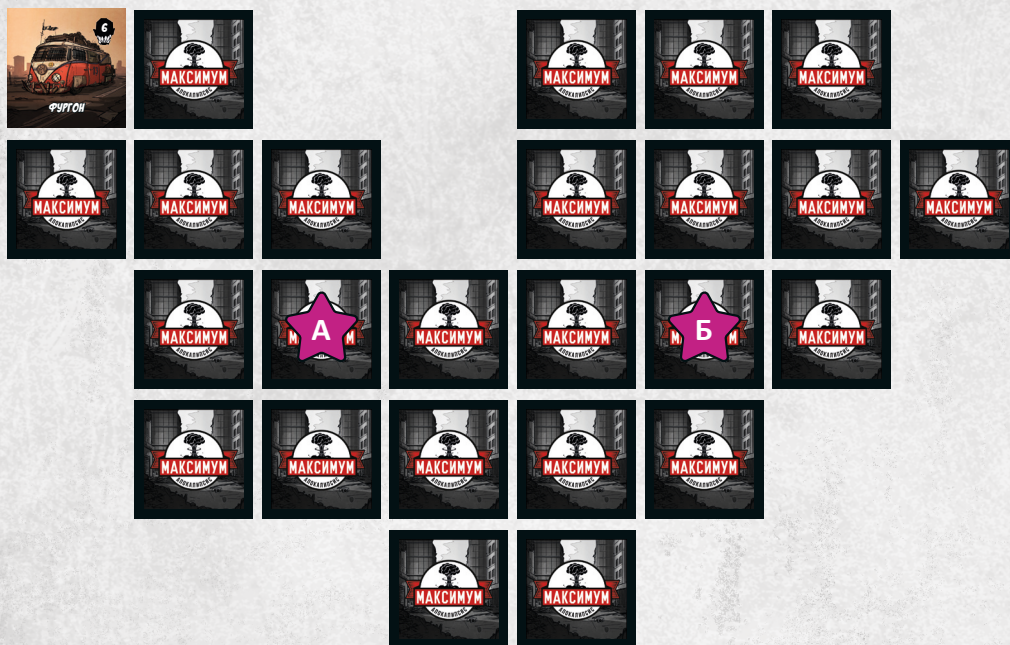
- 1 × Аэропорт (8)
- 1 × Город (8)
- 2 × Пустыня (4, 10)
- 1 × Оазис (11)
- 1 × Тюрьма (9)
- 1 × Электростанция (10)

Объезжая пустые автомобили на шоссе, вы краем глаза видите в боковом зеркале яркую вспышку над оставшимся позади городом. Несколько секунд спустя вас настигает рокот взрыва, а вспышка превращается в грибоподобное огненное облако. Города больше нет, а зима близко... Прежде чем двигаться дальше, нужно найти хоть какие-то припасы и укрытие.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Мутанты» (М), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркеры цели А и Б на любые тайлы на расстоянии хотя бы в 4 тайла от фургона и хотя бы в 3 тайла друг от друга.

Пример игрового поля





## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите тайл укрытия.
- Соберите одеяла и одежду (А).
- Соберите дрова, растопку и кремь (Б).
- Соберите по 1 карте продуктов и по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Принесите все собранные ресурсы к укрытию.
- Все игроки должны добраться до укрытия (если при этом перед ними всё ещё есть монстры, их нужно уничтожить).

## ХОД МИССИИ

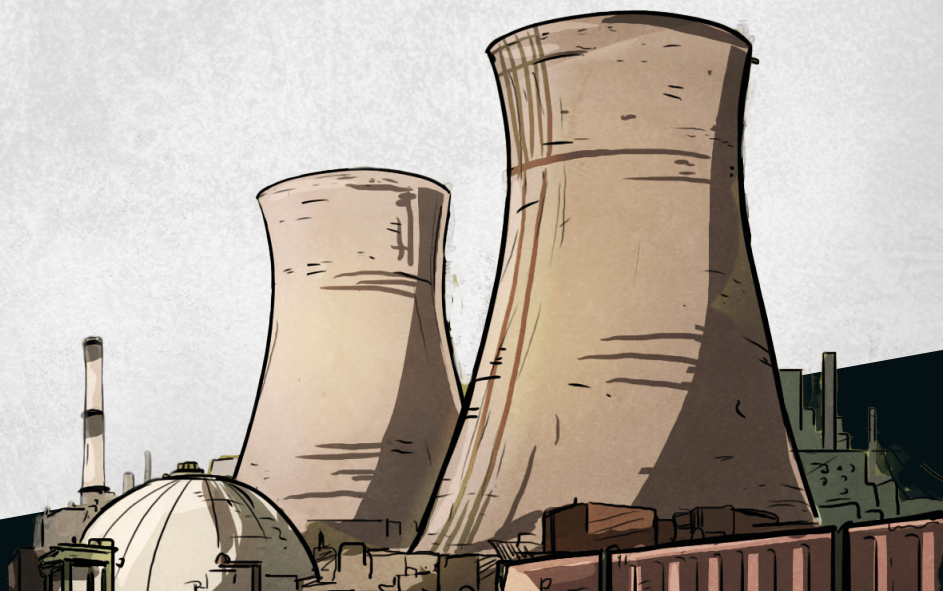
**⚠** Когда вы откроете первый тайл укрытия, замешайте в колоду монстров обе карты боссов **⚠**

**Цель А:** потратьте действие, чтобы убрать жетон этой цели. Этот жетон считается экипированным и занимает 1 ячейку снаряжения.

**Цель Б:** потратьте действие, чтобы убрать жетон этой цели. Этот жетон считается экипированным и занимает 1 ячейку снаряжения.

## РАЗВЯЗКА

*Похоже, радиация в сочетании с сывороткой подействовали на зомби не так, как мы надеялись: они превратились в уродливых, но мощных мутантов. Остатки армии выкашивают всё, что движется — и своих, и чужих. Что ж, по крайней мере, у вас есть укрытие, еда и тепло, чтобы пережить эту ядерную зиму.*





# МИССИЯ 5. ОБЕЗВРЕДИТЬ БОМБУ

По разорённой земле пошли слухи о том, что некий безумец заложил бомбу в реактор атомной электростанции. Чтобы добраться до неё, вам нужно проникнуть на защищённый подземный уровень. Для этого понадобится либо пароль, либо пропуск.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Мутанты» (М), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 5 тайлов от фургона.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Доберитесь до бомбы на защищённом уровне (Б) электростанции.
- Обезвредьте бомбу (В)
- Все игроки должны добраться до фургона.

## ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте 1 действие, чтобы взять маркер цели — это будет пропуск. Выжившие могут обмениваться этим маркером между собой в рамках действия обмена.

**⚠** Когда вы откроете тайл электростанции, поместите на него маркеры цели Б и В **⚠**

**Цель Б:** потратьте 3 действия, если у вас нет пропуска, или 1 действие, если он у вас есть, чтобы убрать маркер этой цели. Также положите перед собой босса мутантов — Дэкстона Джагера.

*Дверь для персонала открывается, и перед вами предстаёт безумец с огнёмётотом. Позади него вы видите бочки с чем-то явно очень взрывоопасным и прикреплённую к ним бомбу с работающим таймером.*

**Цель В:** потратьте 2 действия, чтобы убрать маркер этой цели и переместить всех игроков с тайла электростанции на 1 тайл в сторону фургона. Поместите жетоны отравления на каждый соседний с электростанцией тайл и уберите электростанцию из игры.

*Вы пытаетесь обезвредить бомбу, но понимаете, что время не на вашей стороне. Единственный шанс выжить — бежать со всех ног подальше от этой чёртовой станции!*

**⚠** Каждый раз, когда в фазе появления монстров на кубиках выпадает «7», переместите любой жетон отравления на соседний тайл без такого жетона и уберите из игры тайл, на котором был этот жетон **⚠**

## РАЗВЯЗКА

*Вы залетаете в фургон и наблюдаете за тем, как ядерный гриб поднимается над тем, что было электростанцией. Вжимая педаль газа в пол, вы надеетесь лишь на то, что машина едет быстрее, чем расползается радиация...*



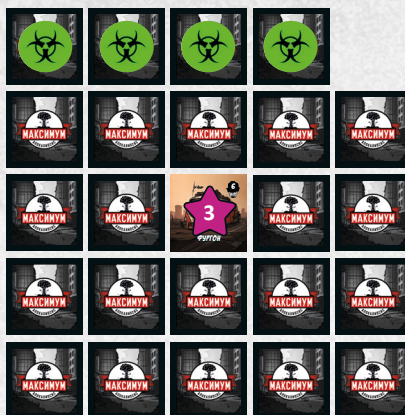
## МИССИЯ 6. ВОЛНА РАДИАЦИИ

Взрывная волна настигает ваш фургон, он теряет управление и врезается в пустую машину, выбрасывая её с дороги. Двигатель глохнет, и у вас не получается снова его завести. Нужно починить его, пока радиация не добралась до вас...

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Мутанты» (М) и перемешайте.
- Положите тайл фургона в центр поля, а остальные тайлы выложите вокруг него.
- Выберите один из краёв поля и поместите жетоны отравления на все тайлы с этого края.

Пример игрового поля



### ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Поместите на фургон 3 маркера цели. Почините фургон 3 раза.
- Все игроки должны добраться до фургона.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Каждый раз, когда в фазе появления монстров на кубиках выпадает «7», переместите любой жетон отравления на соседний тайл без такого жетона и уберите из игры тайл, на котором был этот жетон **⚠**

Цели А, Б и В: потратьте 1 действие и сбросьте запчасти, чтобы убрать 1 маркер цели.

### РАЗВЯЗКА

Запаяв последний проводок, прикрутив последний болтик и затаив дыхание, вы включаете зажигание... и двигатель отзывается! Вы покидаете заражённые земли в оранжево-красном свете заката. Смотря на небо, вы видите короткую яркую вспышку, похожую на падающую звезду. Может, это хороший знак, и завтрашний день принесёт облегчение.



# МИССИЯ 7. ВТОРЖЕНИЕ ИЗВНЕ

Уберите из игры

следующие тайлы местности:

- 1 × Заправка (4)
- 1 × Торговый центр (8)
- 2 × Поле (6,8)
- 1 × Пустыня (10)
- 1 × Лагерь бандитов (3)
- 1x Город (8)
- 1x Оазис (11)
- 1x Тюрьма (9)

Добавьте в игру

следующие тайлы местности:

- 1 × Магазин (9)
- 1 × Город (6)
- 2 × Горы (5, 9)
- 1 × Река (11)
- 1 × Место крушения (10)
- 1 × Парк аттракционов (6)

*Прошло несколько лет. Мир понемногу восстанавливается. Несмотря на то, что половина страны превратилась в радиоактивное царство мутантов и зомби, люди пытаются жить дальше. Прошедшие события проредили нашу армию, и поэтому она была совершенно не готова, когда с неба внезапно вторглись пришельцы. Они захватывают ключевые военные объекты и похищают ослабевших людей. Но вы не из таких. Пришельцы пожалеют, что напали на тех, кто пережил два конца света. Но сначала нужно провести разведку и найти их слабые места.*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Пришельцы» (П), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Раскройте все тайлы.
- Все игроки должны добраться до фургона.

## ХОД МИССИИ

**⚠** Когда вы откроете тайл с маркером цели А, положите перед открывшим его игроком карту босса «Предводитель вторжения» и уберите маркер этой цели. **⚠**

## РАЗВЯЗКА

*Изучив местность, вы наносите пришельцам первый удар. Фактор неожиданности на вашей стороне: вы уничтожаете целый взвод инопланетных роботов, перед тем как их дроны вынуждают вас отступить в леса. Люди узнают о вашей победе и присоединяются к Сопротивлению. Вы собираетесь на заброшенной военной базе и планируете дальнейшие действия.*



## МИССИЯ 8. БЕСЦЕННЫЕ ДАННЫЕ

Одна из последних вылазок в тыл врага оказалась успешной: нашему учёному удалось взломать бортовой компьютер базы пришельцев на орбите и добыть ценные сведения. Но час назад вы потеряли связь с этим отрядом. Нужно спешить к ним: значение этих данных невозможно переоценить.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Добавьте в игру тайлы военной базы (0), оазиса (11) и тюрьмы (9).
- Уберите из игры тайлы фургона (6) и электростанции (10).
- Возьмите колоду монстров «Пришельцы» (П), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Тайл военной базы в начале игры лежит лицом вверх. Все игроки начинают на этом тайле.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 5 тайлов от военной базы.
- Отложите в сторону карту находки «Учёный».

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Доберитесь до места, где пропала связь с отрядом (А).
- Расшифруйте данные (Б) или вернитесь на военную базу с учёным.
- Все игроки должны добраться до военной базы.

### ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели. Положите перед собой карту босса «Комбайн пришельцев».

*Здесь явно была тяжёлая битва. На земле валяются отсечённые конечности, но тел нет. Очевидно, пришельцы забрали их с собой. Тут раздаётся кашель; из-под обломков вылезает учёный. Он сильно ранен, и из раны на его животе течёт кровь.*

*— Я... добыл исходный код пришельцев... на нём основаны все их технологии... Если не сдохну, то смогу расшифровать. Или же найдите их терминал, чтобы ввести туда данные.*

Пройдите проверку скрытности. Если она успешна, экипируйте карту учёного. Если неуспешна — поместите маркер цели Б на расстоянии хотя бы в 3 тайла от вас.

**Цель Б:** потратьте 2 действия, чтобы убрать маркер этой цели.

### РАЗВЯЗКА

*Код расшифрован. Лучшие умы Сопrotивления пытаются понять, как его можно использовать против пришельцев. Вы же в это время отдыхаете и набираетесь сил перед решающим рывком.*



# МИССИЯ 9. ЧЕЛОВЕЧЕСТВО НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Благодаря данным, которые вам удалось спасти, учёные составили карту системы, управляющей всеми объектами пришельцев. Они узнают, где находятся их роботы и дроны — и понимают, как запрограммировать их сражаться друг с другом. Но этот вирус можно внедрить только напрямую... и для этой цели отлично подойдёт рухнувший корабль пришельцев. Этим займётся ваш старый знакомый — учёный.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Верните в игру тайл фургона. Поместите на него всех игроков.
- Возьмите колоду монстров «Пришельцы» (П) и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 2 тайла от фургона.
- Поместите маркер цели Б на любой тайл на расстоянии хотя бы в 3 тайла от маркера цели А.
- Поместите туда же 3 жетона монстров.
- Выберите игрока, который экипирует учёного.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Саботируйте наблюдательную вышку пришельцев (А).
- Саботируйте контрольную вышку пришельцев (Б).
- Доберитесь вместе с учёным до места крушения.
- Загрузите вирус (В).

## ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели. Сбросьте все жетоны монстров на вашем тайле и положите перед собой столько же карт монстров.

**Цель Б:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели. Сбросьте все жетоны монстров на вашем тайле и положите перед собой столько же карт монстров.

**Цель В:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели.

## РАЗВЯЗКА

Вирус проникает в систему, и остающиеся на Земле военные машины пришельцев отключаются одна за другой. Но корабли с неба не падают: захватчики обезвреживают нашу программу... и улетают. Может, они поняли, что мы не просто подопытные кролики. Или же просто «наигрались» с нами. На самом деле это неважно. Главное, что мы отстаивали свою независимость... и заполучили инопланетные технологии!







# МИССИЯ 10. КОНВОЙ

Уберите из игры

следующие тайлы местности:

- 1 × Город (5)
- 1 × Заправка (9)
- 1 × Лагерь бандитов (9)
- 1 × Река (11)
- 1 × Электростанция (10)
- 1 × Пустыня (4)
- 1 × Место крушения (10)
- 1 × Парк аттракционов (6)

Добавьте в игру

следующие тайлы местности:

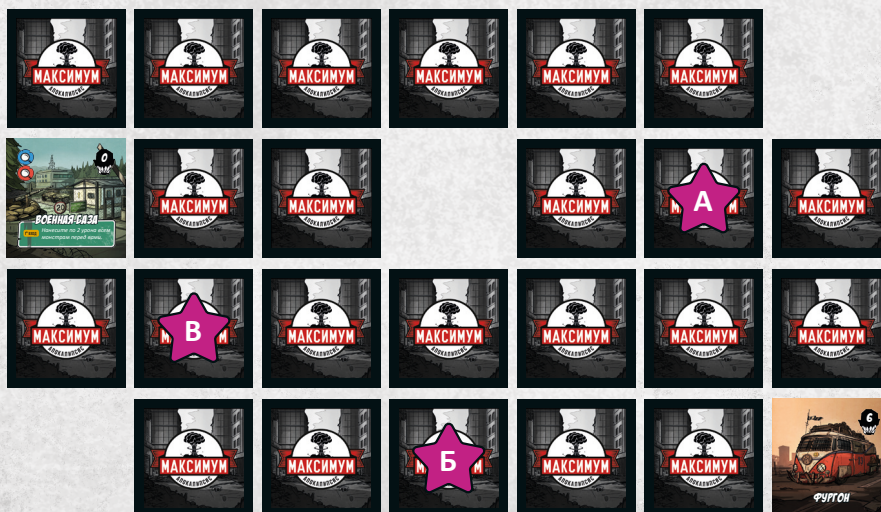
- 1 × Поле (6)
- 1 × Лес (8)
- 1 × Заправка (4)
- 1 × Лес (5)
- 1 × Пустыня (10)
- 1 × Фабрика (4)

*До чего высокомерен человек! Как только пришельцы скрылись, компании бросились на их технологии. Новые открытия и возможности появлялись везде: нейросети, роботы, оружие, машинное обучение, искусственный интеллект... Всего несколько лет спустя появилась первая разумная программа, но где-то прогресс свернул не туда. Сегодня машины угрожают человеческому роду. Роботы убивают и захватывают людей при первой же возможности. Человечество снова должно объединиться, чтобы покончить с последствиями своих ошибок. Ваша первая задача в этой новой войне — снабжение базы Соппротивления.*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Роботы» (P), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Положите тайлы фургона и военной базы на противоположные концы поля.
- Поместите маркеры цели А, Б и В на любые закрытые тайлы на расстоянии хотя бы в 2 тайла друг от друга.
- Каждый игрок экипирует карту топлива. После этого перемешайте колоды находок.

Пример игрового поля





## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите по 1 карте топлива на каждого игрока и 3 карты запчастей. Отнесите их на военную базу.
- Подберите медицинские припасы (А).
- Встретьте отряд «Гамма» в условленном месте (Б).
- Найдите тайник с оружием (В).
- Все игроки должны добраться до военной базы.

## ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели. Затем возьмите 2 карты из красной колоды находок.

**⚠** Когда вы откроете тайл с маркером цели А, положите перед открывшим игроком карту босса «Ракетный танк» и уберите маркер этой цели. **⚠**

*Вы добираетесь до отмеченной на карте точки, но отряда «Гамма» нигде нет. Тут раздаётся скрип гусениц, и из-за угла выезжает огромный танк. Вы едва успеваете отскочить: там, где вы стояли, разрываются ракеты. Похоже, «Гамма» не пережили встречу с этим громадным куском железа...*

**Цель В:** потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели. Затем возьмите 2 карты из синей колоды находок.

## РАЗВЯЗКА

*Вы мчитесь к базе изо всех ног, из последних сил таща огромные сумки с припасами. Наконец, ворота закрываются за вами, и пулёмтики открывают огонь по роботам, едва не догнавшим вас. Вы бросаете припасы на асфальт и падаете в изнеможении. Последний из преследователей взрывается, но вы понимаете, что времени на отдых мало: враг понял, где ваша база, и поэтому скоро здесь будет целая металлическая армия.*





# МИССИЯ 11. ЗАЩИТА БАЗЫ

Благодаря вашей отчаянной вылазке инженеры Сопротивления работают над созданием мощных бомб для роботов. Вы смотрите в бинокль и видите, что к базе приближаются разведгруппы. Нужно уничтожить их, прежде чем они обнаружат базу.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

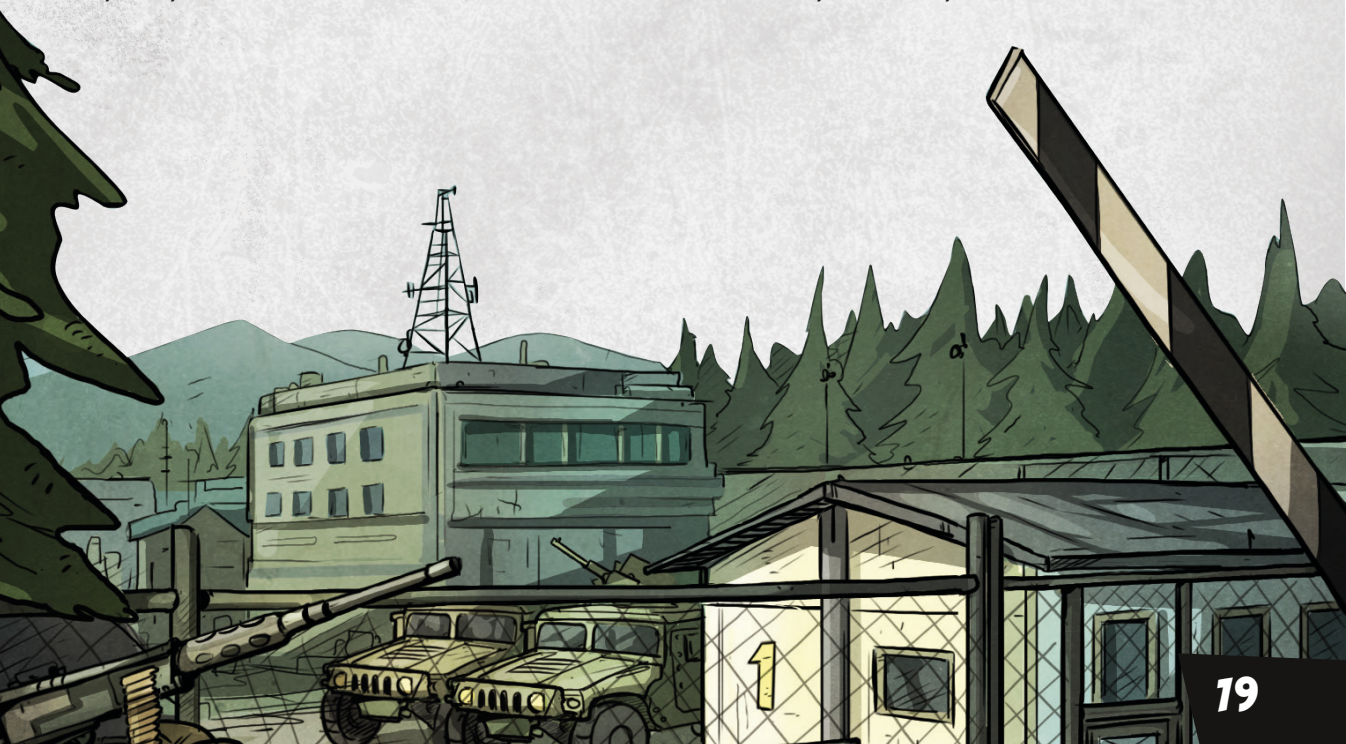
- Уберите из игры тайл фургона (6).
- Возьмите колоду роботов (P), уберите из неё босса «Ракетный танк» и замешайте босса «Предводитель ИИ» в нижнюю половину колоды.
- Положите тайл военной базы лицом вверх. Все игроки начинают на этом тайле.
- НЕ БЕРИТЕ карты монстров в начале миссии.
- Поместите маркеры цели А, Б и В на любые тайлы на расстоянии хотя бы в 2 тайла от военной базы и друг от друга.
- Поместите по 3 жетона монстров на каждый тайл с маркером цели.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Уничтожьте все жетоны монстров на тайле с маркером цели, чтобы убрать его.
- Уберите все маркеры цели с поля.
- Все игроки должны добраться до военной базы.

## РАЗВЯЗКА

Вы обеспечили безопасность базы — и дали инженерам время для производства бомб. Несколько команд разведчиков уже ищут уязвимые места в инфраструктуре роботов, куда нужно заложить бомбы, чтобы остановить военную машину.





## МИССИЯ 12. СМЕРТЬ ЖЕЛЕЗЯКАМ!

Пора преподать урок этим ходячим калькуляторам. Мы получили разведданные, которые указывают на три самые важные цели. Они должны быть уничтожены, чтобы Сопротивление могло вернуть регион под свой контроль. Спецотряды уже заложили саму взрывчатку. Ваша задача — фигурально выражаясь, поднести свечку к фитилю.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Верните в игру тайл фургона (6). Игроки начинают на этом тайле.
- Возьмите колоду роботов (Р), уберите из неё боссов и перемешайте.
- После того, как вы выложите карту монстра перед каждым игроком, замешайте одного случайного босса роботов в колоду, а второго положите под низ колоды.
- Поместите маркеры цели А, Б и В на любые закрытые тайлы на расстоянии хотя бы в 3 тайла от фургона и друг от друга.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Отнесите топливо к каждой цели (А, Б и В).
- Уничтожьте все три цели (А, Б и В).
- Все игроки должны добраться до фургона.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Когда любой игрок с картой топлива перемещается на тайл с маркером цели, уберите эту карту из игры и поместите на этот тайл жетон топлива. Затем этот игрок берёт маркер этой цели и экипирует его (занимает 1 ячейку снаряжения) **⚠**

**Маркер цели:** игрок с маркером цели может потратить действие, чтобы уничтожить тайл с жетоном топлива на нём. Сбросьте жетоны монстров с этого тайла, а сам тайл уберите из игры. Если на этом тайле находился игрок, вы сразу проигрываете.

### РАЗВЯЗКА

Вы возвращаетесь на базу, где вас встречают как героев. Участники Сопротивления улыбаются вам со слезами на глазах. Вы изгнали роботов лишь из небольшой области страны, но этим подали пример всему человечеству. Борьба продолжится и непременно окончится победой, но сегодня вы заслужили долгожданный отдых.



## КАМПАНИЯ «ГОТИЧЕСКИЕ УЖАСЫ»

Для этой кампании понадобятся компоненты из базовой игры «Максимум Апокалипсис» и дополнения «Готические ужасы». Вы можете использовать карты дня и ночи в любой миссии этой кампании — или не использовать вовсе.

Найдите перечисленные ниже тайлы местности. В ходе кампании вы будете добавлять и убирать тайлы по условиям миссий.

1 × Фургон (6)	2 × Болото (4, 8)	1 × Сад (5)
2 × Заправка (5, 9)	2 × Тоннель (4, 10)	2 × Горы (5, 9)
1 × Полицейский участок (6)	1 × Больница (3)	1 × Парк аттракционов (6)
2 × Ферма (3, 11)	1 × Церковь (10)	1 × Замок (9)
1 × Укрытие (12)	2 × Лес (5, 8)	1 × Тюрьма (9)
2 × Поле (6, 8)	1 × Кладбище (4)	1 × Джунгли (11)

## МИССИЯ 1. ВАКЦИНА ДЛЯ ВАМПИРОВ

*Чёртовы вампиры распространились по всему миру как пожар. Но мы выяснили их слабое место: если всадить им пулю в мозг, они становятся не такими уж и бессмертными. Не менее эффективными способами оказались сожжение дотла и отрубание головы.*

*Последние несколько месяцев вы провели в движении, переезжая из одного города в другой и стараясь выжить. По пути вам удалось спасти несколько людей от нечисти. Один из спасённых оказался шибко учёным, и у него есть план: создать вещество, которое отбивает у вампиров жажду крови. Нужно только найти его старые записи...*

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Вампиры» (В), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите маркер цели А на любой тайл на расстоянии хотя бы в 3 тайла от фургона.
- Выберите игрока, который экипирует учёного.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите записи учёного (А).
- Доберитесь до больницы с набором медикаментов, противоядием и записями учёного.
- Помогите учёному создать вакцину (Б).
- Начните производство вакцины в тюрьме (В).



## ХОД МИССИИ

**Цель А:** потратьте действие, чтобы взять себе маркер этой цели. Он обозначает записи учёного. Выжившие могут обмениваться этим маркером между собой в рамках действия обмена.

**⚠ Когда вы раскроете тайл больницы, поместите на него маркер цели Б ⚠**

**Цель Б:** если карта учёного у вас, а остальные ресурсы доставлены в больницу, вы можете потратить действие, чтобы взять себе маркер этой цели, обозначающий вакцину.

*Учёный ходит из одного конца лаборатории в другой, постоянно заглядывая в свои записи. Проходит час, другой, и на запах вашей крови приходит вампир. Он бросается на вас, но вы уворачиваетесь и толкаете его на стол с пробирками. Вещество выливается на его кожу, вампир вопит и падает. Уже через несколько минут его кожа становится розовой, клыки исчезают, и с пола встаёт обычный человек!*

**⚠ Когда вы откроете тайл тюрьмы, поместите на него маркер цели В ⚠**

**Цель В:** если вакцина у вас, вы можете потратить действие, чтобы убрать маркер этой цели.

## РАЗВЯЗКА

*В тюрьме вы находите достаточно оборудования, чтобы наладить производство сотни вакцин в день. Для начала неплохо! Но проблема далека от решения — ведь главный вампир Дракула продолжает обращать на свою сторону всё новых людей...*





## МИССИЯ 2. СМЕРТЬ ДРАКУЛЫ!

Лечение от вампиризма идёт полным ходом, но Дракула создаёт ещё больше новых кровососов, готовых его защищать. Вы должны прорваться в его логово и уничтожить его раз и навсегда. Проблема в том, что его подданные будут защищать его до последнего.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Вампиры» (В), уберите из неё боссов и перемешайте. Отложите в сторону карту босса «Дракула».
- Положите тайл замка на расстоянии хотя бы в 5 тайлов от фургона.
- Поместите маркер цели А на тайл замка.
- Поместите 3 жетона монстров на тайл замка и по 1 жетону монстров на каждый соседний с ним тайл.
- Выберите игрока, который экипирует учёного.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите Дракулу (А).
- Уничтожьте Дракулу.

### ХОД МИССИИ

⚠ Игрок, который первым перемещается на тайл с маркером цели А, кладёт перед собой карту босса «Дракула». ⚠

### РАЗВЯЗКА

Дракула — жестокое и коварное существо. Вы упорно сражаетесь, но вскоре он загоняет вас в угол одного из залов своего замка. Он насмехается над вами и рассказывает о королевской власти вампира. Его кожа выглядит неестественно белой в свете свечей. Когда он еще больше впивается когтями в ваше плечо, вы тянетесь другой рукой к факелу на стене и хватаете его. Вы обрушиваете горящие угли на лицо Дракулы, и он падает. Его сухие мертвые волосы загораются, и он отшатывается в сторону. Затем вы вгоняете деревянный конец факела в сердце кровососа и сбрасываете его с каменной лестницы. Вы смотрите, как его тело пожирает пламя. Затем по всему замку раздаются громкие стоны и крики существ. Ублюдок мертв.



## МИССИЯ 3. А ГДЕ ФУРГОН?

*Дракула мёртв, вакцина работает, но вампиров ещё много — и в отместку они угнали ваш фургон. Вы остаётесь в замке одни, на своих двоих — и в окружении кровожадных тварей и завывающих волков. Это будет долгая и трудная ночь...*

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Вампиры» (В), уберите из неё боссов и перемешайте. Отложите в сторону карту босса «Вожак».
- Положите тайл замка лицом вверх с одной из сторон поля. Игроки начинают на этом тайле.
- Возьмите 3 случайных тайла, положите их лицом вверх по соседству с замком и поместите на них по 1 жетону монстров.
- Замешайте тайл фургона в стопку тайлов, затем составьте из них игровое поле.
- Когда каждый игрок возьмёт свою первую карту монстра, замешайте «Вожака» в колоду монстров.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Откройте тайл фургона.
- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Почините фургон с помощью запчастей (А).
- Все игроки должны добраться до фургона.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Когда вы откроете тайл фургона, поместите на него маркер цели А **⚠**

**Цель А:** потратьте действие и сбросьте запчасти, чтобы убрать маркер этой цели.

### РАЗВЯЗКА

*Не успевает ваш фургон разогнаться, как из леса выбегает огромный оборотень. Вы стреляете по нему из окон, но это не останавливает его. Прыжок, ещё прыжок, удар когтями — раздаётся резкий хлопок лопнувшей шины, диск высекает искры из асфальта, и фургон слетает с дороги. Ещё немного, и вы врезались бы в деревья, но вам повезло... Относительно. Вы остаётесь живы, но видите, как во тьме загораются десятки жёлтых глаз.*



## МИССИЯ 4. СЛОМАТЬ ПЕЧАТИ

Уберите из игры

следующие тайлы местности:

- 1 × Заправка (5)
- 1 × Парк аттракционов (6)
- 1 × Ферма (3)
- 1 × Замок (9)
- 1 × Кладбище (4)
- 2 × Тоннель (4, 10)

Добавьте в игру

следующие тайлы местности:

- 1 × Джунгли (3)
- 1 × Фабрика (4)
- 1 × Алтарь (6)
- 1 × Аэропорт (8)
- 1 × Город (6)
- 1 × Заправка (4)
- 1 × Электростанция (10)

*Культисты гасят костёр и уходят, таинственное существо куда-то исчезает, и вы изучаете поляну, на которой проходил ритуал. Повсюду валяются записи о некоем алтаре хаоса, защищённом печатями. Культисты собирают кровь, чтобы существо полноценно проникло в наш мир. Раз уж вы узнали об этом алтаре — вам его и разрушить.*

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ктулху» (Л), уберите из неё боссов и перемешайте.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Уничтожьте три печати хаоса.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Когда вы открываете тайл *алтаря*, поместите на него маркеры цели А, Б и В **⚠**

**Цель А:** потратьте действие и сбросьте красную карту находки, чтобы убрать маркер этой цели.

**Цель Б:** потратьте действие и сбросьте зелёную карту находки, чтобы убрать маркер этой цели.

**Цель В:** потратьте действие и сбросьте синюю карту находки, чтобы убрать маркер этой цели.

**⚠** Когда в сбросе колоды монстров будет 9 культистов или больше, положите случайного босса на верх колоды монстров **⚠**

### РАЗВЯЗКА

*Одна за другой печати раскалываются с фиолетовыми вспышками. Вы подходите к алтарю в середине древнего каменного зала. Вы берёте кувалду и со всей силы бьёте по его поверхности... но кувалда отлетает в сторону, едва не задев вас.*



## МИССИЯ 5. АЛТАРЬ ХАОСА

Печати алтаря поддались легко, но сам алтарь не получает вреда от обычного оружия. Похоже, эти культисты не так просты... Вы совершаете работу над ошибками и узнаете, что алтарь можно уничтожить, если нанести на оружие особые руны.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ктулху» (Л), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Положите тайл алтаря лицом вверх с одной из сторон поля, а тайл фургона — с противоположной стороны. Игроки начинают на тайле алтаря.
- Поместите маркеры цели А, Б и В на любые тайлы на расстоянии хотя бы в 2 тайла от фургона и друг от друга.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Раскройте каждый тайл с маркером цели.
- Уничтожьте алтарь.
- Все игроки должны добраться до фургона.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Когда в сбросе колоды монстров будет 9 культистов или больше, положите случайного босса на верх колоды монстров **⚠**

Цели А, Б и В: потратьте действие, чтобы убрать маркер этой цели.

**⚠** Когда все 3 маркера цели убраны, алтарь становится целью, которую может атаковать любой игрок. У алтаря 25 здоровья **⚠**

**⚠** Как только алтарь получает 25 урона, он разрушается. Сбросьте все карты монстров, лежащие перед игроками **⚠**

*Сработало! Алтарь разваливается на куски... и в ваших глазах темнеет, и в этой тьме загораются огромные, нечеловеческие, злобные глаза. Вы чувствуете, что всё это было лишь частью ритуала. Когда видение вас отпускает, вы понимаете, что есть ещё один алтарь и ничего ещё не кончено.*

### РАЗВЯЗКА

Вы, конечно, надеялись на лучшее... но главное, что руны сработали! Теперь ваше оружие готово противостоять сверхъестественным силам. Нужно спешить: вы интуитивно чувствуете, что культисты уже собрались вокруг второго алтаря — а значит, Древний уже близко.



## МИССИЯ 6. ОСТАНОВИТЬ РИТУАЛ

Культисты недолго горевали о разрушенном алтаре — и уже собрались вокруг целого, чтобы призвать чужеродную силу в мир людей. Если они завершат ритуал, Великий Древний ступит на землю. Вы чувствуете, что алтарь где-то рядом, но не можете сказать, где именно...

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ктулху» (Л), уберите из неё боссов и перемешайте.
- *На ваш выбор:* вы можете выбрать босса, с которым сразитесь в ходе этой миссии.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Откройте тайлы алтаря, церкви и сада.
- Уничтожьте босса.

### ХОД МИССИИ

**⚠** Когда все три тайла открыты, положите карту босса перед игроком, который открыл последний тайл **⚠**

*Вы находите алтарь, но слишком поздно. Культисты уже провели ритуал и открыли портал в иное измерение. Он становится всё больше, и вы не можете это остановить. Великий Древний выходит в наш мир.*

**⚠** Вы побеждаете, как только уничтожаете босса **⚠**

### РАЗВЯЗКА

*Великий Древний ужасен и могуч, но вы полны решимости защитить планету — а ваше оружие усилено магическими рунами. В конце концов существо умирает... но успевает открыть портал, который переносит вас в другое место и время.*



## МИССИЯ 7. РАЗЖЕЧЬ КОСТРЫ

Уберите из игры  
следующие тайлы местности:  
1 × Тюрьма (9)

Добавьте в игру  
следующие тайлы местности:  
1 × Военная база (0)  
1 × Замок (9)

*Открыв глаза, вы издаете вздох облегчения: вы всё ещё на своей планете и даже не вдали от цивилизации. Вы видите дорожные указатели, но надписи на них — в иероглифах. Похоже, портал перенёс вас в Азию! Тут вас окружают люди в странных масках, но не нападают, а ведут в некую деревню. По пути — и в небе, и на земле — вы замечаете необычных, грозно выглядящих существ.*

*В деревне вам всё объясняют: внезапно появились древние чудовища из народных верований — ёкаи. Причем появились они, как вы понимаете, в то же время, что в вашей стране — вампиры. Ёкаи оказались сильнее и поработили почти весь народ. Вы начинаете собирать местных в поход против нового для вас врага, но тут в деревню врывается крупный красный монстр, хватает вас и сообщает: приближается зимнее солнцестояние, и вы должны зажечь церемониальные костры — а иначе умрёте. Как обычно, выбора у вас немного...*

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ёкаи» (Ё), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите случайную карту босса под низ этой колоды.
- Положите тайл военной базы лицом вверх на одном из краёв поля. Игроки начинают на этом тайле.
- Поместите маркеры цели А, Б и В на любые тайлы на расстоянии хотя бы в 2 тайла от военной базы и друг от друга.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Зажгите 3 костра.

### ХОД МИССИИ

**Цели А, Б и В:** потратьте действие и сбросьте карту топлива, чтобы убрать маркер этой цели.

### РАЗВЯЗКА

*Огонь последнего костра возносится к небу, и вы возвращаетесь в убежище. Чудовища ведут себя на удивление благодушно... пока люди им подчиняются и готовят деревню к празднику.*



## МИССИЯ 8. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Начинается Фестиваль зимнего солнцестояния, и вами овладевает зловещее предчувствие. Ёкаи веселятся до безумия, и в деревне их появляется всё больше и больше. Вы не собираетесь оставаться здесь и дожидаться фейерверков.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ёкаи» (Ё), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Замешайте в эту колоду случайную карту босса.
- Положите тайл сада лицом вверх в середине поля. Игроки начинают на этом тайле.
- Сложите остальные тайлы в стопку и замешайте тайл фургона в 5 нижних тайлов. Располагайте тайлы вокруг сада.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Откройте тайл фургона.
- Найдите и принесите к фургону по 1 карте топлива на каждого игрока.
- Все игроки должны добраться до фургона

### ХОД МИССИИ

**⚠** Игрок, открывший тайл алтаря, тут же становится жертвой. Он умирает и убирается из игры. Поместите на тайл, на котором это произошло, маркер цели. Любой игрок может подобрать карты находок игрока-жертвы с этого тайла (не требует действия). Игрок-жертва должен выбрать нового персонажа. Он начинает игру на тайле сада с 4 картами своего персонажа и полным здоровьем. **⚠**

### КОНЕЦ МИССИИ



## МИССИЯ 9. УБИТЬ СЮТЭНА

Печати алтаря поддались легко, но сам алтарь не получает вреда от обычного оружия. Похоже, эти культисты не так просты... Вы совершаете работу над ошибками и узнаете, что алтарь можно уничтожить, если нанести на оружие особые руны.

### ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите колоду монстров «Ёкаи» (Ё), уберите из неё боссов и перемешайте.
- Поместите карту босса «Ороти» под низ колоды и отложите в сторону карту босса «Сютэн-Додзи».
- Составив поле из тайлов, поместите 10 жетонов монстров на любые закрытые тайлы (не более 3 жетонов на один тайл).
- Игроки начинают на тайле фургона.

### ЦЕЛИ МИССИИ

- Уничтожьте Сютэна-Додзи
- Уничтожьте не менее 6 других монстров.

### ХОД МИССИИ

⚠ Первый игрок, который переместится на тайл замка, кладёт перед собой Сютэна-Додзи ⚠

### РАЗВЯЗКА

После гибели Сютэна ёкаи мигом теряют всю спесь и разбегаются. Освободив деревню, вы несколько месяцев учите людей строить оборону и вести бой, чтобы они были готовы, если чудовища из их мифов решат вернуться. Вы же находите корабль, который везёт вас обратно, и наслаждаетесь отдыхом в пути.

