



МАКСИМУМ
АПОКАЛИПСИС

ПУСТОШИ



ЧАСТЬ I
ЛЕДЯНЫЕ ПУСТОШИ

ВВЕДЕНИЕ

За долгие годы, прошедшие с конца света, ваша группа смогла пережить не одну серьёзную передышку. Кто-то воочию наблюдал, как его близкие превращались в безмозглых зомби, а кто-то выжил в чудовищных экспериментах пришельцев. Каждому пришлось запачкать руки в крови, чтобы остаться в живых. Это тяжкий груз на вашей совести, но вас бы здесь не было, если бы вы не приняли однажды такое сложное решение. И вот пришла пора собирать свою жизнь по кусочкам. Цивилизации пришёл конец, но, объединившись, можно построить что-то новое на этих безжизненных пустошах.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

В каждой миссии кампании «Ледяные пустоши» вам понадобятся эти 24 тайла:

2 × Горы (4, 8)	1 × Станция (10)
2 × Заправка (3, 6)	2 × Съезд (2, 12)
1 × Лагерь бандитов (2)	2 × Тундра (3, 9)
2 × Ледяные утёсы (4, 6)	2 × Убежище (6, 8)
1 × Лыжный курорт (5)	1 × Укрытие (11)
2 × Пещеры (9, 11)	1 × Фабрика (5)
1 × Полицейский участок (8)	2 × Ферма (5, 10)
1 × Пригород (9)	1 × Фургон (8) / Лагерь (6)

МИССИЯ I: В ПОИСКАХ ЕДЫ

Вы уже несколько лет живёте в пригороде Лейк-Сити, в бывшем штате Колорадо. Периодически вы ездите в город за припасами, но они истощаются, и вы всё чаще ловите по рации переговоры роботов.

Вы хотите пробраться в горы мимо их патрулей и знаете, что вы здесь не одни. Разведчики видели в горах костры, а значит, там есть другие люди. Вы надеетесь, у этих таинственных соседей можно будет обменять что-нибудь на еду, чтобы пережить зиму.

Прежде чем вы попытаетесь взобраться на ледяные склоны, вам нужно поохотиться, чтобы добыть шкуры, и забрать спрятанные припасы.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (O) — это ваша колода монстров.
- Перемешайте карты холода, чтобы сформировать колоду воздействия, и положите её над планшетом времени.
- Установите стрелку циферблата на символ .
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 2 тайлов от **фургона**.
- Положите маркер цели В на тайл на противоположном от **фургона** краю поля.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Убейте 2 *медведей*.
- Запасите по 1 карте *продуктов* на игрока и суммарно 3 *топлива* на тайле *фургона*.
- Откройте ворота (В).
- Все игроки должны добраться до *фургона*, когда остальные цели выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: находясь на тайле с этим маркером, вы можете за 1 действие взять 4 карты из зелёной колоды находок и убрать этот маркер из игры.

Копаться в промёрзлой земле тяжело, но, изрядно потрудившись, вы достаёте запас консервов, который закопали здесь пару месяцев назад.

Маркер цели В: за 1 действие можете открыть ворота. Затем уберите этот маркер из игры.

Ваши пальцы дрожат на ледяном ветру. Немного повозившись, вы вставляете ключ в проржавевший замок и открываете ворота. Теперь фургон сможет здесь проехать.

ИТОГ МИССИИ

Под рёв двигателя фургона вы отправляетесь в путешествие. В Лейк-Сити вам жилось неплохо, но вы надеетесь найти место получше. Вы замёрзли, голодны, и от вас не очень приятно пахнет, но вы верите, что в пустошах вас ждёт новая жизнь.

МИССИЯ 2: ДЫМОВЫЕ СИГНАЛЫ

Вы видите дым на горизонте и пытаетесь подъехать к нему как можно ближе, но на коварных горных дорогах это непросто. Ваш фургон с визгом останавливается, и вы понимаете, что остаток пути придётся пройти пешком. Вы надеетесь, что люди, которые здесь живут, не обделены здравым смыслом и могут поделиться с вами едой. Иначе вам придётся отнять её силой...

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (О) и «Племя северян» (ПС), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карту племени северян и выставьте его враждебность на «Неприязнь».
- Перемешайте карты холода, чтобы сформировать колоду воздействия, и положите её над планшетом времени.
- Установите стрелку циферблата на символ .
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 3 тайлов от **фургона**.

⚠ Раскрыв первый тайл *пещер*, положите на него маркер цели В. **⚠**

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Изучите источник дыма (А).
- Верните ребёнка племени северян (В) или убейте 5 представителей племени северян.
- Запасите в **фургоне** по 1 **топливу** на игрока.
- Все игроки должны добраться до **фургона**, когда остальные цели выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете изучить источник дыма. Если к вам ещё не прикреплён **Барн**, найдите его в колоде (или в сбросе) монстров и прикрепите к своему персонажу. Затем уберите этот маркер из игры и перемешайте колоду монстров.

Ребёнок ранен и напуган, но вы смогли убедить его, что пришли на помощь. Это он разжёл костёр, чтобы отпугнуть напавшего на него медведя и позвать на помощь. Ребёнок просит вас помочь ему добраться домой. Он живёт в пещере неподалёку. Разумеется, его ищут люди из племени. Возможно, вас даже наградят за доброе дело.

Этот **Барн** не активируется и не наносит урон, даже если его племя враждебно к вам. Если игрок, к которому он прикреплён, получает урон, **Барн** также получает 1 урон.

Маркер цели В: уберите этот маркер из игры, если входите на этот тайл с ребёнком или победив 5 представителей племени северян.

Если вы вернули ребёнка:

Когда вы подходите, из пещер высыпают люди. Они потрясают копьями, луками и пистолетами, угрожая вам. Вы выводите ребёнка перед собой и поднимаете руки в знак мирных намерений. Племя успокаивается, из толпы выбегает женщина, хватая ребёнка и уводит его в пещеру.

Снизьте враждебность племени северян на 3.

Если вы убили 5 представителей племени северян:

Когда вы подходите, из пещер высыпают люди. Они потрясают копьями, луками и пистолетами, угрожая вам. Увидев на вашей одежде кровь, они начинают кричать. У вас нет выбора — вы открываете огонь и убиваете всех.

Установите враждебность племени северян на «Ненависть».

ИТОГ МИССИИ

Фургон съезжает с горы по грунтовой дороге, а ваша группа обдумывает первую за несколько лет встречу с другими выжившими. Племя северян, как вы его прозвали, впечатлило вас: они не только хорошо приспособились к холодному климату, но и воспитали отличных воинов. У них почти нет огнестрельного оружия и снаряжения, которое вы много лет с риском для жизни добывали в развалинах города. Но в пост-

апокалиптическом мире одна из главных ценностей — это доверие. Выстраивать доверительные отношения с этой группой придётся долго. У них сложный для понимания диалект, и они весьма своенравны, но вам больше не к кому обратиться, и потому, возможно, придётся отыскать к ним подход.

⚠ Запишите уровень враждебности племени северян. Он переносится в следующую миссию. ⚠

МИССИЯ 3: ОБУСТРОЙСТВО ЛАГЕРЯ

Зима приближается, а вернуться в старый лагерь вы уже не можете: Лейк-Сити наводнили патрули роботов. Вам остаётся только уходить дальше в горы. Если вы поспешите и перейдёте через перевал, то успеете соорудить убежище и обустроить лагерь до первых зимних морозов.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (О) и «Племя северян» (ПС), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карту племени северян и выставьте его враждебность на уровень, с которым вы закончили миссию 2.
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ☂.

⚠ Раскрыв тайл *станции*, положите на него маркер цели А. ⚠

⚠ Раскрыв тайл *укрытия*, положите на него маркер цели В. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите тайлы **станции** и **укрытия**.
- Перенесите древесину и стройматериалы (А) с тайла **станции** в **укрытие**.
- Запасите в **укрытии** по 1 **топливу** на игрока.
- Обустройте лагерь (В).

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете собрать стройматериалы. Они занимают 1 ячейку снаряжения.

Положите этот маркер цели в свою игровую область в качестве напоминания. Добравшись до тайла **укрытия**, переложите этот маркер на него.

Вы несколько часов обыскиваете грузовые вагоны на станции и в итоге находите нужные материалы для строительства. Собранной груды металлолома хватит на возведение стен. А старый замёрзший генератор, похоже, можно будет починить. Осталось только найти место для лагеря.

Маркер цели В: это действие можно выполнить только после того, как вы положили маркер цели А и по 1 **топливу** на игрока на тайл **укрытия**. Теперь за 1 действие можете обустроить здесь лагерь и завершить миссию.

Просто чудо, что эта старая хижина ещё не развалилась. Она в неплохом состоянии, и вы решаете на зиму обустроить здесь лагерь. Нужно собрать все найденные материалы и принести сюда, чтобы укрепить стены и улучшить защиту здания. Вам также потребуется топливо, чтобы согреть помещение и, может быть, даже запустить генератор.

ИТОГ МИССИИ

После нескольких дней упорного труда вы наконец-то забиваете последний гвоздь и заводите генератор. Если правильно распределить ресурсы, вы сможете без проблем пережить зиму. Весной, когда снег сойдёт, вы снова попытаетесь спуститься с горы. К этому времени роботы, скорее всего, уйдут дальше, и, может быть, вы сможете осесть в Лейк-Сити насовсем.

МИССИЯ 4: ЗИМНИЕ МОНСТРЫ

Наступила зима, а ваше общение с племенем северян приносит первые плоды. Вы потихоньку начали с ними торговать. Отношения между вами по-прежнему шаткие, но вы мирно сосуществуете уже почти месяц. Ваши запасы пищи истощаются, и это сотрудничество становится необходимым условием для выживания.

Но есть и более насущная проблема: прошлой ночью один из членов вашей группы был покалечен во время патрулирования. На него напал какой-то дикий зверь, но рассмотреть его не удалось, а выстрелы в воздух едва помогли отпугнуть его от лагеря. Похоже, местная фауна оголодала не меньше вашего — нужно держать ухо востро.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Используйте **лагерь** в качестве стартового тайла.
- Поместите тайл **лагеря** в центр поля, а остальные тайлы выложите вокруг него лицом вниз.
- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (О), «Эпоха ледников» (Э) и «Племя северян» (ПС), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карту племени северян и выставьте его враждебность на уровень «Торговля».
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

⚠ Раскрыв первый тайл **пещеры**, положите на него маркер цели А. ⚠

⚠ Раскрыв тайл **лыжного курорта**, положите на него маркер цели В. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Убейте 1 *саблезуба*.
- Предупредите племя северян о диких зверях (А).
- Запустите сирену (В).
- Запасите в *лагере* по 1 *топливу* на игрока.
- Все игроки должны добраться до *лагеря*, когда остальные цели выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете предупредить племя северян о диких зверях, затем уберите этот маркер из игры.

У северян целая система пещер и лагерей, между которыми они постоянно перемещаются. Когда вам наконец удаётся их отыскать, вы рассказываете им о зимних монстрах. Для них такие твари вовсе не новинка: они спускаются с гор каждую зиму. Мамонты — отличный источник мяса, а вот хищники порой убивают членов племени. Люди благодарят вас за предупреждение, но просят добраться до старого

лыжного курорта, чтобы запустить сирену. Громкий звук отпугнёт опасных хищников.

Маркер цели В: за 1 действие можете запустить сирену. Сбросьте всех монстров эпохи ледников (Э), прикрепленных к вам, затем уберите этот маркер из игры.

Вой сирены слышно и на заснеженных склонах, и в горной долине. Она отпугивает хищников рядом с вами, но вы опасаетесь, что не всех. Вам нужно собрать топливо и принести его в лагерь, чтобы генератор поддерживал сирену в рабочем состоянии. Зимние монстры всё ещё бродят по горам в поисках пищи, и вы хотите иметь возможность активировать сирену в нужный момент.

ИТОГ МИССИИ

Сирена оказалась эффективным инструментом для отпугивания хищников, и теперь они опасаются подходить близко к вашему лагерю. Пока вы патрулируете окрестности и заправляете генератор, неприятные инциденты с этими зверями вам не грозят.

МИССИЯ 5: ТЕНИ ПРОШЛОГО

Во время патрулирования вы встречаете Модир. Она, спотыкаясь, выходит на вас из темноты в окровавленной одежде и без сил падает на землю. Сначала вы думаете, что на неё напали хищники, но потом замечаете огнестрельное ранение. Обсудив ситуацию, вы решаете, что лучше всего будет отнести её в лагерь и надеяться, что она придёт в себя и расскажет о случившемся.

Вы возвращаетесь в лагерь, но вскоре слышите крики — на вас напали! Из темноты появляются вооружённые люди. Вы никогда их раньше не видели, но они явно недружелюбны. Один из них со смехом заявляет: «А всего-то и нужно было пройти по проводу от этой дурацкой сирены! Отдавайте половину своего барахла, и никто не пострадает!»

Но эти мерзавцы ещё не знают, с кем связались. Им придётся за это поплатиться...

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Используйте **лагерь** в качестве стартового тайла.
- Возьмите колоду монстров «Племя выживших» (ПВ) и уберите из неё карты персонажей классов, совпадающих с вашими. Возьмите из неё 12 случайных карт, а остальные верните в коробку.
- Перемешайте эти 12 карт с картами монстров «Опасные звери» (О) и «Племя северян» (ПС), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карты племени северян и племени выживших. Выставьте враждебность племени северян на уровень «Торговля», а племени выживших — на уровень «Ненависть».
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 5 тайлов от **лагеря** и добавьте по 1 маркеру монстра на каждый соседний с ним тайл.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Захватите лидера племени выживших (А).
- Все игроки должны добраться до **лагеря**, когда остальные цели выполнены. В лагерь можно вернуться только в том случае, если к вам не прикреплены представители племени выживших.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 2 действия можете захватить лидера племени выживших. Установите враждебность племени выживших на «Ненависть», затем уберите этот маркер из игры.

«Вы кем себя возомнили?! Думаете, вы такие крутые? А вы знаете, что нам пришлось пережить? Да вам с нами не сравниться! Вы ещё пожалеете, что связались с нами, когда придут мои друзья! Просто отдали бы нам свои вещи, и всё. Нам они нужны не меньше, чем вам!»

ИТОГ МИССИИ

Вы ведёте лидера в свой лагерь, но по пути попадаете в засаду. Вы получаете удар рукояткой пистолета по голове, а ваших спутников держат на мушке.

Вам велят завести руки за голову, пока ваши противники освобождают своего лидера. Он усмехается:

«А ведь я вас предупреждал. Вы серьёзно облажались, ребята! У вас тут отлично всё обустроено, но вы очень плохо себя вели. Боюсь, теперь мне придётся забрать все ваши игрушки. Вырубите этих идиотов».

МИССИЯ 6: ПЛАН ПОБЕГА

Вы просыпаетесь за решёткой. В голове туман и муть, но всем удаётся встать на ноги. Они что, считают, что вы не умеете взламывать замки? Из окна полицейского участка вы видите густой дым над вашим лагерем. Похоже, его сожгли. Вы чувствуете, как внутри поднимается волна ярости, но вам удаётся справиться с эмоциями и сосредоточиться на замке. Пара минут — и раздаётся спасительный щелчок. Вы пинком распахиваете дверь — пришёл час расплаты.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Положите тайл **полицейского участка** лицом вверх на краю поля. Поместите **фургон** на противоположном краю. Все игроки начинают в полицейском участке.
- Каждый игрок берёт в начальную руку по 2 карты (вместо 4). Если попадаете снаряжение, замешивайте его обратно в колоду и берите другие карты.

- Возьмите колоду монстров «Племя выживших» (ПВ) и уберите из неё карты персонажей классов, совпадающих с вашими. Возьмите из неё 12 случайных карт, а остальные верните в коробку.
- Перемешайте эти 12 карт с картами монстров «Опасные звери» (О) и «Племя северян» (ПС), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карты племени северян и племени выживших. Выставьте враждебность племени северян на значение «Торговля», а племени выживших — на «Ненависть».
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 4 тайлов от **полицейского участка**.
- Возьмите по 2 маркера монстров на игрока и положите по 1 из них на разные тайлы поля, включая тайл с маркером цели А.
- Положите маркер цели В на **фургон**.

Пример подготовки поля для 4 игроков:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Верните ключи от **фургона** (А).
- Запасите в **фургоне** по 1 топливу на игрока.
- Почините **фургон** с помощью **запчастей** (В).
- Все игроки должны добраться до **фургона**, когда остальные цели выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете забрать ключи от фургона и убрать этот маркер из игры.

Сквозь густой дым вы пробираетесь на пепелище своего лагеря. Вы вложили в него столько труда, а теперь всё превратилось в тлеющие угли.

Некоторое время вы пытаетесь сориентироваться и в итоге находите развалины своего склада. Вам везёт: копаясь в пепле, вы замечаете серебристый отблеск — и вскоре сжимаете в руке ключи от своего старого фургона. Ярость снова закипает в ваших жилах, но вы её подавляете, потому что понимаете: сейчас для того, чтобы выжить, вам лучше сбежать.

Маркер цели В: за 1 действие и сброс карты запчастей можете отремонтировать фургон. Затем уберите этот маркер из игры.

Крышка капота примёрзла, и вам приходится приложить усилия, чтобы его открыть. Около часа вы подкручиваете гайки и меняете запчасти, пока наконец вам не удаётся оживить старый мотор.

ИТОГ МИССИИ

Все набились в фургон, едва мотор загудел. Шумно вздохнув, вы вжимаете педаль в пол и уезжаете из этих проклятых мест. Вас гложет совесть — вы бросаете племя северян один на один с этими злодеями и знаете, что ваши соседи, скорее всего, проиграют эту схватку. Но вы твёрдо решили уехать дальше на запад и начать всё сначала.

МИССИЯ 7: УБЕЖИЩЕ

Ехать по горной дороге в метель непросто. Дороги обледенели, а буря всё не унимается. Вдруг прямо перед вашим капотом появляется мамонт. Вы пытаетесь его объехать, но теряете управление. Фургон съезжает по льду прямо к обрыву. За пару секунд до падения вы успеваете вывернуть руль в сторону огромного снежного завала. Мощный удар — и фургон останавливается. Когда вы приходите в себя, сквозь разбитые стёкла замечаете, что к вам приближаются люди...

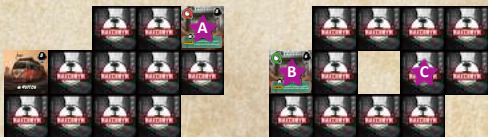
ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (О) и «Эпоха ледников» (Э), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карту племени выживших и выставьте его враждебность на уровень «Ненависть».
- Возьмите колоду монстров «Племя выживших» (ПВ) и уберите из неё карты персонажей классов, совпадающих с вашими. Перемешайте оставшиеся карты,

чтобы сформировать отдельную колоду, и положите её рядом с картой племени. Каждый игрок берёт по 1 карте из колоды племени выживших в качестве стартового монстра.

- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.
- Отложите в сторону тайлы **фургона** и **убежищ**. Остальные тайлы перемешайте и разделите на 2 части.
- Составьте 2 отдельных игровых поля. На каждом поле должен быть 1 тайл **убежища**.
- Поместите **фургон** на любое поле и положите маркер цели А на тайл **убежища** на этом поле. Положите маркер цели В на второе **убежище**.
- Положите маркер цели С на расстоянии не менее 2 тайлов от маркера цели В.

Пример подготовки полей:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Победите всех представителей племени выживших в игре.
- Захватите вход на базу племени выживших (А).
- Соберите по 1 карте **топлива** на игрока и принесите на базу племени выживших.

- Зачистите местность и установите ловушку (В).
- Все игроки должны переместиться на безопасное расстояние от базы, откуда можно будет понаблюдать за пожаром (С), когда остальные цели выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: попав на этот тайл, возьмите 2 карты из колоды племени выживших и прикрепите к себе. Остальные игроки берут по 1 карте из той же колоды. Затем уберите этот маркер из игры.

Вы стоите перед входом в свете прожектора, а пара охранников пытается помешать вам войти. Вынимая нож из груди последнего врага, вы слышите, как оживает его рация: «Патруль, проверка связи. Патруль, меня слышно?» Вы берёте рацию и отвечаете: «Это патруль. Всё чисто».

Маркер цели В: когда всё нужное топливо доставлено на этот тайл, за 1 действие можете уничтожить все карты представителей племени выживших в игре. Затем уберите этот маркер из игры.

Маркер цели С: когда на поле не останется других маркеров целей, а все персонажи игроков соберутся на этом тайле, потратьте 1 действие, чтобы завершить миссию.

ИТОГ МИССИИ

Вы отступаете в ближайший лес и ухмыляетесь, глядя, как полыхает лагерь ваших врагов. Внезапно серия взрывов сотрясает землю под вашими ногами. Похоже, часть строений уходила под землю глубже,

чем вы думали... Но теперь, когда угроза нейтрализована, вы можете выбраться из укрытия и поискать что-нибудь полезное в развалинах.

МИССИЯ 8: НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЙ СОДЕРЖАНИЯ

Спускаясь в глубины загадочного подземного комплекса, вы всё ещё чувствуете жар, исходящий от стен. Примерно через час пути туннель заканчивается просторным помещением с постом управления, который освещён красными тревожными огнями. На экране компьютера мерцает надпись: «НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЙ СОДЕРЖАНИЯ». Вы сбиты с толку масштабами этого подземного объекта и решаете проследовать по пути аварийного выхода, чтобы покинуть комплекс как можно быстрее. Длинный, скудно освещённый коридор приводит вас к приоткрытой металлической двери, испещрённой царапинами. За ней видна парковка на возвышении над небольшим городком. Вы слышите громкий скрежет позади и, обернувшись, оказываетесь лицом к лицу с результатами научных экспериментов, которые, по всей видимости, здесь проводились.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите набор «Подземные твари» (Т), уберите босса в коробку и перемешайте оставшиеся карты, чтобы сформировать колоду монстров.
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете полностью зарядить всё оружие в пределах средней дальности. Каждый игрок также может экипировать карту снаряжения. Затем уберите этот маркер из игры.

Местный полицейский участок видал и лучшие времена, но кое-что здесь ещё осталось. Вы находите оружие и боеприпасы, которые пригодятся вам в борьбе с подземными тварями.

Маркер цели В: когда с этого и всех соседних тайлов убраны маркеры монстров, за 1 действие можете открыть вагон и завершить эту миссию.

ИТОГ МИССИИ

В вагоне вы находите маленькую девочку и её отца, съёжившихся в углу. Вероятно, они хотели укрыться здесь на ночь. Вы показываете, что не желаете им зла, и спрашиваете, можно ли вам остаться здесь с ними. Указывая на своих товарищей, вы добавляете, что можете предложить защиту. Девочка поднимает руку и показывает вам за спину, лицо её искажено ужасом. Прежде чем вы успеваете что-то понять, вас хватают монстры и куда-то тащат.

МИССИЯ 9: ГРУППА РАЗДЕЛИЛАСЬ

Монстры тащат вас по земле, но кто-то успевает достать из сапога припрятанное оружие и стреляет в них. Раненые монстры отпускают своих пленников, но другие успевают скрыться, забрав часть группы

с собой. Освобождённые бегут обратно на станцию к девочке и её отцу, но те исчезли.

Тем временем, остальные приходят в себя в лыжном домике. Они связаны и слышат рёв неизвестных существ снаружи. Кому-то удаётся найти нож и разрезать путы, но почти всё остальное снаряжение у них забрали. Нужно отыскать что-нибудь полезное и избавиться от стерегущих вас монстров.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите набор «Подземные твари» (Т), отложите босса в сторону и перемешайте оставшиеся карты, чтобы сформировать колоду монстров.
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.
- Уберите из этой миссии тайл **фургона**.
- Отложите в сторону тайлы **станции** и **лыжного курорта**. Остальные тайлы перемешайте и составьте из них игровое поле.
- Поместите тайлы **станции** и **лыжного курорта** лицом вверх на противоположных краях поля. Игроки разбиваются на 2 равные (или наиболее близкие к равным) группы, каждая начинает игру на одном из этих тайлов.
- Игроки на **лыжном курорте** берут в начальную руку по 2 карты (вместо 4).
- Положите маркеры целей А и В так, чтобы игроки не могли пройти от **станции** к **лыжному курорту**, не заходя на тайлы с этими маркерами.

- Положите маркер цели С на расстоянии не менее 5 тайлов от **станции**.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Сожгите баррикады (А и В), разделяющие две части группы.
- НЕОБЯЗАТЕЛЬНО: спасите девочку (С).
- Все игроки должны вернуться на **станцию**.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Монстры соорудили деревянные баррикады, блокирующие проход из одного конца города в другой.

⚠ Игроки не могут входить на тайлы с маркерами целей А и В. **⚠**

Маркеры целей А и В: если вы находитесь на соседнем тайле и у вас экипировано **топливо**, за 1 действие можете сжечь баррикаду и убрать этот маркер из игры.

Вы поливаете деревянную баррикаду бензином из канистры, бросаете спичку — и баррикада быстро сгорает дотла.

▲ Первый игрок, который входит на тайл с маркером цели С, берёт отложенную в сторону карту босса. ▲

Девочка привязана к вкопанному в землю металлическому столбу. Рядом разведён огромный костёр, и какая-то здоровенная тварь возится неподалеку с телом её отца, явно намереваясь приготовить его на ужин.

Маркер цели С: если к вам не прикреплены никакие монстры, за 1 действие можете освободить девочку. Вы освобождаете девочку, и она заливается слезами. Вы пытаетесь её как-то утешить, но вам нечего сказать ей, кроме не слишком уверенного: «Всё будет хорошо».

ИТОГ МИССИИ

В поисках помощи вы возвращаетесь в горы и натываетесь на людей из племени северян. После того как вы их бросили, они сомневаются, стоит ли помогать вам, но вы обещаете покинуть эти места, если они помогут вам разобраться с армией лабораторных тварей, мешающих вам уехать.

Если вы спасли девочку:

Северяне считают, что вы всё ещё достойны доверия — ведь вы проявили сострадание и спасли ребёнка. Они забирают девочку к себе и соглашаются вам помочь.

Если вы не спасли девочку:

Северян не убеждают ни ваши аргументы, ни ваши поступки. Они требуют, чтобы вы ушли, а сами возвращаются в горы.

МИССИЯ 10: ЛАВИНА

Единственный способ остановить этих монстров — засыпать их снегом. Нужно найти взрывчатку и с её помощью устроить снежный обвал. Город превращается в поле боя, и вам потребуется любая помощь. Также стоит найти транспорт, чтобы сбежать, пока всё здесь не завалило снегом!

Обратите внимание: если в предыдущей миссии вы не спасли девочку, то в этой миссии карты племени северян не используются. Игнорируйте их упоминания при подготовке.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Если в миссии 9 вы спасли девочку, положите под планшетом времени карту племени северян и выставьте его враждебность на уровень «Торговля».
- Перемешайте карты монстров «Подземные твари» (Т) и «Племя северян» (ПС) (если вы спасли девочку в миссии 9), чтобы сформировать колоду монстров.
- Перемешайте отдельно карты холода и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.
- Отложите в сторону тайлы **фургона**, **станции** и **лыжного курорта**. Остальные тайлы перемешайте и составьте из них игровое поле.
- Положите тайлы **станции** и **лыжного курорта** лицом вверх на противоположных краях поля. Игроки начинают миссию на станции.

- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 4 тайлов от **станции**.
- Положите маркер цели С на тайл **лыжного курорта**.

⚠ Раскрыв первый тайл **съезда**, положите на него маркер цели В. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Сделайте взрывчатку из подручных материалов (А).
- Найдите новый **фургон** (В).
- Принесите в **фургон** по 1 **топливу** на игрока.
- Установите взрывчатку на **лыжном курорте** (С).
- Все игроки должны добраться до **фугона**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете сделать взрывчатку. Взрывчатка занимает 1 ячейку снаряжения. Положите этот маркер цели в свою игровую область в качестве напоминания. Игроки могут свободно передавать его друг другу, как карту находки.

Джекпот! После долгих поисков вам удалось найти ящик старого динамита, который наверняка остался с тех времён, когда здесь был шахтёрский городок. Динамит сам по себе не очень полезен, но вы можете взять из него взрывчатые вещества и начинить ими самодельные трубчатые бомбы с запалом.

Маркер цели В: за 1 действие можете убрать этот маркер из игры, чтобы найти новый фургон. Положите на место этого тайла **съезда** отложенный в сторону тайл **фургона**.

Дорога укрыта сугробами, но под белым покровом вы находите старый фургон коммунальной службы. Аккумулятор сел, а в баке не осталось ни капли топлива, но пара канистр бензина поправят положение.

Маркер цели С: если у вас есть маркер цели А, за 1 действие можете убрать этот маркер с **лыжного курорта** и положить рядом с текущим делением на планшете времени. Если вы не завершите миссию до того, как стрелка снова укажет на это деление, вас накроет лавиной — миссия завершится, и вы проиграете.

Вы карабкались по горным склонам около часа, но всё же смогли закопать взрывные устройства глубоко в снег. Вы подожгли запал и съехали вниз по склону, стараясь поскорее убраться оттуда.



ИТОГ МИССИИ

Вы слышите звук взрыва вдалеке, мчась по дороге на запад. Вы бросаете взгляд в зеркало заднего вида и видите, как огромное белоснежное покрывало накрывает развалины города за вашей спиной. Вы надеетесь, что все результаты бесчеловечных подземных экспериментов теперь похоронены навсегда. Так или иначе, вы двигаетесь на запад в поисках более плодородных (и тёплых) земель.