
МАКСИМУМ
АПОКАЛИПСИС
ПУСТОШИ
КАМПАНИЯ В РЕЖИМЕ
«НАСЛЕДИЕ»

ПРАВИЛА

Если вы хотите добавить в игру элементы ролевого отыгрыша и/или ввести дополнительные правила в стиле «Наследие» (Legacy), ознакомьтесь с материалами и правилами ниже. Помните, что это ВАША игра, поэтому вы вправе адаптировать правила и уровень сложности под предпочтения вашей группы игроков.

ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к игре по обычным правилам со следующими изменениями:

- Не используйте кубики на этапе «появление монстров». Вместо них используйте колоду появления монстров.
- Уберите из колоды появления монстров 14 карт с названиями (***Усиление***, ***Воздействие!***, ***Ещё 2!*** и т. д.), оставив только карты с числами и по 1 карте ***Засада!*** и ***Безопасность***. Чтобы понизить сложность кампании, можете добавить в колоду ещё 1 карту ***Безопасность***. Чтобы повысить сложность, можете добавить в колоду дополнительные карты испытаний (***Засада!***, ***Ещё X!***, ***Окружены!***, ***Враждебность!***, ***День***, ***Ночь*** и ***Воздействие!***).
- Каждый игрок берёт карандаш, ластик и лист персонажа. Можете заполнить верхнюю часть листа, указав своё имя, класс выжившего и имя персонажа.
- В последующих миссиях игроки будут брать карты монстров в зависимости от того, сколько монстров было прикреплено к их персонажу в конце предыдущей миссии.

Эта кампания разработана так, чтобы учитывать последствия действий игроков. Если у вас есть дополнения к игре «Максимум Апокалипсис», мы рекомендуем режим с окончательной смертью выживших. Но если вы предпочитаете не расставаться со своим персонажем, в верхней части каждого листа находится счётчик смертей, с помощью которого вы можете подсчитывать смерти вашего выжившего, продолжая игру за него.

В начале кампании ваша группа игроков должна решить, какой режим игры вы выберете:

Окончательная смерть (высокая сложность)

Если вы играете с окончательной смертью, игрок, чей персонаж погиб, теряет этого персонажа и его класс до окончания кампании. Игрок должен выбрать нового выжившего из оставшихся и взять новый лист персонажа. Перенесите весь накопленный опыт этого выжившего на новый лист персонажа.

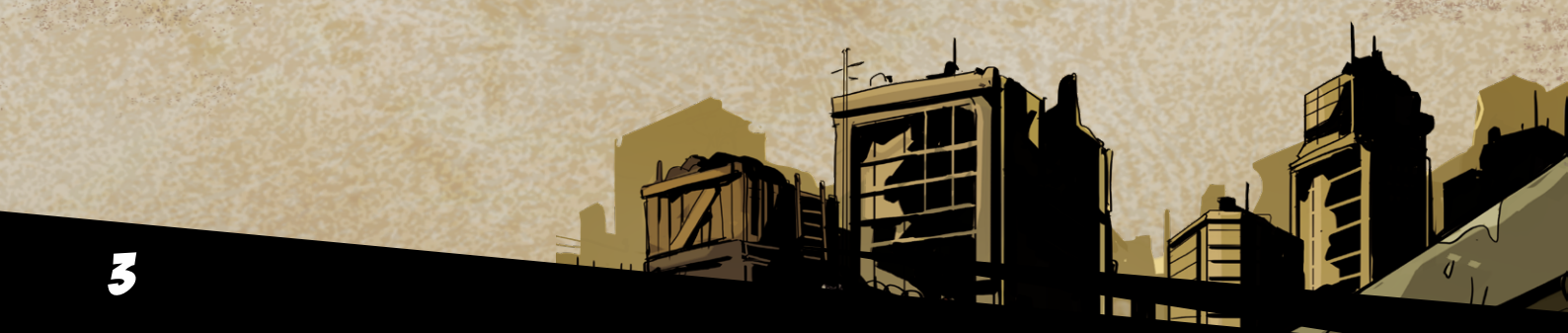
Классом считаются все выжившие, использующие одну колоду карт. Например, выжившие ***Пожарный*** и ***Пожарная*** считаются одним классом.

Счётчик смертей (средняя сложность)

Режим со счётчиком смертей позволяет игрокам либо сохранить текущего выжившего после того, как он погиб, либо выбрать нового. После смерти выжившего поставьте отметку в пустой ячейке в разделе «Смерти» в верхней части листа. Если вы выбрали нового персонажа, перенесите общее количество смертей ваших выживших на новый лист. Если игрок теряет выжившего в 4-й раз за кампанию, она считается проваленной.

Без ограничений (низкая сложность)

Это самый гибкий режим, который позволяет игрокам пройти кампанию целиком и узнать весь сюжет. Игроки могут либо сохранить текущего персонажа после того, как он погиб, либо выбрать нового. Не используйте счётчик смертей: вместо этого отмечайте смерти каждого выжившего удобным вам образом. В конце кампании при подсчёте очков можете посчитать все смерти и оставшееся здоровье выживших, участвовавших в кампании, как дополнительный показатель успеха.



НОВЫЕ ПРАВИЛА

ДЕЙСТВИЯ С РЮКЗАКОМ

В разделе с рюкзаками на листе персонажа обозначены действия, которые игроки могут совершать, ставя отметки в соответствующих ячейках. В большинстве случаев для этого необходимо потратить столько очков опыта, сколько указано в ячейке. Если вы поставили отметку, она остаётся в ячейке до конца кампании. Каждое действие подробно описано ниже.

- **Бинт/аптечка.** В качестве действия в свой ход восстановите 5/10 здоровья своему выжившему. Можете выполнять каждое из этих действий по 1 разу между миссиями, не тратя очки опыта.
- **Противоядие.** В качестве действия в свой ход уберите все эффекты состояний со своего выжившего.
- **Дымовая граната.** Можно разыграть на этапе «Появление монстров» как свободное действие (1 раз за этап). Заново проведите этап «Появление монстров»: сбросьте открытую карту появления, затем откройте из колоды 2 карты, разыграйте 1 из них и сбросьте другую.
- **Консервы.** В качестве действия в свой ход установите значение на вашем кубике голода на 1. Можете выполнять это действие 1 раз между миссиями, не тратя очки опыта.
- **Палатка.** В качестве свободного действия в свой ход положите жетон закрытого помещения на тайл, который занимает ваш выживший. Этот тайл считается закрытым помещением до конца миссии. Затем сбросьте все карты воздействий перед вами.





ПОСЛЕДСТВИЯ СМЕРТИ ВЫЖИВШЕГО

По обычным правилам игра заканчивается, когда погибают все выжившие, однако в кампании с режимом «Наследие» вы можете выбрать 1 из следующих вариантов:

НЕМЕДЛЕННОЕ ПОРАЖЕНИЕ! (ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ)

Вы проигрываете текущую миссию и должны решить: переиграть эту миссию или продолжить кампанию с последствиями поражения. Если вы решаете продолжить несмотря на поражение, каждый игрок получает опыт за выполненные цели на момент проигрыша.

ПРЕВОЗМОГАНИЕ (ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА)

Оставшиеся игроки продолжают игру и пытаются выполнить миссию. Сбросьте все карты монстров, лежащие перед погибшим выжившим. За каждую сброшенную карту монстра положите по маркеру монстра на тайл, который занимал этот выживший. Также поместите на этот тайл все маркеры целей и карты находок погибшего выжившего. Другие игроки могут подобрать их свободным действием, как если бы совершали обмен с персонажем. Ваша команда проигрывает, если все выжившие погибли.

ВОЗРОЖДЕНИЕ (НИЗКАЯ СЛОЖНОСТЬ)

Игрок, чей выживший погиб, может либо сохранить текущего персонажа, либо выбрать нового. Если он сохраняет текущего персонажа, то отмечает его смерть на листе персонажа согласно выбранному режиму, полностью восстанавливает здоровье и продолжает игру. Если игрок решает выбрать нового выжившего, поместите его на тайл, который занимал погибший выживший, и продолжите игру с ним. Вы не можете выбрать этот вариант при игре в режиме «Окончательная смерть».

*Если вы не можете пройти одну миссию несколько раз, попробуйте добавить в колоду появления монстров дополнительную карту **Безопасность**.*

Выполнение миссии

После прохождения каждой миссии кампании фиксируйте текущее значение здоровья и голода вашего выжившего на его листе персонажа. Также подсчитайте, сколько карт монстров лежат перед ним, и запишите это число в нижней части листа. Затем уберите с вашего выжившего все эффекты состояний.

Если вы выполнили миссию с первой попытки, **добавьте 1 случайную карту испытания** (***Засада!***, ***Ещё Х!***, ***Окружены!***, ***Враждебность!***, ***День***, ***Ночь*** или ***Воздействие!***) в колоду появления монстров.

Очки опыта

В конце миссии каждый игрок получает по 1 очку опыта за каждую выполненную цель миссии (пункты списка в разделе «Цели миссии»). Если вы выполнили миссию и ни один выживший не погиб, каждый игрок получает ещё по 2 очка опыта. Если у вашего выжившего есть улучшение, позволяющее переносить экипированные карты снаряжения в следующую миссию, отметьте их любым удобным образом и экипируйте при подготовке к следующей миссии.



Трата очков опыта

Вы можете сохранять очки опыта, чтобы использовать их для выполнения действий с рюкзаком или приобретать за них постоянные улучшения. Стоимость каждого действия или улучшения указана внутри соответствующей ячейки на листе персонажа. Приобретая действие или улучшение, ставьте отметку внутри соответствующей ячейки. Вы не можете приобретать действия или улучшения, используя ячейки, в которых стоит отметка.

- **Размер начальной руки.** Берите указанное количество карт в руку во время подготовки к миссии (приобретается слева направо).
- **Дополнительные ячейки снаряжения.** Повысьте количество ячеек вашего снаряжения на 1 за каждую приобретённую ячейку этого улучшения.
- **Перенос экипированного снаряжения.** Перенесите указанное количество экипированных карт снаряжения или меньше в следующую миссию (приобретается слева направо). Перенесённое снаряжение в начале миссии считается полностью заряженным.
- **Действия с колодой появления монстров.**
  - За 1 очко опыта за каждого игрока можете добавить в колоду появления монстров 1 карту на ваш выбор: ***Первая помощь***, ***Усиление***, ***Торговля*** или ***Рыбалка***.
  - За 2 очка опыта за каждого игрока можете убрать из колоды появления монстров 1 карту на ваш выбор: ***Окружены!***, ***Ещё X!***, ***Засада!***, ***Воздействие!***, ***Враждебность!***, ***Ночь*** или ***День***. Хотя бы 1 карта ***Засада!*** всегда должна оставаться в колоде.

  Например, при игре вчетвером вы можете убрать карту ***Окружены!***, потратив суммарно 8 очков опыта. При приобретении этих действий вы можете распределять трату очков опыта между игроками любым образом. При приобретении этих действий все игроки одновременно проставляют отметку в соответствующей ячейке.
- **Преимущество при появлении монстров.** Если во время этапа «Появление монстров» вы открыли карту с номером, соответствующим одной из приобретённых вами ячеек, можете сбросить её, не разыгрывая, и открыть другую (1 раз за этап). Вы обязаны разыграть её.