

Зомбишорд

ЧЁРНАЯ ЧУМА



ПРАВИЛА ИГРЫ



ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ	3
ВПЕРЕД, В ТЁМНЫЕ ВЕКА!	5
ПОДГОТОВКА	6
ОБЗОР ИГРЫ	8
ОСНОВЫ	9
Полезные обозначения	9
Прямая видимость	10
Движение	11
Строение карт снаряжения	12
Оружие и боевые заклинания	12
Шумное и бесшумное снаряжение	
для убийства зомби и взлома дверей	13
Боевые характеристики	14
Шум	15
Опыт, уровень опасности и умения ...	16
Инвентарь	17
Руки	17
Тело	17
Запасная сумка	17
Виды зомби	18
Ходок	18
Толстяк	18
Бегун	18
Отродье	18
Некромант	18
ФАЗА ИГРОКОВ	19
Движение	19
Обыск	19
Взлом двери	19
Появление зомби в зданиях	20
Упорядочивание инвентаря	
и обмен снаряжением	20
Боевые действия	21
Действие ближнего боя	21
Действие дистанционного боя	21
Магическое действие	21
Действие чар	22
Взять или активировать цель	22
Пошуметь как следует!	22
Ничего не делать	22

ФАЗА ЗОМБИ	23
Шаг 1 — Активация	23
Атака	23
Бросок брони / Броня и щит	23
Движение	24
Бегуны	25
Шаг 2 — Появление	25
Зоны появления других цветов	26
Карты дополнительного хода	26
Карты двойного наплыва	26
Если закончились фигурки	28
Некроманты	29
БРАТСТВО НЕКРОМАНТОВ	31
Как играть против братства	31
СРАЖЕНИЯ	32
Ближний бой	33
Дистанционный бой	33
Приоритет целей	34
Попадания в своих	34
Перезарядка	34
Магическое действие	35
Драконье пламя	35
ХРАНИЛИЩА	36
Зоны хранилищ и двери	36
Артефакты в хранилищах	37
ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ	37
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	38
Приключение 0: Пляска смерти	38
Легко / 4+ выживших / 45 минут	
Приключение 1: Большая охота	40
Легко / 6+ выживших / 60 минут	
Приключение 2: Чёрная книга	41
Легко / 6+ выживших / 60 минут	
Приключение 3: Пастухи	42
Средне / 6+ выживших / 90 минут	
Приключение 4: Голод	43
Средне / 6 выживших / Варьируется	
Приключение 5: Штаб гарнизона ...	44
Средне / 6+ выживших / 120 минут	
Приключение 6: In Caligine Abditus ...	45
Средне / 6+ выживших / 120 минут	
Приключение 7: По следу из трупов ..	46
Средне / 6+ выживших / 150 минут	
Приключение 8: Тёмный храм	47
Сложно / 6+ выживших / 120 минут	
Приключение 9: Адская бездна	48
Сложно / 6+ выживших / 150 минут	
Приключение 10: Испытание огнём ...	49
Сложно / 6+ выживших / 180 минут	
УМЕНИЯ	51

? Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы вам поможем!
 Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ
ИГРОВОГО ПОЛЯ



65 ФИГУРОК ЗОМБИ



35 ходяков



14 толстяков

14 бегунов

12 ФИГУРОК И ПЛАНШЕТОВ
ВЫЖИВШИХ



Нелли



Анна



Силас



1 отродье



1 некромант

6 ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ



Кловис



Болдрик



Самсон

6 КУБИКОВ



6 ЦВЕТНЫХ
ПОДСТАВОК



48 УКАЗАТЕЛЕЙ



68 ЖЕТОНОВ

Двери

Синяя	×1
Зелёная	×1
Нейтральная	×12



Жетоны драконьей желчи ... ×4



Жетон выхода



Жетон первого игрока



Жетоны шума



Жетон доп. действия



Жетон «Гниющий»



Жетоны целей (красный оборот)

Синий	×1
Зелёный	×1
Красный	×8



Жетоны появления зомби (красный оборот)

Синий	×1
Зелёный	×1
Зелёный + некроант	×1
Коричневый + некроант	×1
Красный + некроант	×1
Фиолетовый + некроант	×1
Серый + некроант	×1
Бежевый + некроант	×1
Красный	×4



Двери в хранилища

Фиолетовая	×2
Жёлтая	×2



Зоны хранилищ

Фиолетовая	×1
Жёлтая	×1

125 КАРТ

71 карта снаряжения

«А-а-а!!»	×4
Яблоки	×2
Топор	×2
Кольчужный доспех	×2
Арбалет	×2
Кинжал	×4
Смертельный удар	×2
Драконья желчь	×4
Огненный шар	×2
Длинный меч	×2
Молот	×1
Молот (стартовый)	×1
Одноручный арбалет	×2
Исцеление	×1
Пекло	×1
Невидимость	×1
Кожаный доспех	×2
Молния	×2
Длинный лук	×2
Взрыв маны	×1
Взрыв маны (стартовый)	×1
Орочий арбалет	×1
Латы	×1
Много стрел	×3
Много болтов	×3
Многозарядный арбалет	×2
Отпор	×1
Солонина	×2
Щит	×2
Короткий лук	×1
Короткий лук (стартовый)	×1
Короткий меч	×1
Короткий меч (стартовый)	×3
Скорость	×1
Меч	×2
Факел	×4
Вода	×2



54 карты зомби (с №01 по №54)





ВПЕРЁД, В ТЁМНЫЕ ВЕКА!



Смерть, несправедливость, чума и война в наши дни дело обычное, но ничто не подготовило нас... к зомби!

Они вышли из глубин лесов и сквозь густой туман поплелись на зов некромантов. По воле этих чёрных колдунов они напали на деревни и крестьянские наделы. Зомби были повсюду, они бросались на людей, кусали и раздирали их на части. И нам оставалось лишь в ужасе смотреть на то, как наши павшие друзья поднимаются и пополняют ряды живых мертвецов.

Мертвецы сеяли хаос и смерть, угрожая большим городам. Их вторжение было не остановить — не спасли бы даже могучие каменные стены. Но некроманты не приняли в расчёт нас. Простое отребье. Чернь.

Некромантов охватила та же спесь, какая порой охватывает наших «влиятельных лордов». Они забыли о том, какими упорными, какими стойкими мы бываем. И мы знаем, как нужно драться. Некроманты видели в нас лишь будущих солдат для их восставшей из могил армии.

Они ошибались.

Пришло время взяться за оружие и сразиться за жизнь и свободу! Пришло время устроить **зомбицид!**

КАК НАСЧЁТ ЗОМБИЦИДА НОВОГО ВРЕМЕНИ?



«Зомбицид: Чёрная чума» берёт отдельные механики у «Зомбицида» нового времени. При желании вы можете даже смешать их отдельные компоненты, чтобы получить свой собственный уникальный сеттинг (Эш одобряет!). Но в «Чёрной чуме» имеется ряд необычных правил, которые придают новому «Зомбициду» свою особую изюминку.

«Зомбицид: Чёрная чума» — командная настольная игра, в которой вы противостоите ордам зомби. Каждый игрок управляет отрядом из нескольких выживших (от одного до шести) в фэнтезийном мире, который наводнили ожившие мертвецы. Цель игры проста — выполнить все задачи, пройти приключение, перебить как можно больше зомби и в процессе уцелеть.

Хорошая новость: зомби медлительны, тупы и предсказуемы. Плохая новость: их вокруг — просто море. А ещё у них есть отродья и кукловоды-некроманты!

Выжившие используют разные подручные средства, чтобы уничтожать врагов. Если найдёте мощное оружие, сможете убивать их пачками. Но запах крови и шум привлечёт ещё больше мертвецов!

Вам разрешено обмениваться снаряжением, а также давать и принимать (или игнорировать) советы. Однако только действуя сообща, вам удастся пройти все приключения и остаться в живых. Сражаться с зомби — само по себе весело, но вам также потребуется спасти других выживших, искать пропитание и оружие, разгадывать тайны некромантов и многое другое.

После игры в «Зомбицид: Чёрная чума» вы станете лучшими истребителями зомби на деревне!





ПОДГОТОВКА

1. Выберите приключение.
2. Выложите фрагменты поля.
3. Выложите двери, цели и прочие жетоны, указанные в приключении.

В партии обычно участвуют 6 выживших: вы можете распределить их между игроками так, как вам удобно. Новичку рекомендуем играть за одного выжившего — так вам будет проще усвоить основы игровой механики. Опытные игроки легко смогут управлять целым отрядом из 6 выживших и истреблять зомби в одиночку.



6

Зомбицид: Чёрная чума — Правила

4. Каждый игрок выбирает, какими выжившими будет играть (всего участвует от 1 до 6 выживших). Вокруг стола рассаживаются как угодно. Все игроки будут действовать сообща, в одной команде, а соперником выступит сама механика игры.

5. Возьмите панели управления (по одной на каждого персонажа) и положите на них планшеты выживших. К каждой фигурке присоедините цветную подставку, чтобы их было проще опознавать на игровом поле. А ещё каждому выжившему полагается 5 пластиковых указателей того же цвета.

6. Отложите в сторону все карты с атрибутом «Стартовое снаряжение»: «Молот», «Взрыв маны», «Короткий лук» и три «Коротких меча». Эти карты можно отличить по серой рубашке.



Карты стартового снаряжения вашего отряда

Также отложите в сторону все карты с атрибутом «Хранилище»: «Пекло» и «Орочий арбалет». Эти карты можно отличить по синей рубашке.



Эти сокровища, как правило, спрятаны в хранилищах, и до них нужно добраться

7. Распределите стартовое снаряжение между выжившими. «Зомбицид: Чёрная чума» — командная игра, так что сообща решите, кому какие карты выдать. Каждый выживший должен начать игру хотя бы с одной картой. Если в стартовых умениях выжившего перечислено какое-либо стартовое оружие, выдать ему это оружие — вдобавок к тому стартовому снаряжению, которое он уже получил.

8. Сложите карты зомби в одну колоду, а оставшиеся карты снаряжения — в другую, затем перемешайте каждую по отдельности и поместите лицевой стороной вниз рядом с полем.

9. Поместите фигурки выбранных героев в зону (или зоны), где начинают игроки (указано в описании приключения).

10. Каждый игрок кладёт перед собой панели управления своими выжившими. Указатели опыта должны указывать на нулевое деление шкалы опасности. Кроме этого, разместите один указатель на делении «0» шкалы ранений, а ещё один — на делении напротив первого (синего) умения. Ещё три указателя размещаются в верхней части панели — это резерв.



11. Решите, кто будет первым игроком, и отдайте ему жетон первого игрока.





ОБЗОР ИГРЫ

Партия в игру «Зомбицид: Чёрная чума» состоит из нескольких раундов, которые делятся на фазы.

◆ ФАЗА ИГРОКОВ

Участник партии с жетоном первого игрока совершает ход, задействуя своих выживших по очереди в произвольном порядке. Каждый выживший изначально способен совершить 3 действия за ход, но определённые умения позволяют ему совершать дополнительные действия по мере развития игры. Выживший использует действия, чтобы убивать зомби, двигаться по игровому полю и выполнять иные задачи, обозначенные в описании приключения. Действия порой бывают шумными, а на шум сбегают зомби!

Когда игрок задействовал всех своих выживших, право хода передаётся его соседу слева. Тот задействует своих выживших по аналогичным правилам. Как только участники партии завершили свои ходы, фаза игроков заканчивается.

Фаза игроков подробно описана на странице 19.

◆ ФАЗА ЗОМБИ

Каждый зомби на игровом поле активируется и тратит 1 действие, чтобы атаковать выжившего, находящегося в одной с ним зоне. Если атаковать некого, зомби двигается к выжившим или идёт в сторону зоны с наибольшим уровнем шума. У некоторых зомби — их называют бегунами — сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться, передвинуться и атаковать или дважды передвинуться.

Как только зомби завершили свои действия, во всех действующих зонах появления возникают новые мертвяки.

Фаза зомби подробно описана на странице 23.



◆ КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Все жетоны шума убираются с поля, а первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

◆ ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия считается проигранной, если все выжившие выведены из игры либо если сбежало слишком много некромантов. У некоторых приключений есть особые условия поражения (например, если отряд потерял хотя бы одного бойца).

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия приключения. «Зомбицид: Чёрная чума» — командная игра, так что, если условия выполнены, побеждают все участники отряда.





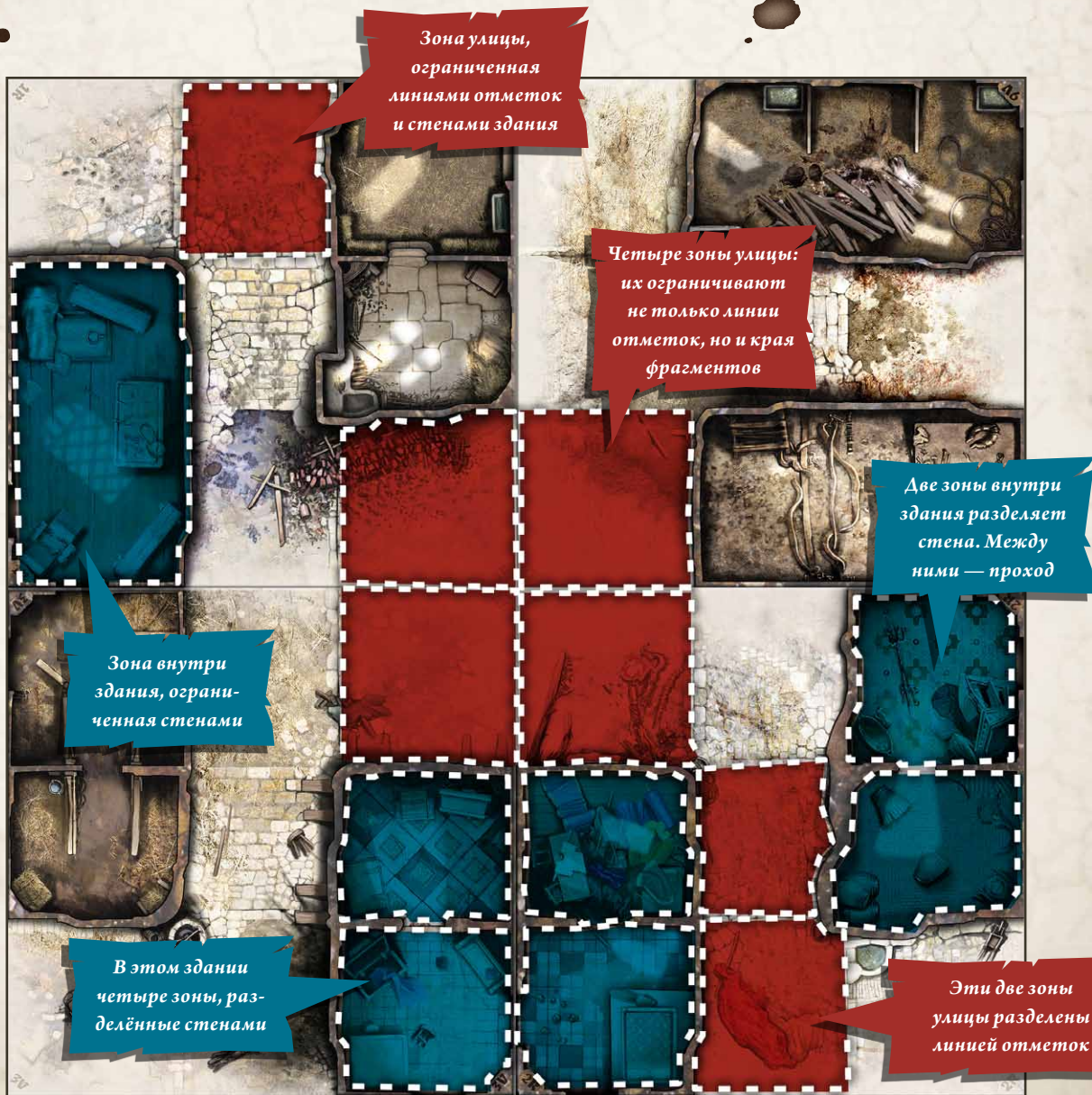
ОСНОВЫ

ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Персонаж: выживший или зомби.

Зона: внутри здания зоной считается комната.

Снаружи зоной считается участок между двумя линиями отметок (или линией отметок и краем фрагмента) и стенами зданий вдоль улиц.



Прямая видимость

Как узнать, видит ли меня зомби и вижу ли его я?

На улицах персонажи видят по прямой линии, которая параллельна сторонам игрового поля. По диагонали они не видят. В прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или край поля.

Внутри здания персонаж видит все зоны, которые соединены проходами с зоной, где стоит этот персонаж. Если есть проход, стены не мешают прямой видимости между двумя зонами. Однако зона прямой видимости у персонажа внутри здания ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно.

ВАЖНО: если выживший смотрит наружу из здания или с улицы внутрь здания, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на линии, но лишь одна зона внутри здания.

Анна не видит эту зону, так как дверь закрыта

Анна видит первую зону в этом здании через открытую дверь

Прямая видимость Анны ограничена одной зоной внутри здания

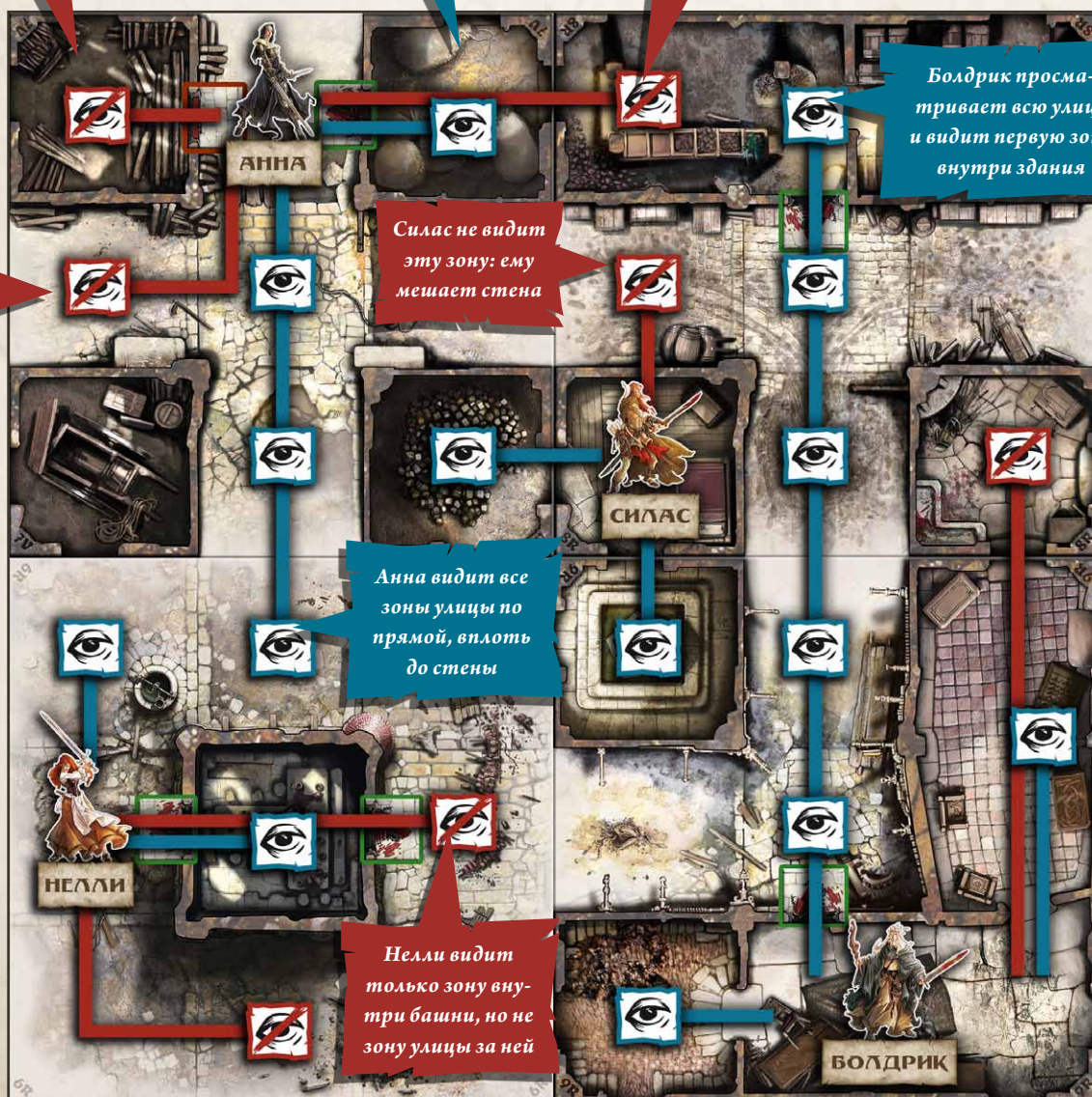
Эту зону Анна не видит, так как смотреть может только по прямой

Силас не видит эту зону: ему мешает стена

Болдрик просматривает всю улицу и видит первую зону внутри здания

Анна видит все зоны улицы по прямой, вплоть до стены

Нелли видит только зону внутри башни, но не зону улицы за ней

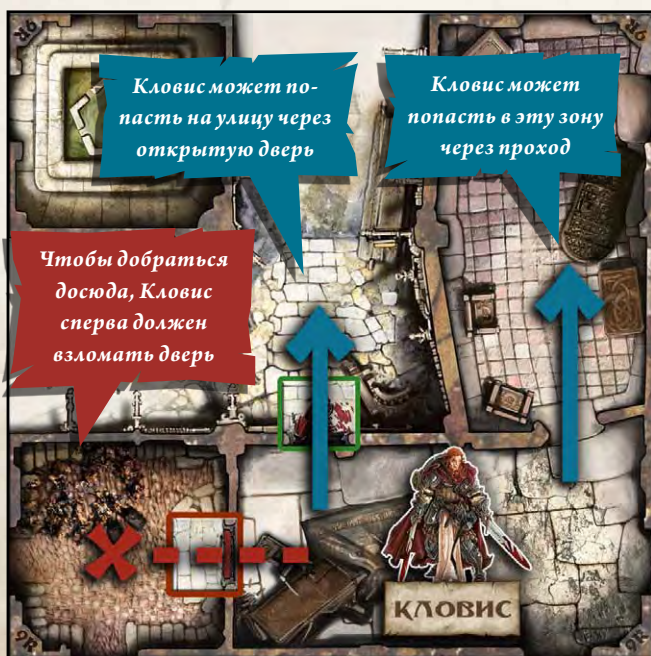
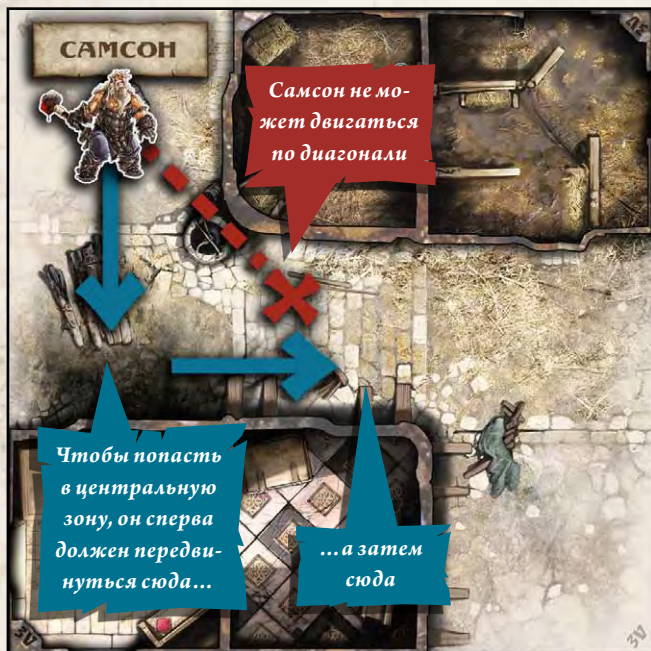


◆ ДВИЖЕНИЕ

Персонажи могут перемещаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соприкасаются хотя бы одной стороной. Углы не считаются: по диагонали движение невозможно.

На улицах движение между зонами ничем не ограничено. Однако чтобы войти в здание с улицы или наоборот, персонажи обязаны идти через дверь (или проход).

Внутри здания персонажам разрешено двигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соединены проходом. Расположение фигурки и планировка стен не имеют значения, если зоны соединяются проходом.



ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Мы отправились в загородную резиденцию короля. Она была неподалёку, и там вообще-то не место таким, как мы... Но положение дел таково, что его величество определённо не станет сильно возражать против нашего присутствия. Замок был разгромлен. Разрушен. Редкие выжившие спрятались по погребам. Представьте их удивление, когда из-за дверей они услышали людские голоса и в помещение ввалилась толпа престыян с факелами и вилами. Да, королевские войска оказались бессильны против проторливой орды. Но теперь, по крайней мере, в наших рядах будет несколько волшебников и рыцарей в доспехах. А ещё оружие. Просто куча оружия. После бойни в замке его осталось немало: ходячим мертвецам-то оно ни к чему.

В игре «Зомбицид: Чёрная чума» вы найдёте множество карт снаряжения. Снаряжение, которое пригодится выжившим для уничтожения зомби, делится на три категории: оружие ближнего боя, дистанционное оружие и боевые заклинания.

- У **оружия ближнего боя** дальность равна 0, поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Его используют для действий ближнего боя (см. стр. 33).



Топор или меч? Есть немало способов покрошить зомби!

- У **дистанционного оружия** дальность может быть и 1, и больше. Его используют для действий на дистанции (см. стр. 33). Если вы атакуете кого-то дистанционным оружием на расстоянии 0, бой всё равно считается дистанционным.



Со временем вы избавитесь от стартового короткого лука в пользу более мощного дистанционного оружия

- На картах **боевых заклинаний** изображены свитки. Дальность у них также может быть 1 или больше. Заклинания используют для магических действий (см. стр. 35). Если вы атакуете кого-то боевым заклинанием на расстоянии 0, действие всё равно будет считаться магическим.



Примеры боевых заклинаний: огненный шар и взрыв маны

Некоторые карты снаряжения могут принадлежать сразу к нескольким категориям.



Орочий арбалет — одновременно и оружие ближнего боя, и дистанционное

ШУМНОЕ И БЕСШУМНОЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ УБИЙСТВА ЗОМБИ И ВЗЛОМА ДВЕРЕЙ



Снаряжение, которое позволяет взламывать двери, но требует для этого бросок кубика, помечено таким символом. Значение на кубике — это минимальный результат, который нужно выбросить, чтобы взломать дверь.



Снаряжение, которое позволяет взламывать двери без броска кубика, помечено таким символом.



Снаряжение, которое позволяет убивать зомби, имеет боевые характеристики, указанные внизу карты.

Рядом с символами взлома и боевыми характеристиками стоит ещё один символ: он показывает, производится ли шум, когда вы совершаете соответствующее действие. На шум сбегают мертвяки!



Это шумное действие: совершив его, положите на поле жетон шума (см. стр. 15).



А это — бесшумное. Не кладите жетон шума.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На картах оружия ближнего боя, дистанционного оружия и боевых заклинаний указаны боевые характеристики, благодаря которым вы сможете сделать из зомби котлету.



Эти ромбики показывают, на каком уровне опасности должен находиться выживший, чтобы у него была возможность использовать эту карту. На картах игры «Зомбицид: Чёрная чума» изображены все четыре ромба. Это означает, что оружие доступно выжившему независимо от уровня опасности. В будущих дополнениях появятся карты, на которых часть ромбов будет отсутствовать: на этих уровнях выживший не сможет использовать такую карту (но ничто не запрещает хранить её в подходящей для этого ячейке).

ДЛЯ ОБЕИХ РУК: если у вас по одинаковому оружию в каждой руке, можете за одно действие использовать оба. Если это дистанционное оружие или боевые заклинания, необходимо, чтобы вы целились в одну зону

РУКА: чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку



БЕСШУМНЫЙ: не создаёт шума в ближнем бою

ВЗЛАМЫВАЕТ ДВЕРИ: может быть использовано для взлома запертых дверей без броска кубика

ШУМНЫЙ: производит шум при взломе двери

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0» означает, что оружие предназначено только для рукопашной (ближний бой)

УРОН: количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений

РУКА: чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку

КУБИКИ: потратив действие ближнего боя на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

БЕСШУМНЫЙ: не создаёт шума в дистанционном бою



ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. Максимальное значение «1» или больше означает, что оружие предназначено только для дистанционного боя

КУБИКИ: потратив действие дальнего боя на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

УРОН: количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений

РУКА: чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку

ДЛЯ ОБЕИХ РУК: если у вас по одинаковому оружию в каждой руке, можете за одно действие использовать оба. Если это дистанционное оружие или боевые заклинания, необходимо, чтобы вы целились в одну зону

ЗАКЛИНАНИЕ: на картах заклинаний изображён свиток

УРОН: количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений

ШУМНЫЙ: производит шум в магическом бою. Оружие или заклинания для обеих рук создают один жетон шума за действие

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие

КУБИКИ: потратив магическое действие на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

Шум

Если трупы вас заметят, они тут же со стонами бросятся к вам, словно умоляя дать попробовать кусочек. Вот только зомби ещё и на шум лезут. Если вокруг тихо, они ведут себя спокойно. Но стоит мыши прошуршать, и они тут как тут. И вы даже представить себе не можете, насколько тихими могут быть мертвецы... Хотя почему нет? Можете. Вот только ходячий мертвец в этом плане ничем не отличается от летачего. Никаких тебе боевых кличей или воплей. Порой приходится добровольно затыкать себе рот кляпом, чтобы не вскрикнуть от изумления. Или от ужаса.



- Положите жетон в зону, где выживший совершил это действие. Жетон останется в этой зоне, даже если выживший уйдёт.
- От одного действия может появиться лишь 1 жетон шума, и неважно, сколько игрок бросил кубиков или нанёс урона и было ли у него оружие в обеих руках или только в одной.
- В конечной фазе все жетоны шума необходимо убрать с поля (стр. 8).

ПРИМЕЧАНИЕ: каждая фигурка выжившего тоже считается за жетон шума. Ну да, вот не получается у них действовать потихому! Да и у зомби слух чуткий.

ПРИМЕР: Кловис тратит действие, чтобы взломать дверь топором. Это громкий способ избавиться от двери — положите в эту зону жетон шума. Далее герой атакует зомби в своей зоне и валит его парой ударов. В драке топор — тихое оружие, так что жетон шума не кладётся. Однако в зоне и так два источника шума: жетон от взлома двери и сама фигурка Кловиса.

В другой зоне Болдрик совершает 2 магических действия с помощью огненного шара. Хотя выживший каждый раз бросал 3 кубика, он получает в свою зону лишь 2 жетона шума — по одному за каждое магическое действие. Жетоны остаются в том месте, где Болдрик создал шум. Они не переносятся, когда выживший двигается.

Чтение заклинаний или взлом дверей создают шум, который привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным снаряжением взламывается дверь или производится атака, появляется жетон шума.

Опыт, уровень опасности и умения

За каждого убитого зомби выживший получает одно очко опыта, а его указатель опыта движется вправо по шкале опасности. За сбор жетонов целей в некоторых приключениях и уничтожение отродья начисляется больше опыта, чем обычно.

Существует 4 уровня опасности: синий, жёлтый, оранжевый и красный. Они символизируют количество появляющихся зомби — от мелких групп до настоящей лавины.

На каждом уровне опасности выживший обретает новое умение, которое помогает пройти приключение (подробнее об умениях — на стр. 51). Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. На красном уровне у вашего персонажа будет 4 умения. Получая новое умение, добавляйте новый указатель на соответствующее деление на панели управления.

- Как только выживший получит 7 очков опыта, его уровень опасности станет жёлтым и он получит четвёртое действие.
- Как только выживший получит 19 очков опыта, его уровень опасности станет оранжевым и он сможет выбрать одно из двух умений, которые указаны на планшете. Обозначьте свой выбор новым указателем.
- Набрав 43 очка опыта, выживший достигает красного уровня опасности и выбирает одно из трёх умений, которые указаны на планшете.

У накопления опыта есть и обратная сторона. Когда берёте карту, вызывающую появление зомби, вы обязаны прочитать текст, который соответствует уровню опасности у самого опытного выжившего, ещё находящегося в игре (см. Появление зомби, стр. 25).

Чем сильнее ваш выживший, тем больше кругом мертвяков.



Красный уровень:
2 толстяка

Оранжевый уровень:
5 ходоков

Жёлтый уровень:
2 бегуна

Синий уровень:
нет зомби



От 0 до 6 очков опыта: синий уровень, только стартовое умение

От 7 до 18 очков опыта: жёлтый уровень, получите четвёртое действие

От 19 до 42 очков опыта: оранжевый уровень, выберите одно из двух новых умений

43 очка опыта: красный уровень, выберите одно из трёх новых умений



ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может нести не больше 8 карт снаряжения. На вашей панели управления есть три типа ячеек для снаряжения: две ячейки рук, одна ячейка тела и пять ячеек заплечной сумки. В любой момент без затраты действий (даже в чужой ход) вы можете сбрасывать карты из инвентаря, чтобы освободить место для новых карт.

Руки



Такие символы обозначают, что снаряжение можно держать только в руках

- Обе ячейки рук предназначены только для снаряжения с таким символом.
- Карту снаряжения с символом руки можно использовать только тогда, когда она находится в соответствующей ячейке.

Тело



Такие символы обозначают, что снаряжение можно носить только на теле

- Ячейка тела предназначена только для снаряжения с таким символом.

- Вместо этого в ячейку тела можно положить карту снаряжения, указанную на самом планшете. Всё равно считается, что оно находится в руке: это особое снаряжение, которое выживший может в любой момент выхватить и использовать в мгновение ока.
- Карту снаряжения с символом тела можно использовать только тогда, когда она находится в соответствующей ячейке.

Заплечная сумка

- В ячейках заплечной сумки можно хранить не больше пяти карт снаряжения любых типов.
- Карты снаряжения с символом тела или руки можно хранить в заплечной сумке, но пока они там, использовать их нельзя. **Любой напечатанный на них текст не действует, пока вы не положите их в подходящие для этих карт ячейки инвентаря.**
- Карту снаряжения с символом заплечной сумки можно хранить только в заплечной сумке, и пока она там, её всегда можно использовать.



Такие символы обозначают, что снаряжение можно хранить только в заплечной сумке

В ячейку тела можно положить либо снаряжение с символом тела — например, доспехи, — либо снаряжение, указанное на планшете (в случае Нелли — кинжал)

В ячейки заплечной сумки можно положить любое оружие или заклинания, которые вы в данный момент не используете, а также карты поддержки с символом заплечной сумки — например, «Много стрел», — которые вы можете пустить в ход в любой момент



Обе руки предназначены в первую очередь для боя. В ячейки рук можно положить карты с символом руки — такие как оружие или заклинания

Виды зомби

В игре «Зомбицид: Чёрная чума» пять разновидностей зомби. Выжившему стоит поскорее выучить их сильные и слабые стороны, если он хочет выживать и дальше.

Большинство зомби могут совершить всего одно действие за каждую активацию (исключение — бегуны, у них два действия). Зомби уничтожен, если при атаке ему нанесено требуемое количество ранений (или больше). Тот, кто его атаковал, немедленно получает указанное количество очков опыта.



ХОДОК

Когда-то они были простыми крестьянами, мастерами, торговцами, горожанами — обычными людьми со своими мечтами и надеждами. Бедняг застали врасплох, и теперь у них только одна цель — убивать. Мы зовём их ходоками. Это самая глупая, но и самая многочисленная разновидность зомби. Однако не стоит их недооценивать. Когда их много, они крайне опасны, а их почти всегда много.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко



ТОЛСТЯК

Толстяки и при жизни были толстыми: богатые купцы, дворяне, да мало ли таких. Но поджотный жир — ещё полбеды. Боли они не чувствуют, как и любой другой мертвец. Чтобы такого убить, нужна крепкая рука. Или мощное оружие. Или волшебник. А если с умом пустить в дело огонь, то и он поможет.

Чтобы уничтожить: 2 ранения

Опыт за убийство: 1 очко



БЕГУН

Бегуны чрезвычайно быстры. Никто на двух ногах так не бежит, а они — бегают. Даже лошадь способны обогнать, хотя и с трудом. Видал я такое один раз — у бедняги-всадника не было ни единого шанса.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особое правило: в свою активацию бегун может совершить 2 действия (см. «Бегуны», стр. 25).



ОТРОДЬЕ

Ещё не встречали отродье? Вот везение так везение! Вы его узнаете, как только увидите. Оружие бесполезно. Доспехи не спасают. Бегство... ну, спастись бегством можно, если вы достаточно быстры. Но эти чудовища неумолимы. Огонь — вот что вам нужно. И потарче. Ничто другое их не возьмёт.

Чтобы уничтожить: 3 ранения

Опыт за убийство: 5 очков

Особые правила:

- От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони (см. стр. 23).
- Чтобы убить отродье, нужно оружие, наносящее 3 ранения. В базовой коробке игры «Зомбицид: Чёрная чума» такого нет. Чтобы разделаться с чудовищем, понадобится драконья жель. Разлейте её в зоне с отродьем и подожгите факелом, чтобы создать драконью пламя (см. стр. 35). Самсон на красном уровне опасности также способен убить отродье, если возьмёт оружие ближнего боя, наносящее 2 ранения, и прибавит к нему умение «+1 урон: близко» (см. стр. 51).



НЕКРОМАНТ

Все слышали детские страшилки про некромантов: дескать, они живут в лесах и похищают детишек, которые забредут слишком далеко. Страшилки работали как надо: дети старались не уходить далеко от дома. Но кто же знал, что некроманты и взаправду существуют! Никому не ведомо, откуда они явились и чего хотят... Возможно, просто погубить всех вокруг, кроме себя самих. К чуме они невосприимчивы, но оно и понятно: ведь именно некроманты управляют ордой зомби. Как только встретите такого — убивайте не задумываясь. А потом и труп сожгите. Чтобы уж наверняка.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особые правила: подробно описаны на стр. 29.



Таким жетоном обозначается зона появления, которую создаёт некромант. Он так и зовётся — жетон некрозоны



ФАЗА ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока, каждый участник игры активирует всех своих выживших в порядке на свой выбор. На синем уровне опасности выживший способен совершить 3 действия (не считая дополнительных, которые могут появиться благодаря умениям, доступным на синем уровне). Действия могут быть следующими.

ДВИЖЕНИЕ

«Нас превосходят семь к одному? Отлично, сейчас пойдёт веселье!»

— Самсон

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может пройти сквозь внешние стены зданий и запёртые двери. Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё 1 действие за каждого зомби, стоящего с ним в одной зоне. Когда выживший попадает в зону с зомби, его движение прерывается, даже если у него есть умение, позволяющее за 1 действие двигаться через несколько зон (или умение «Проныра», см. стр. 53).

ПРИМЕР: Силас находится в зоне с двумя ходаками. Чтобы её покинуть, он тратит 1 действие на движение, а затем — ещё 2 действия (за каждого ходака). Таким образом, он лишается 3 действий. Если бы в зоне находилось 3 зомби, Силасу бы потребовалось 4 действия, чтобы переместиться в другую зону.

ОБЫСК

«Тяните, что тут у нас! Мёртвый маг. Надо пошарить в его книжке заклиний, может, найдётся что полезное...»

— Нелли

Обыскивать можно только зоны внутри зданий и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды снаряжения. Затем он может либо поместить её в инвентарь выжившего, либо немедленно сбросить. **Выживший может проводить только 1 обыск за ход, даже если тратит на него дополнительное действие.** После обыска выжившему разрешено упорядочить снаряжение в инвентаре без затраты действий. Помните: карты снаряжения можно сбрасывать в любое время без затраты действия, чтобы освободить место в инвентаре для других карт. Если колода снаряжения опустела, перемешайте сброс (включая стартовое снаряжение, но не включая карты хранилища, такие как «Пекло» и «Орочий арбалет») и составьте новую колоду.

ВЗЛОМ ДВЕРИ

«...тогда-то у Кловиса и родились его поронные шуточки про „тук-тук“».

— Анна

Чтобы взломать дверь, у выжившего в руках должно быть оружие ближнего боя с символом «взлом двери». Потратьте действие и бросьте столько кубиков, сколько указано в характеристиках этого оружия. Если результат хотя бы одного кубика равен значению точности оружия или превосходит его, дверь взломана. Положите в эту зону жетон шума, если ваше оружие — шумное.



Символ взлома двери со значком кубика

Если при броске хотя бы на одном кубике выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, дверь взломана

Взламывая дверь, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

ВАЖНО: взлом двери — это не действие ближнего боя. Вы не получите бонусы к броску за оружие для обеих рук, всевозможные умения, дающие бонус в ближнем бою, и бонусный кубик за использование кинжала. Бросать нужно ровно столько кубиков, сколько указано в характеристике.



Символ взлома двери без значка кубика

У некоторого оружия символ взлома двери не сопровождается значком кубика. Такое оружие взламывает двери без броска кубиков. Просто потратьте действие и взломайте дверь. Положите в свою зону жетон шума, если ваше оружие — шумное (см. строение карт снаряжения на стр. 12).

Во многих приключениях фигурируют цветные двери. Как правило, их нельзя взломать, пока не будут выполнены определённые условия — например, пока не будет найден жетон цели соответствующего цвета. Подробнее читайте в описании самого приключения.



Появление зомби в зданиях

Когда игроки впервые открывают вход в закрытое здание, они сразу обнаруживают всех зомби в каждой комнате этого здания. Одно здание может занимать несколько фрагментов поля и включает в себя все комнаты, связанные проходами. В любом порядке выбирайте одну за другой зоны этого здания и для каждой берите карту зомби. Поместите соответствующее количество зомби нужной разновидности в выбранную зону (см. «Появление зомби» на стр. 25).

- Если вы взяли карту дополнительного хода, немедленно выполните указанное на карте действие.
- Если вы взяли карту двойного напыла (см. стр. 26), в текущей зоне зомби не появляются, зато для следующей зоны берите сразу две карты зомби.

• Некоторые игровые эффекты позволяют опять запереть взломанные двери. Если их затем снова взломают, это не приведёт к появлению новых зомби.

• Когда колода зомби закончится, перемешайте все карты из сброса и составьте из них новую колоду.

Если здание открыто с самого начала партии, не разыгрывайте появление зомби, когда войдёте в это здание.

Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением

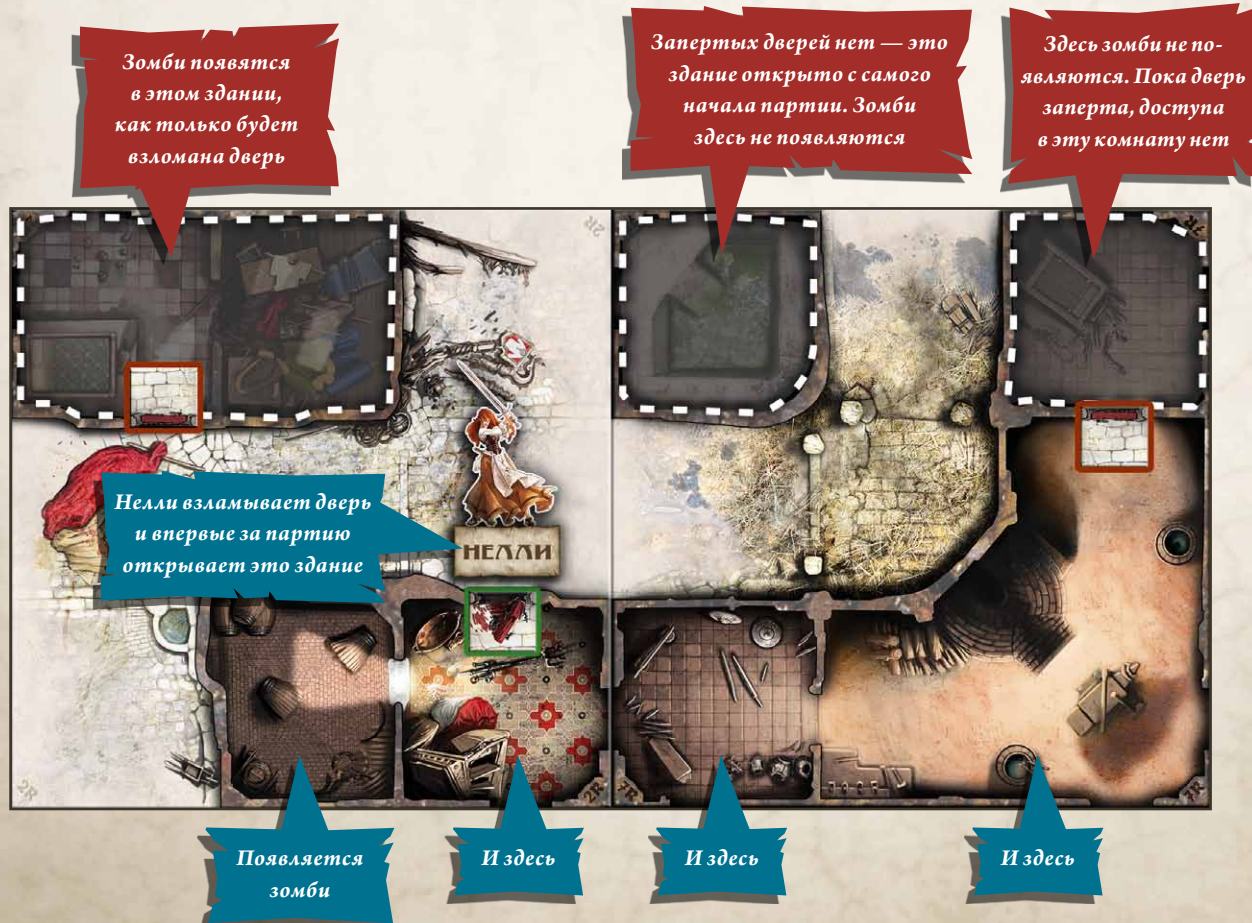
«— Отдай мне свиток с заклинанием, ты даже читать не умеешь!

— А ты отдай мне арбалет, откуда ты никого не поранил».

— Болдрик и Силас

Потратив 1 действие, выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом. Одновременно выживший может обменяться любым количеством карт с другим выжившим (но только с одним), который находится с ним в одной зоне. Тот другой выживший может упорядочить карты в собственном инвентаре без затраты действия.

Обмен не обязан быть равноценным: если оба участника согласятся, можно даже отдать всё сразу и даром!



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время боевых действий вы используете самое разное снаряжение, ориентированное на ближний, дистанционный или магический бой.

ДЕЙСТВИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ



«Можно и голову снять, если силушки хватит».

— Кловис

Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражения» на стр. 32). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

ДЕЙСТВИЕ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ



«— Ты где так ловко выучилась стрелять из арбалета?»

— Давно ещё. Ездил с отцом на охоту.

— Но разве в угодьях знати не запрещено браконьерство?»

— Кажется, я только что подстрелила шерифа».

— Анна и Нелли

Выживший применяет оружие дистанционного боя, которое держит в руках, чтобы выстрелить в зомби, находящихся в одной зоне в пределах расстояния, указанного на карте этого оружия (см. «Сражения» на стр. 32). В «Зомбициде» персонажи стреляют по зонам, а не по персонажам. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (см. стр. 34).

Помните: атака из дистанционного оружия на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.

МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ



«Тодами мы убедили людей, что магия только для избранных. Ясное дело, некоторые ритуалы требуют кое-каких умений, но даже последний из наших неучей в состоянии сотворить какой-нибудь огненный шар. А сейчас подобные заклинания особенно в цене».

— Болдрик

Выживший применяет боевое заклинание (заклинание с боевыми характеристиками), которое держит в руках, чтобы атаковать зомби. Такая атака проводится по правилам дистанционного боя.



◆ ДЕЙСТВИЕ ЧАР

«Ну давай, ускорь меня, старик. И уж прости меня, если я начну хихикать: от твоих чар я себя эльфом чувствую!»

— Кловис, обращаясь к Болдрику



Карты чар выглядят так

Выживший применяет чары (заклинание без боевых характеристик), которые держит в руках, по правилам, описанным на карте чар.

- Чарами воздействуют на персонажей или на зоны (сверяйтесь с описанием карты) в прямой видимости выжившего.
- Если цель — выживший, то целью можно выбрать и себя.
- У большинства карт чар есть приписка «1 раз за ход»: выживший может применить такое заклинание только раз за каждый свой ход. Если у него несколько копий одной карты, каждая копия чар применяется по отдельности. Одну и ту же карту чар можно применить и несколько раз за раунд в том случае, если выжившие будут передавать её друг другу и в свой ход использовать.

◆ Взять или АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

«— Сколько нужно монашек, чтобы затечь факел?»

— Одна. Мы своё дело знаем и лишены чувства юмора».

— Анна и Кловис

Выживший берёт жетон цели или активирует объект в этой же зоне. Все игровые эффекты изложены в описании приключения.

◆ ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!

Выживший нарочно издаёт шум, чтобы привлечь зомби. Положите в его зону 1 жетон шума.

◆ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Выживший не совершает действий и досрочно завершает ход. Все непотраченные действия сгорают.



ФАЗА ЗОМБИ

Зомби, конечно же, свирепы, но глупы до безобразия. Смелалку придётся проявлять, только если рядом есть непромант. А так даже маленький отряд решительных бойцов легко сдержит натиск орды. Всего-то и надо: не слишком шуметь и бить без пощады — уж от мертвецов вы точно пощады не дождётесь.

Когда игроки задействовали всех выживших, в игру вступают зомби. Ими никто не управляет: они делают всё сами.

Шаг 1 — Активация

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Сначала выполняются атаки, затем — движение. Однако помните, что за 1 действие зомби способен провести лишь 1 атаку или совершить 1 движение.

АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего в одной зоне с ним. Атака зомби всегда считается успешной, не подразумевает броска кубиков и наносит одно ранение. Если атакованных выживших несколько, игроки сами решают, как распределить ранения между ними. При желании все ранения можно назначить одному из них.



После броска брони (если предусмотрен) указатель на шкале ранений сдвигается на 1 деление вправо за каждое полученное ранение. Как только указатель достигает деления 3, выживший убит. Уберите с поля его фигурку и сбросьте его снаряжение.

Неистовый жор! Зомби нападают группами. Если зомби атакует выжившего, все прочие активированные зомби в этой же зоне присоединяются к нападению. Даже если наносимых ими ранений окажется больше, чем необходимо для убийства выжившего.

ПРИМЕР: в зону с 7 ходаками попали 2 выживших. Чтобы уничтожить несчастных жертв, достаточно и 6 ходячков, но игроки решают, что все 7 ранений получат один и тот же выживший. Твоя имя останется в легендах, герой!

БРОСОК БРОНИ



Броня: выжившие, у которых в ячейке тела лежит карта брони, могут сделать бросок брони, чтобы избежать ранений. Бросьте столько кубиков, сколько ранений должен получить выживший. Подсчитайте, на скольких кубиках результат равен значению на карте брони или превосходит его. Именно столько ранений получится предотвратить. Если вы верите в удачу выжившего в броне — назначьте все ранения ему: не исключено, что он спасётся сам и спасёт всех остальных.

Щит: щит, находящийся в руке, позволяет делать броски брони при отсутствии брони как таковой. А если у выжившего, помимо щита, есть и броня, он может один раз перебросить свой бросок брони. Перебросьте все кубики, и новый результат заменит предыдущий.

В некоторых случаях (например, когда на выжившем кожаный доспех 5+) щит может дать более надёжную защиту, чем броня. И тогда выжившему придётся выбрать: либо бросить кубики с показателем 5+ за доспех и иметь возможность переброса, либо бросить кубики с показателем 4+ за щит без шанса на переброс.

С помощью броска брони нельзя предотвратить ранения, нанесённые отродьями, и гибель от драконьего пламени.

Пример: Болдрику и Кловису находятся в одной зоне с тремя ходячками. На Кловисе кольчужный доспех (броня 4+), и у обоих нет ранений. Ходячки атакуют, и каждый наносит по ранению. Игроки должны решить, как распределить три ранения между двумя выжившими. Например, все три раны может принять на себя Кловис: у него кольчужный доспех, а значит, больше шансов защититься. Либо же игроки могут распределить между собой раны по договорённости. Они решают, что одна рана достанется Болдрику, а остальные две — Кловису. У Болдрика брони нет, а значит, предотвратить полученную рану нечем. Кловис делает бросок брони: он бросает два кубика (по одному за каждое ранение) и получает результат 6 и 4. Один успех! Одна рана предотвращена, и Кловис получает всего одно ранение.

ДВИЖЕНИЕ

«Когда всё против тебя, стены и двери — твои лучшие союзники. Главное — избегай тупиков!»

— Силас

Неатаковавшие зомби тратят действие на перемещение по игровому полю к своим жертвам в соответствии с правилами, описанными ниже.

1. Зомби выбирает целевую зону.

- Если он видит выжившего, то движется к нему. Если он видит выживших в различных зонах, то движется к самой шумной группе. Помните, что каждый выживший равноценен 1 жетону шума.

- Если зомби никого не видит, то движется к зоне с наибольшим количеством жетонов шума.

В обоих случаях расстояние не важно. Зомби всегда движется к самой шумной еде, которую видит или слышит.

2. Зомби передвигается на 1 зону по направлению к целевой зоне, выбирая кратчайший путь.

Если в эту зону нет прохода, зомби всё равно движется к ней, как будто все двери взломаны. Однако запертые двери по-прежнему его останавливают.

Если кратчайших путей несколько, зомби разделяются на равные группы и следуют по всем возможным маршрутам. Они разделяются и в том случае, если в нескольких целевых зонах лежит одинаковое количество жетонов шума. **При необходимости добавьте на игровое поле ещё зомби, чтобы после разделения в группах было одинаковое количество зомби каждой разновидности.**

Особые случаи разделения групп зомби.

- Отродья и некроманты никогда не разделяются. По какому маршруту они пойдут, решают игроки.
- Если для создания одинаковых групп после разделения вам не хватает зомби, решите, какая из групп получит подкрепление и в каком направлении пойдут эти неравные отряды. К дополнительному ходу зомби это не приводит (см. стр. 28).



Анна, Нелли и Силас — самая шумная группа, но этот зомби видит только Болдрика

Этот зомби топает прямоком к троим выжившим

Этот зомби не видит выживших, так что движется в направлении самой шумной зоны

Этот зомби видит несколько групп выживших и движется к самой шумной из них. То, что Болдрик находится ближе, значения не имеет

Два маршрута до цели одинаковой длины. Эта группа зомби должна разделиться!

ПРИМЕР: группа из 4 ходоков, 1 толстяка и 3 бегунов движется к группе выживших. Зомби могут пойти по двум маршрутам одинаковой длины, так что они разделяются на группы.

- 2 ходока идут одним путём, другие 2 — вторым.
- Толстяк присоединяется к двум ходокам. Затем на поле нужно поставить второго толстяка, который пойдёт с другой группой.
- 2 бегуна идут с первой группой, а третий — со второй группой. На поле нужно поставить ещё 1 бегуна для второй группы. Кажется, шансы выживших слегка уменьшились.

ВАЖНО: у некромантов свои правила движения. Они всегда движутся к ближайшей обычной зоне появления зомби (не некрозоне), см. стр. 29.

БЕГУНЫ

Те, кого мы зовём бегунами, не отличаются особым умом. Куда большую опасность представляют их инстинкты хищника и неестественная быстрота движений. Они могут разорвать человека на части в мгновение ока, так что будьте начеку и действуйте по ситуации. Держите верный арбалет наготове и не подпускайте их близко.



Это особенные зомби, поскольку они могут совершить 2 действия за ход. Как только все зомби, включая бегунов, пройдут фазу активации и выполнят первое действие, бегуны активируются снова и выполняют второе действие для атаки выживших в своей зоне или для движения, если атаковать некого.

ПРИМЕР 1: в начале фазы зомби группа из 3 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Поскольку в своей зоне атаковать им некого, зомби совершают первое действие, чтобы переместиться в зону с выжившим. Затем бегуны совершают второе действие. Они теперь находятся в одной зоне с выжившим, поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение, и выживший гибнет.

ПРИМЕР 2: бегун оказался в одной зоне с выжившим, а ходок — в соседней зоне. Первым действием бегун атакует выжившего и наносит 1 ранение, а ходок перемещается в их зону, поскольку видит выжившего. Затем бегун совершает второе действие — снова атакует и наносит вторую рану.

ПРИМЕР 3: выживший находится в одной зоне с 3 ходоками, 2 толстяками и 2 бегунами. Все зомби атакуют и наносят 7 ранений. Выжившему хватило бы и 3, но остальные 4 наносятся в любом случае без дальнейших последствий. Ни один зомби не движется, поскольку все они атакуют. Затем бегуны выполняют второе действие. Нападать им не на кого, так что они перемещаются на 1 зону в сторону своей следующей жертвы.

ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ

«Стало быть, они там прут нескончаемой толпой и ты думаешь, что я запаникую? Шутись, что ли, да это лучший день в моей жизни!»

— Кловис



Зоны появления зомби отмечены жетонами появления

На страницах приключений указаны места, где появляются зомби в конце каждого хода. Это **зоны появления**.

Укажите зону появления и раскройте верхнюю карту зомби. Прочитайте строчку, которая соответствует цвету текущего уровня опасности у самого опытного из живых персонажей (синий, жёлтый, оранжевый или красный). Поместите на поле указанное количество зомби соответствующей разновидности.



Повторите процесс для каждой зоны появления.

Каждый раз начинайте с одной и той же зоны и двигайтесь по часовой стрелке. Когда закончится колода зомби, перемешайте все сброшенные карты и составьте новую.

ПРИМЕР: у Анны 5 очков опыта, то есть синий уровень опасности. У Кловиса — 12, и он на жёлтом уровне. Кловис — самый опытный, а значит, вы будете читать строчку на карте зомби, соответствующую жёлтому уровню опасности.

Зоны появления других цветов



В некоторых приключениях есть зоны появления зомби других цветов — например, синие или зелёные. Если не указано иное, эти зоны не действуют, пока не произойдёт определённое событие (например, пока не будет взят жетон цели соответствующего цвета). Пока зона неактивна, не берите для неё карт зомби.

Как только такая зона станет действующей, зомби будут появляться там на каждом шаге появления, если в приключениях не указано иное.



Карты дополнительного хода

«Ой-ой... Они не так уж предсказуемы, как мы думали».

— Нелли

Когда вы раскрываете карту дополнительного хода, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанной разновидности получают дополнительный ход (см. «Шаг 1 — активация» на стр. 23). Обратите внимание, что на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.



На жёлтом, оранжевом и красном уровнях все ходки немедленно активируются

На синем уровне опасности ничего не происходит

Карты двойного наплыва



В этой зоне никого не появится. Зато в следующей — двойная угроза!

• Когда вы раскрываете карту двойного наплыва, в соответствующей зоне не появляются зомби. Разыграйте две карты зомби вместо одной для следующей зоны появления (если вы разыгрываете шаг появления зомби) или для следующей зоны здания (если зомби появляются в здании, дверь в которое вы только что взломали). Эти две карты зомби берутся одновременно и разыгрываются в порядке взятия. Если одна из двух взятых карт — новый двойной наплыв, тогда сперва разыграйте карту обычного появления, а уже потом карту двойного наплыва.

Шаг появления зомби. Игроки решили, что эта зона появления будет первой. Они раскрывают карту двойного наплыва! Никаких зомби здесь не появится...

Шаг появления разыгрывается по часовой стрелке. Переходим к следующей зоне появления



Берите для этой зоны две карты зомби

Анна взломала дверь, и в здании появляются зомби! Игроки решили, что эта зона будет первой. Они раскрывают карту двойного наплыва! Никаких зомби здесь не появится...



Игроки решают, что эта зона будет следующей. Для неё разыгрываются две карты зомби

- Если затем раскрыта ещё одна карта двойного наплыва, примените её действие к следующей зоне появления или зоне здания.
- Если вы раскрыли две карты двойного наплыва для одной зоны, то для следующей зоны раскрывайте сразу 4 карты зомби!

Первая зона здания: карта двойного наплыва



Вторая зона здания: раскрываем две карты зомби, и обе — карты двойного наплыва! Здесь зомби не появляются

А вот и третья зона: раскрывайте сразу 4 карты зомби!

- Если карта двойного наплыва раскрыта для последней зоны появления или последней зоны здания, то дополнительный двойной наплыв случается в самой первой зоне появления или зоне здания (даже если чуть раньше в ней уже появлялись зомби). Если во время этого дополнительного двойного наплыва вы снова раскроете карту двойного наплыва, разыграйте её применительно к следующей по порядку зоне появления или зоне здания. И так далее, пока не перестанут попадаться карты двойного наплыва.

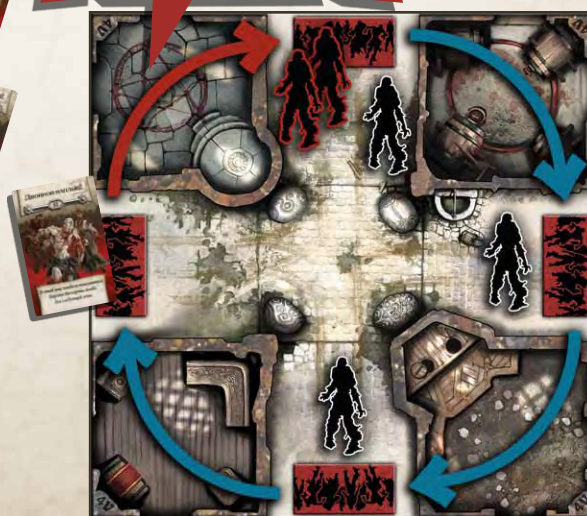
Первая зона появления: карта двойного наплыва. Движемся по часовой стрелке

Вторая зона появления: две карты зомби. Первая — обычная (выставляем фигурки зомби как обычно), а вторая — ещё один двойной наплыв



Третья зона появления: две карты зомби. Выставляем фигурки зомби как обычно

Карта двойного наплыва раскрыта для последней зоны появления. Ну что ж, возвращаемся к самой первой зоне!



Появление зомби началось отсюда. Игроки решили, что будут разыгрывать появление зомби в здании по порядку зон, обозначенному стрелками

Карта двойного напыла раскрыта для последней зоны здания. Раскройте две новые карты зомби для самой первой зоны этого здания!



Если закончились фигурки

В коробке «Зомбицид: Чёрная чума» хватит зомби, чтобы заполнить целую деревню. Однако игроки всё-таки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённой разновидности — например, при появлении новых мертвецов или наполнении здания. В этом случае необходимо поставить всех оставшихся в запасе зомби указанной разновидности (если таковые есть) на поле. После этого все зомби этой разновидности немедленно получают дополнительный ход.

При определённых (плохих) обстоятельствах могут произойти несколько активаций подряд. Это правило особенно важно, когда дело касается отродий и некромантов, ведь в базовой коробке игры «Зомбицид: Чёрная чума» всего по одной фигурке таких зомби. При определённых обстоятельствах отродье или некромант может получить сразу несколько дополнительных ходов за раунд. В игре может появиться и несколько отродий и некромантов, если у вас найдутся соответствующие фигурки в нужном количестве.

Короче говоря, всегда внимательно следите за количеством зомби в игре, чтобы не нарваться на орду неожиданно шустрых мертвецов!

◆ НЕКРОМАНТЫ

Из всех ваших противников они — самое главное зло. Некроманты сеют хаос повсюду, где ни появятся, и рвутся к власти над всем миром. На то, чтобы мараить руки в боях с выжившими, у них времени нет, так что они пытаются спастись бегством сразу же, как только их обнаружат. Некроманты подчиняются нескольким особым правилам.

- Во всех игровых аспектах некромант считается зомби.
- Некроманта сопровождает собственная армия заражённых. Когда появляется некромант, положите дополнительный жетон появления зомби («некро»-стороной вверх) в зону, где он появился. Затем немедленно разыграйте появление зомби для этого нового жетона. С этого момента некрозона появления считается действующей: в ней будут появляться зомби по тем же правилам, что и в обычной зоне появления. В дальнейшем каждый раз, когда будет раскрыта новая карта некроманта (неважно какого вида), все некроманты, уже находящиеся на поле, получат дополнительный ход — и так, пока они не сбегут или не погибнут. **Игра немедленно проиграна, если некроманту удаётся сбежать в тот момент, когда на поле суммарно находится 6 жетонов появления зомби (включая жетоны некрозон).**



ШАГ 1

- Некромант пытается сбежать с поля. Если во время активации некроманта в его зоне нет выживших, которых он мог бы атаковать (см. фазу зомби, стр. 23), он передвигается на 1 зону по направлению к ближайшей зоне появления (НЕ той, из которой он появился), игнорируя всех выживших в поле зрения. Если на равном расстоянии находятся несколько зон появления, выберите одну.

Некромант пытается сбежать через ближайшую зону появления. Это не может быть зона, из которой он появился (там лежит жетон некрозоны в качестве напоминания). Верхняя зона появления всего в трёх зонах от некроманта. Вперёд!



ШАГ 2

- Некромант сбегает с поля, как только активируется в зоне появления, через которую может сбежать. Замените жетон некрозоны, который вышел на поле вместе с ним, обычным жетоном появления.

- Убийство некроманта замедляет вторжение. Если вы смогли убить некроманта, выберите зону появления (его собственную некрозону тоже можно выбрать) и уберите оттуда жетон появления. Если после этого жетон некрозоны всё ещё остаётся на поле, замените его обычным жетоном появления зомби.

Некромант активируется в зоне, через которую может сбежать. Уберите с поля его фигурку: некромант ушёл и торопится сеять чуму в другом месте

Замените жетон некрозоны обычным красным жетоном появления зомби



ШАГ 3: Зло торжествует

3 — Замените жетон некрозоны обычным красным жетоном появления зомби

1 — Силас убивает некроманта выстрелом из лука

2 — Игроки решают убрать этот жетон появления, чтобы расчистить путь к цели



ШАГ 3: Добро торжествует

Может случиться и так, что все жетоны появления зомби окажутся в одной зоне. В этом случае некромант всё равно появляется и приносит с собой дополнительный жетон некрозоны, но сбегает сразу же, как только активируется.





БРАТСТВО НЕКРОМАНТОВ

История породила немало героев и злодеев за то время, что чума распространялась по королевству. Кое-кто из некромантов совершил столь ужасные деяния, что заслужил дурную репутацию и стал нашим злейшим врагом. Опасайтесь мест, где эти гнусные типы собираются вместе: тогда они совершают тёмные ритуалы и исчезают в вихрях энергии, призывая на землю новые полчища зомби.

КАК ИГРАТЬ ПРОТИВ БРАТСТВА

Правила братства позволяют ввести в игру сразу нескольких некромантов. Для этого вам понадобятся дополнительные фигурки этих чёрных колдунов. Вы найдёте их в наборах Special Guest Box от художников Карла Кричлоу, Наяда и Стефана Копински (продаются по отдельности).

1. Создайте братство некромантов при подготовке к игре: выберите, с какими некромантами столкнётся ваш отряд выживших (чем их больше, тем страшнее!). Найдите в колоде зомби 6 карт обычных некромантов и замените их на ту комбинацию карт некромантов, которую сочтёте нужной. Перемешайте колоду зомби вместе с новой комбинацией карт. Вы готовы выступить против братства!

ПРИМЕР: у вас есть две фигурки обычных некромантов, а также фигурки Остокара и То-Ми Ку-Па. Вы решаете играть против всех четверых и создаёте следующую комбинацию из шести карт некромантов: обычный некромант (×3), Остокар (×2), То-Ми Ку-Па (×1). Вы могли бы составить и любую другую комбинацию. При текущем раскладе То-Ми Ку-Па будет появляться в игре реже остальных, но благодаря его особым правилам каждое появление этого некроманта будет запоминающимся!

2. Используйте классические правила некромантов во всём, что касается их появления или передвижения. Разные цвета жетонов некрозон помогут вам держать в памяти, в каких зонах появился тот или иной некромант и куда может сбежать. **Помните**, что каждая новая карта некроманта даёт дополнительный ход всем некромантам, которые уже находятся на поле.

ПРИМЕР: обычный некромант, Остокар и То-Ми Ку-Па уже на поле. Вы раскрываете карту обычного некроманта: поставьте в текущую зону появления фигурку

некроманта и положите туда дополнительный жетон некрозона. А трое других некромантов на поле получают дополнительный ход. Конец близок!

3. Опасайтесь тёмного ритуала! Некроманты, находящиеся в конце фазы зомби на дистанции 0–1 друг от друга, сбегают с поля, как если бы активировались в зоне появления, через которую можно сбежать. Замените жетоны некрозон, которые вышли на поле вместе с ними, на обычные жетоны появления зомби.

4. У каждого особого некроманта есть свои правила, которые описаны на их картах зомби. Эти правила вступают в силу в тот момент, когда некромант появляется на поле, и перестают действовать, как только он сбежал или погиб.





СРАЖЕНИЯ

Броситься с топором на врага может любой дурак. Но убить его быстро и расчётливо — тут уж нужна выдержка и умение. Тем более что с зомби вообще всё непросто. Отруби человеку руку, и он не сможет сражаться. Отруби руку зомби — и он вцепится тебе в горло второй. Нужно бить быстро и уверенно, или в итоге опатешься одним из них.



Символ кубиков



Символ «Для обеих рук»

Когда выживший совершает действие ближнего, дистанционного боя или магическое действие, бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия (или боевого заклинания).

Если у действующего выжившего в каждой руке одинаковое оружие или боевое заклинание с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия. Помните, что, если вы совершаете дистанционное или магическое действие, всё оружие должно быть нацелено в одну зону.

ПРИМЕР 1: в руках у Силаса два многозарядных арбалета. На карте многозарядного арбалета изображён символ «Для обеих рук», так что за 1 боевое действие Силас способен выстрелить из обоих. Это позволяет ему бросить 6 кубиков за раз, ведь указанное на карте арбалета число кубиков равно 3!



Символ «Для обеих рук»

Количество кубиков: 3

ПРИМЕР 2: у Самсона 2 кинжала. Так как это одинаковые предметы с символом «Для обеих рук», он способен атаковать сразу обоими. По идее, он должен бросить 2 кубика (по 1 за каждый кинжал). Но каждый кинжал даёт +1 кубик, если в руке с другим оружием ближнего боя. Здесь этот эффект действует в обе стороны, так что за каждый кинжал можно бросать 2 кубика — итого 4!



Особое свойство

Количество кубиков: 1

Три руки?

Если положить подходящее снаряжение в ячейку тела, то будет считаться, что выживший держит в руках сразу три оружия. По очевидным причинам одновременно он сможет использовать не больше двух. Перед тем как вы будете совершать действия или делать броски за этого выжившего, выберите, какие два из трёх оружий вы используете в данный момент.



Символ точности

Результат броска каждого кубика, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель.



Символ урона

Количество нанесённых одной цели ранений при попадании соответствует значению урона на карте оружия.

- Ходоки, бегуны и некроманты умирают после 1 ранения (или больше).
- Чтобы завалить толстяка, необходимо оружие, которое наносит 2 или более ранений. Неважно, сколько попаданий вы сделаете из оружия, которое наносит 1 ранение. Толстяк всё это выдержит и даже не поморщится.

Дистанционный бой

• Отродье можно уничтожить лишь оружием, которое наносит 3 ранения (или больше). Поскольку в «Зомбициде: Чёрная чума» такого оружия нет, вам придётся уничтожать монстра драконьим пламенем (см. стр. 35) или умением Самсона «+1 урон: близко», применённым вместе с оружием ближнего боя, наносящим 2 ранения.

ПРИМЕР: Силас разрядил 2 многозарядных арбалета в 3 ходков, которые охраняли толстяка, и добился 5 попаданий. Первые 3 с лёгкостью вынесли ходков. Увы, 2 оставшихся выстрела попали в толстяка без каких-либо последствий, так как многозарядный арбалет наносит лишь 1 ранение.

На помощь спешит Анна с молотом. Она попадает лишь 1 раз, но молот наносит 2 ранения, а этого вполне достаточно, чтобы сделать из толстяка отбивную!

Если бы вместо толстяка стояли 2 бегуна, 1 попадание молотом не убило бы обоих. Каждое попадание может устранить лишь 1 цель. Дополнительные ранения к другим целям не применяются.

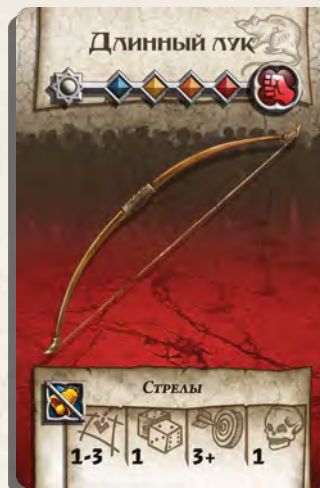
Ближний бой

На планшетах выживших и на различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Персонаж с оружием ближнего боя (дальнобойность — «0») может атаковать зомби в своей зоне. Выпавший на кубиках результат, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель. Игрок любым образом распределяет свои попадания между целями в зоне.



Промах в ближнем бою не приводит к попаданию в своих (см. стр. 34).

ПРИМЕР: Самсон бьёт мечом ходока, бегуна и толстяка. На кубиках у него выпадает 6 и 3, что означает 2 попадания. Он решает зарубить ходока и отрезать голову бегуну, поскольку меч не наносит достаточно урона, чтобы уничтожить толстяка. Хотя Кловис находится в той же зоне, атаки Самсона ему вреда не причиняют.



На планшетах выживших и на различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Персонаж с оружием дистанционного боя (с дальнобойностью от «1» и выше) может стрелять по целям в зоне, которую видит (см. «Прямая видимость» на стр. 10). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальнобойности на карте оружия.

Помните:

- внутри здания прямая видимость ограничена зонами, которые соединены проходами, и не может превышать 1 зоны;
- промахи могут привести к попаданиям в своих (см. стр. 34), так что цельтесь тщательнее.



Символ дальности

Расстояние, на котором эффективно оружие дистанционного боя (то есть на сколько зон оно стреляет), соответствует значению дальнобойности на карте этого оружия.

Первое из двух значений показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев минимальное расстояние равно «0» — выживший может стрелять по целям в зоне, где находится сам (атака всё равно считается дистанционной). Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие стрелять не может.



Пример: дальнобойность длинного лука — 1-3. Это значит, что стреляет он на 3 зоны, но по своей зоне владелец длинного лука стрелять не может. Дальнобойность одноручного арбалета — 0-1. Это значит, что выживший может стрелять по целям в своей или соседней зонах.

Когда вы выбираете зону для стрельбы, не принимайте в расчёт персонажей, которые находятся на линии огня между вами и целью. Выстрел не повредит ни другим выжившим, ни зомби, находящимся в зонах, через которые пролетят болты или стрелы. Выживший может даже стрелять по другим зонам, когда в его собственной зоне бродят зомби!

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ





При использовании оружия дистанционного боя (даже на расстоянии «0») стрелок не выбирает цели, в которые попадает за счёт успешных бросков кубиков. Попадания распределяются между персонажами в выбранной для стрельбы зоне по следующему приоритету целей:

- 1 — **ходоки**
- 2 — **толстяки или отродья (выбирает стрелок)**
- 3 — **бегуны**
- 4 — **некроманты**

Попадания приписываются целям с наивысшим приоритетом (т. е. «1») до их уничтожения. Затем идут цели со следующим приоритетом, тоже до полного уничтожения, — и так далее. Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНАНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Ходок	1	1	1
2	Толстяк / Отродье ⁽¹⁾	1	2/3	1/5
3	Бегун	2	1	1
4	Некромант	1	1	1

(1) Отродье: броски брони не действуют

ПРИМЕР: Нелли с двумя одноручными арбалетами (дистанция 0–1, 2 кубика, точность 3+, урон 1, для обеих рук) стреляет в соседнюю зону по двум ходокам, толстяку и двум бегунам. Она бросает 4 кубика (по два за каждый арбалет, оружие для обеих рук) и получает результаты: , , , . Одноручный арбалет попадает в цель при результатах «3», «4», «5» или «6». Значит, Нелли попадает 3 раза: первыми двумя выстрелами убивает обоих ходоков, у которых наивысший приоритет. Последний меткий выстрел приходится в толстяка, но не причиняет ему вреда: чтобы убить толстяка, нужно оружие, наносящее два ранения.

ПОПАДАНИЯ В СВОИХ

«Эй! Эльф неспроста просил отдать арбалет ему!»

— Кловис



Выживший не может ранить себя собственными атаками.



Но может случиться, что вы будете стрелять дистанционным оружием или магическим заклинанием по зоне, где находится другой участник вашего отряда. В этом случае все ваши промахи при броске автоматически превращаются в попадания в своих, находящихся в зоне, по которой вы стреляете. Если выживших в зоне несколько, распределяйте попадания в своих так, как считаете нужным.



Жертва таких попаданий в своих может делать броски брони и за каждый успех предотвращать одно попадание. Все непредотвращённые попадания в своих наносят выжившему столько ранений, каково значение урона применённого оружия или боевого заклинания.

Помните: в ближнем бою попаданий в своих не бывает.

Убийство выжившего не принесёт вам очков опыта.

ПРИМЕР 1: Болдрик стреляет из арбалета (2 кубика, точность 4+, 2 урона) по зоне, где находятся Кловис и 2 ходока. Выпало  и : одно попадание и один промах. От попадания гибнет один ходок, а промах означает, что арбалетный болт угодил в выжившего, и Кловис получает 2 ранения. Ой!

ПРИМЕР 2: Нелли применяет двойной взрыв маны (1+1 кубик, точность 3+, 1 урон) по зоне, где находятся Анна и бегун. Выпало  и : два успеха! Для убийства бегуна достаточно и одного, второй успех израсходован впустую. Но это не промах, поэтому Анна жива-здоровая.

ПРИМЕР 3: Самсон стреляет из одноручного арбалета (дистанция 0–1, 2 кубика, точность 4+, 1 урон) по собственной зоне, где, кроме него, находятся Силас и 2 ходока. Выпало  и : одно попадание и один промах. От попадания гибнет один ходок, а промах приходится на Силаса и наносит ему 1 ранение. Ранить себя собственным выстрелом Самсон не может.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Большинство видов оружия можно использовать постоянно. Однако некоторые, вроде одноручного или орочьего арбалета (при совершении действия дистанционного боя), требуются перезаряжать между выстрелами, если хотите выстрелить несколько раз за раунд. На перезарядку тратится 1 действие. Вы можете развернуть карту на 180 градусов как напоминание, что оружие разряжено и требует перезарядки. В конечной фазе раунда такое оружие перезаряжается без затраты действий — в начале следующего раунда оно в полной боеготовности.

- Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела, если хочет использовать в том же раунде.
- Если в обеих руках у выжившего одинаковое оружие, которое требует перезарядки, перезарядить можно оба, потратив лишь 1 действие.

- Можно выстрелить из одного требующего перезарядки оружия для обеих рук в одну зону, а затем (потратив ещё действие) из второго такого оружия — в другую.

ПРИМЕР: в начале хода у Нелли есть два одноручных арбалета. Первым действием она разряжает оба в ходяков, затем перезаряжает сразу оба, а третьим действием опять стреляет. На этом арбалеты себя исчерпали. В конечной фазе оба арбалета перезаряжаются автоматически.



Лужицы драконьей желчи можно поджечь факелом

◆ МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ



Выживший, у которого в руках боевое заклинание (заклинание с боевыми характеристиками), может стрелять по целям в зоне, которую видит. Расстояние до этой зоны не должно превышать значение дальности заклинания. Магические действия следуют тем же правилам, что и действия дистанционного боя.

◆ ДРАКОНЬЕ ПЛАМЯ



«Огонь поможет решить большинство проблем».

— Анна

Вы можете потратить 1 действие и сбросить карту драконьей желчи, находящуюся в руке вашего выжившего, чтобы положить жетон драконьей желчи на дистанции 0-1 от него.

Позднее вы можете потратить 1 действие и сбросить карту факела, находящуюся в руке вашего выжившего, чтобы поджечь лужицу драконьей желчи на дистанции 0-1 от него (это может сделать и другой выживший, необязательно тот, кто разливал драконью желчь). Вспыхнет драконье пламя. Все персонажи в зоне, где находится жетон драконьей желчи, гибнут независимо от того, сколько ранений способны выдержать, сколько уже получили и какая у них броня. **Драконье пламя не создаёт шума.**

После этого жетон драконьей желчи убирается с поля, а выживший, который бросил факел, получает очки опыта за убийство зомби. С помощью драконьего пламени вы можете заманивать зомби в огненные ловушки! Если все жетоны драконьего пламени уже на поле, а вам нужно выложить новый, выберите один из уже находящихся на поле и переложите в новую зону.



Шаг 1: окружённая зомби Анна бросает бутылку с драконьей желчью в собственной зоне. Игрок выкладывает жетон драконьей желчи. Следующим действием Анна отступает в соседнюю зону.

Шаг 2: все зомби погнались за Анной и оказались в зоне, где разлита драконья желчь. Монахиня швыряет туда факел и поджигает драконье пламя. Горите, мерзкие трупы! Анна получает очки опыта за массовое убийство.





ХРАНИЛИЩА

◆ Зоны хранилищ и двери

Наши предки соорудили тайники, в которых они прятали съестные припасы. Как оказалось, там же было спрятано и оружие, причём очень мощное! Интересно, какой угрозы они опасались?

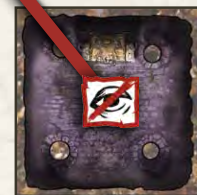


Хранилища, тайные комнаты и подземные логова — довольно частое явление в «Зомбициде». Кстати, с помощью хранилищ вы можете неплохо срезать путь. Впрочем, зомби тоже!

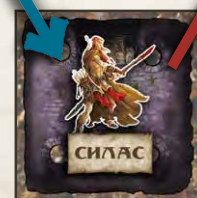
Когда на карте приключения отмечены одна или несколько дверей в хранилища, при подготовке выложите рядом с полем жетоны хранилищ соответствующих цветов.

- Двери в хранилища можно взламывать по тем же правилам, что и обычные (если в описании приключения не сказано иного).
- Взломав дверь в хранилище, вы получите доступ к зоне хранилища соответствующего цвета, как будто они соединены проходом. Но между зоной хранилища и зоной, с которой оно соединено, нет прямой видимости.
- Хранилища — это зоны зданий. Их нельзя обыскивать. Когда дверь в хранилище взломана впервые, в нём не появляются зомби.
- Дверь в хранилище можно взломать и изнутри — из зоны хранилища.

ВАЖНО: в приключениях, где фигурируют хранилища, могут быть описаны особые правила взаимодействия с ними. Они имеют приоритет над правилами хранилищ, описанными выше.



Шаг 1: Силас должен попасть в фиолетовое хранилище, чтобы добраться до драконьей желчи и факела, представленных жетоном цели. Он передвигается к фиолетовой двери и взламывает её. Никакие зомби в хранилище не появляются, и прямой видимости между зоной, где стоит Силас, и зоной хранилища нет.



Шаг 2: Силас входит в фиолетовую дверь и попадает в хранилище. Затем изнутри он взламывает другую фиолетовую дверь, что приводит к появлению зомби в здании. Там его поджидают два ходока! Эльф не видит из хранилища зону с ходоком и не может стрелять в него, пока не передвинется в здание или пока сам ходок не явится к нему.



Шаг 3: зомби приближаются. Ходок входит в хранилище через взломанную дверь. Силас убивает его, передвигается в здание и убивает второго ходока. Путь к жетону цели расчищен — и очень вовремя, ведь к двери в хранилище уже приближается отрядье!

Артефакты в хранилищах

Во время подготовки вы отложили несколько карт оружия и заклинаний (см. стр. 6). Это снаряжение помечено атрибутом «Хранилище», и раздобыть его можно только в хранилищах.



Выживший может потратить действие в хранилище, чтобы забрать хранящийся там артефакт. Это не действие обыска, и его можно совершать несколько раз подряд, если в хранилище находится несколько артефактов. Сверяйтесь с описанием приключения, там могут быть дополнительные правила.



ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ

Рано или поздно у вас может возникнуть желание увеличить число выживших на поле. Для этого вам понадобятся дополнительные панели управления, цветные подставки, указатели и карты стартового снаряжения. Их вы найдёте в коробках расширений, таких как Wulfsburg и Hero Box, которые продаются отдельно. Проводить партию с увеличенным числом выживших (или игроков) довольно просто. Следуйте указаниям ниже и адаптируйте их под желаемый уровень сложности.



- За каждого выжившего сверх шести добавляйте из коробки расширения 1 дополнительную карту стартового снаряжения в пул карт, которые вы распределите между выжившими при подготовке.

- За каждых двух выживших сверх шести (с округлением вверх) добавляйте на поле 1 дополнительный жетон появления зомби. Дополнительные жетоны кладите в те же зоны, что и существующие. Вы всё поняли верно: в некоторых зонах будет появляться вдвое, а то и втрое больше зомби!

- При игре шестером, если при побеге некроманта на поле находятся 6 жетонов появления зомби, игра заканчивается поражением игроков. За каждых двух выживших сверх шести (с округлением вверх) увеличьте предел жетонов появления на 1.

КОЛИЧЕСТВО ВЫЖИВШИХ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ	ПРЕДЕЛ ЖЕТОНОВ ПОЯВЛЕНИЯ
6 или меньше	0	6
7–8	1	7
9–10	2	8
11–12	3	9



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

◆ Приключение 0:

ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ ПЛЯСКА СМЕРТИ

ЛЕГКО / 4+ ВЫЖИВШИХ / 45 МИНУТ



Война для нас не в новинку. Наши графы и герцоги всё время вздорили между собой. Как это отразилось на крестьянах? Обычно новыми налогами — если, конечно, нам удавалось выжить. Но в этот раз герцог и его армия попросту ушли и не вернулись. Точнее, вернулись — вместе с ордами зомби. Несколько здоровенных мертвецов наверняка некогда были его ратниками. И теперь кругом царит хаос. Теперь мы все равны и вместе участвуем в пляске смерти. Когда зомби ополчаются на пороге, никому нет дела до различий между знатью и простолюдинами. Мы стоим плечом к плечу и вместе отвешиваем смерти зуботычины.

Волшебник в наших рядах — яркий тому пример. Когда-то он был могущественным и влиятельным богатеём. А теперь он один из нас, цепляется зубами и когтями за жизнь. Он сотворил магический круг, через который мы все можем уйти. Уж лучше светать подбру-поздорову и напасть на врага в другом месте, чем ждать, пока нас не сомнёт орда мертвецов. Но здесь ещё есть кого спасти, да и оружие покрепче нам не помешает. Волшебник будет ждать до последнего. Хороший он парень, да и нос не задирает.

Необходимые фрагменты поля: 4V и 9R.

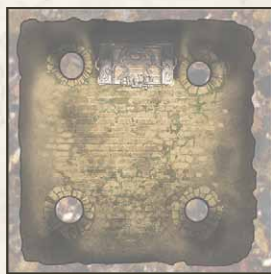


ЗАДАЧИ

С помощью магического круга телепортируйтесь на свободу. Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.



9R 4V



Игроки начинают здесь	Ходок	Бегун	Толстяк
Выход	Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)	
Открытая дверь	Двери	Дверь в хранилище	

• **Я так не думаю.** Когда на поле должно появиться отродье, вместо него выставляйте толстяка.

• **А что тут у нас?** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Двери и ключи.** Синюю дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

• **Никто не пройдёт, а мы пройдем.** Зелёная зона появления не действует, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

- отложите в сторону все карты некромантов;
- поместите зелёный жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- поместите ходока, толстяка и бегуна в указанных зонах.

◆ Приключение 1: Большая охота

ЛЕГКО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

Мы быстро разобрались, из-за чего началось вторжение. Кое-кто из наших заметил бледного колдуна, который направлял по улицам орды зомби. За пару дней мы выяснили, где живёт этот некромант, а заодно поняли, что наше обычное оружие бесполезно против отродья. Надо устроить налёт на логово некроманта, чтобы уничтожить и колдуна, и его творение. А поможет нам в этом наше тайное варево — драконье пламя. Да начнётся охота!

Необходимые фрагменты поля: **1V, 2R, 8V и 9V.**



Задачи

Выполните эти задачи в любом порядке, чтобы победить.

- **Убейте и зверя, и его укротителя.** Уничтожьте хотя бы одно отродье и одного некроманта.
- **Устройте налёт на лабораторию.** Возьмите все жетоны целей.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

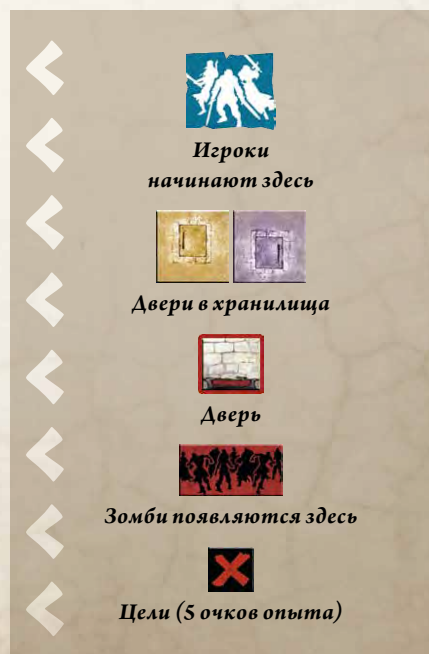
• Подготовка:

- поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- в каждое хранилище положите случайный артефакт.

• **Поиски лаборатории.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Сожги их!** Если вы взяли синий жетон цели, то лаборатория найдена! В этой зоне немедленно появляется некромант. Если некромант уже на поле, вместо него появляется отродье. Если на поле оба, то ничего не происходит (но вы всё равно получаете очки опыта).

2R	8V
9V	1V



Приключение 2: Чёрная книга

ЛЕГКО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

Теперь-то мы знаем. Не только наша деревня подверглась нападению. Зомби заполонили всю округу. Да что же происходит-то? В логове убитого некроманта нашлись записи, в которых говорится о таинственной Чёрной книге и других артефактах. Нужно хорошенько обыскать всё вокруг — возможно, мы лучше поймём, с какой угрозой столкнулись. Разумеется, нигде нет прорыва от зомби, и среди мертвецов мелькают знакомые лица...

Эй, вон тот мне денег задолжал!

Необходимые фрагменты поля: 4V, 5R, 7V и 8R.



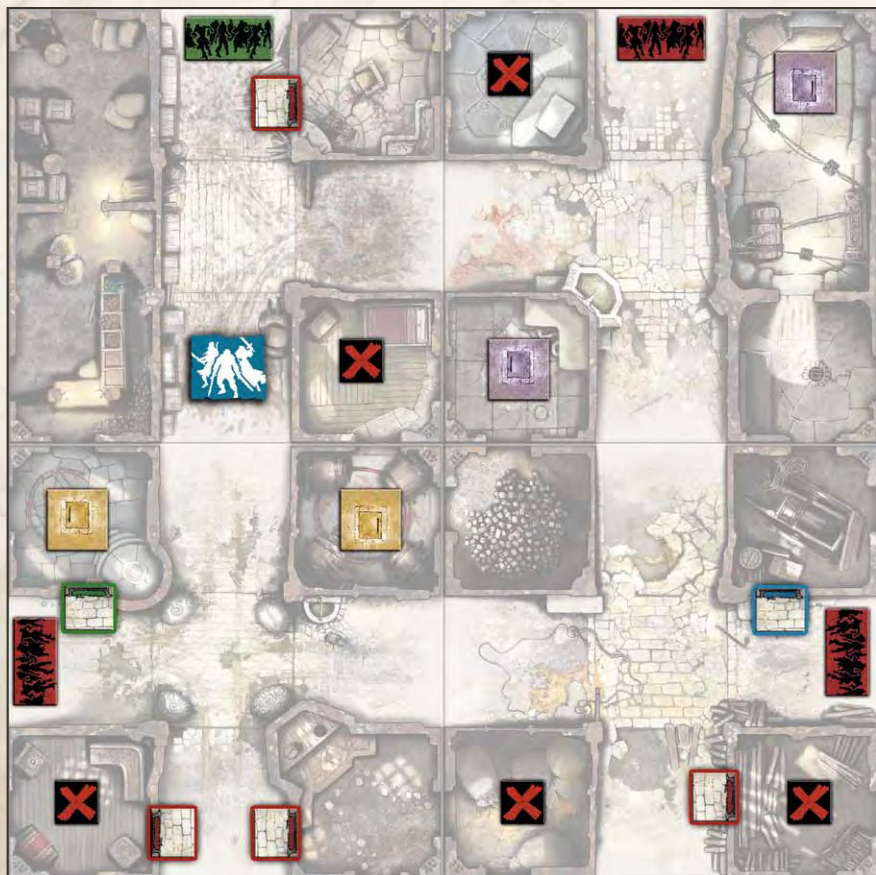
Задачи

Выполните эти задачи в любом порядке, чтобы победить.

- **Украдите чёрную книгу.** Возьмите жетон цели в центральном здании (фрагмент 8R).
- **Наложите лапы на артефакты.** Заберите оба артефакта из хранилищ.
- **Ощутите пьянящий вкус могущества.** Хотя бы один выживший должен достигнуть красного уровня опасности.

Особые правила

- **Подготовка:**
 - поместите синий и зелёный жетоны цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов цели;
 - в каждое хранилище положите случайный артефакт.
- **Потерянные ключи открывают запретные двери.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Магическая ловушка!** Зелёная зона появления не действует, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.
- **Двери и ключи.** Синюю дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.



8R	5R
4V	7V

Игроки начинают здесь

Двери в хранилища

Двери

Зомби появляются здесь

Цели (5 очков опыта)

Приключение 3:

ПАСТУХИ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Некроманты повсюду. Сеют хаос да прибирают к рукам власть во всём королевстве! Против такой колоссальной угрозы мы почти бессильны. Но только почти. Мы знаем, что можем выжить, пока держимся вместе. Нужно найти других выживших и сплотить собственную армию. За четыре дня мы добрались до соседней деревни: она подверглась нападению, но ещё не захвачена. Нужно помочь местному люду!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R и 9V.

3V	1R
4V	2R
5R	9V

ЗАДАЧИ

Спасите селян. Но осторожнее, кое-кто может быть заражён! Вы побеждаете, как только будут взяты все жетоны целей.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

— поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
— в каждое хранилище положите случайный артефакт.

• **Затаившиеся селяне.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Эти заражены!** Синий и зелёный жетоны целей обозначают заражённых селян, которые превратились в зомби. Подобрал такой жетон, получите очки опыта, а затем немедленно разыграйте появление зомби в зоне, где вы подобрали жетон цели.



Игроки
начинают
здесь



Двери
в хранилища



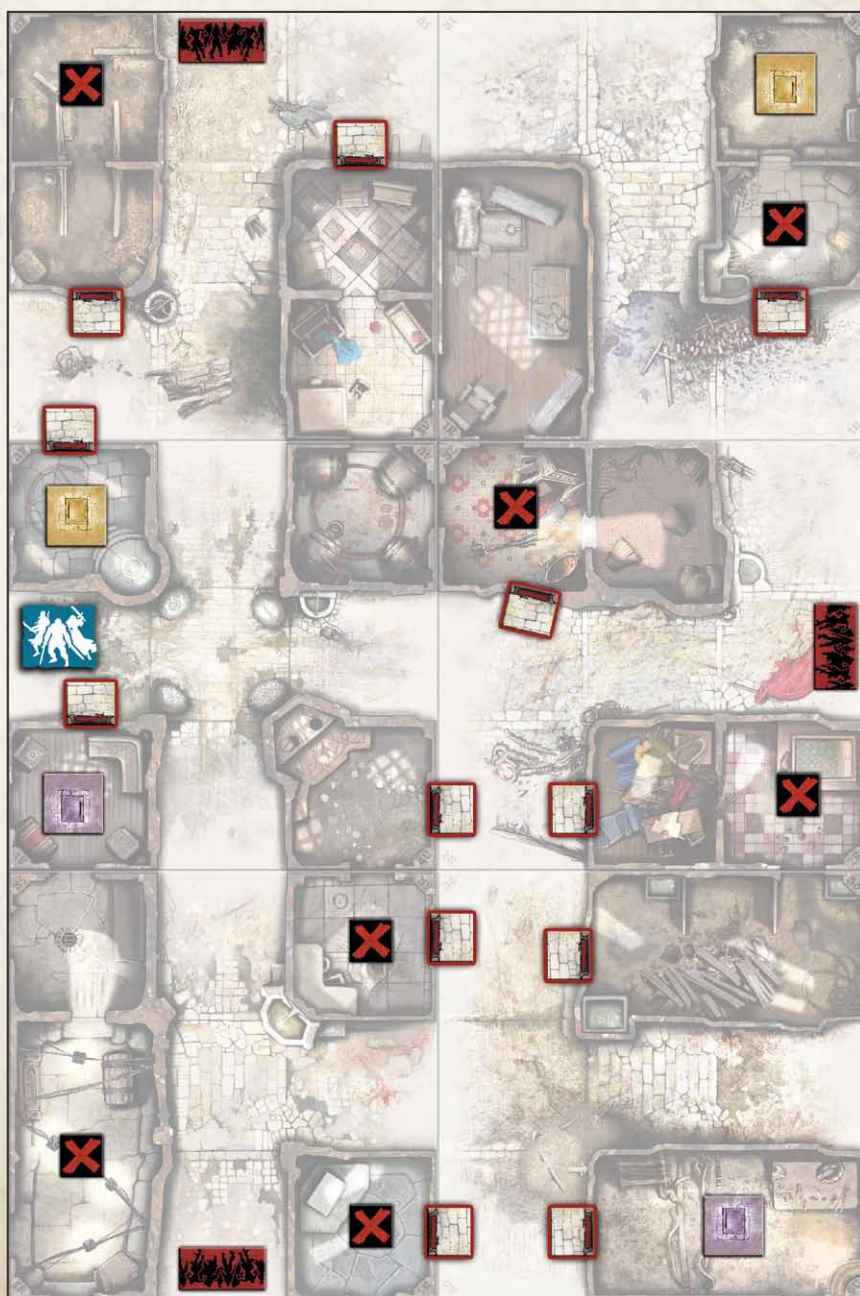
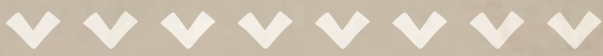
Дверь



Зомби
появляются
здесь



Цели
(5 очков
опыта)





◆ Приключение 4: Голод

СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / ВАРЬИРУЕТСЯ

Прошло несколько дней. Зомби по большей части глупы, как брёвна, но они никогда не устают, не нуждаются во сне и еде. Мы же всё-таки люди. Нам нужна пища и крыша над головой.

В этом поселении немало тайников: те, кто поумнее, вполне способны там отсидеться. Но пока мы обдумываем следующий шаг, нужны припасы, чтобы протянуть ещё день-другой. Эта война может продлиться куда дольше, чем все думают — в том числе и некроманты.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R и 8R.

ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1. Найдите достаточно еды. В инвентаре вашего отряда должны быть следующие 6 карт еды:

- «Яблоки» ×2
- «Солонина» ×2
- «Вода» ×2

2. Запритесь в хранилище. Вы побеждаете, если во время конечной фазы все изначальные выжившие находятся в жёлтом хранилище и в нём нет зомби.

В приключении участвуют 6 выживших. Длительность может варьироваться в зависимости от того, как быстро вы отыщете нужные припасы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

- поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- в хранилище положите случайный артефакт.

• **Свечи, одежда, инструменты...** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **...и ключи!** Обе жёлтые двери нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели.



8R	3R
6R	2R
5R	1R

Игроки начинают здесь

Двери в хранилища

Дверь

Зомби появляются здесь

Цели (5 очков опыта)



◆ Приключение 5: ШТАБ ГАРНИЗОНА

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Столица пала. Тысячи людей погибли, но есть ещё в городе уголки, не затронутые вторжением. Непроманты, похоже, удовлетворились расправой над знатью в замке, а простой люд пусть живёт — до тех пор, пока армии мертвецов не понадобится подкрепление.

Нам нужно пробраться внутрь и встретиться с уцелевшими. Также хорошо бы узнать больше о заражении. В Чёрной книге о нём почти ничего не написано. Если мы получим нужные знания, то сможем придумать, как покончить с заразой.

Но сначала нужно перебраться через городские стены. Выжившие, которых мы спасли, намекают, что неподалёку от штаба гарнизона есть тайный лаз под стенами. Но его охраняют. Наверное, непроманты тоже о нём знают. Если сможем разделаться с охраной, то проверёмся внутрь и приведём наш план в действие.

7R	4R	Необходимые фрагменты поля: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R и 9R.	
8R	6R		
9R	5R		

		➤
Игроки начинают здесь	Двери в хранилища	➤
		➤
Выход	Двери	➤
		➤
Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)	➤

ЗАДАЧИ

С помощью тайного лаза проберитесь в город. Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

- поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- в каждое хранилище положите случайный артефакт.

• **Тайные подсказки.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Укреплённые двери.** Синюю дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.



Приключение 6: IN CALIGINE ABDITUS

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы проникли в город, но пока не подобрались к некромантам достаточно близко. Повсюду царит опустошение и зловещая тишина. Но это ненадолго. Как только о нашем появлении узнают, мертвецы попытаются перегрызть нам глотки. Будем держаться тише воды ниже травы.

На некоторых стенах Кловис и Болдрик заметили странные надписи на латыни. Похоже, кто-то использует сеть подземных лазов, чтобы пробираться с одного конца города на другой. И Кловис прав, утверждая, что не все знают латынь... Только образованные смогут опознать этот язык, не говоря уже о том, чтобы писать на нём. Значит, это дело рук некроманта!

Погодите-ка минутку. Кловис умеет читать?

Необходимые фрагменты поля: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R и 9V.

9V	2R
6R	3R
8R	5R

		>
Игроки начинают здесь	Двери в хранилища	>
		>
Выход	Двери	>
		>
Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)	>

ЗАДАЧИ

Это значит: «скрытый во тьме». Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Здесь потрудились некроманты. Как многообещающе!**
— поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
— в жёлтое хранилище положите два случайных артефакта.
- **Надписи на латыни.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Двери во тьму, навстречу смерти.** Синюю дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.



◆ Приключение 7:

По следу из трупов

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Дальше нам незамеченными не пройти. Тем лучше: у меня аж руки чешутся от желания поубивать немного зомби, да и устал я ходить на цыпочках.

Тут повсюду на стенах тёмные знаки и символы. Значит, непроманты неподалёку. Мы не знаем, какие ритуалы они творят, но нужно попытаться их остановить. Посмотрим, что случится, если мы уничтожим эти зловещие письма.

К счастью, мы оказались недалеко от литейной мастерской. Эти орки-оружейники знают своё дело. Ура, новые игрушки!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4R, 5V и 6V.



Задачи

Помешать ритуалу. Общий план таков. Вы можете выполнить первые две задачи в любом порядке.

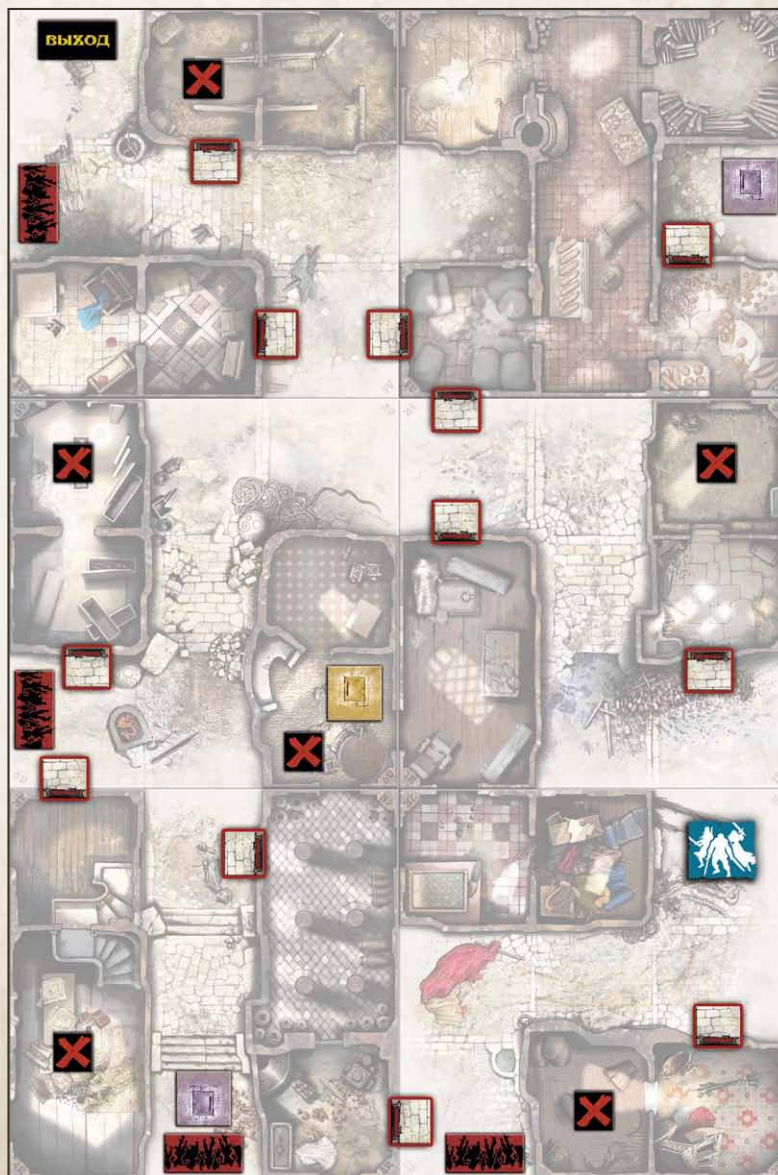
- **Сорвать ритуал.** Уничтожьте нечестивые письма, собрав все жетоны целей.
- **Получить артефакты.** Заберите оба артефакта из хранилищ.

Затем все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:**
 - поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
 - в каждое хранилище положите случайный артефакт.

- **Зловещие письма.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Тяжёлые двери.** Обе фиолетовые двери в хранилище нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Единственную жёлтую дверь в хранилище нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.



Приключение 8:

Тёмный храм

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Это место — средоточие могущества некромантов. Повсюду проклятые идолы, а в храме заперто гигантское отродье. Более того, некроманты, похоже, взяли в толки, как мы сумели разобраться с их самыми крупными чудовищами. Драконью желчь достать почти нелегко, да и наши запасы на исходе. Но тут есть хранилища. В этих старых частях города они повсюду.

Убив эту тварь, мы наверняка привлечём внимание некромантов. Живых мертвецов тут целые тысячи, но некромантов не должно быть слишком много... Верно же?

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R и 9V.

Задачи

Изгоним демонов! Чтобы победить, заберите драконью желчь и факел из хранилища и убейте отродье.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

- поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- уберите из колоды снаряжения все карты драконьей желчи и факелов. Одну карту драконьей желчи и одну карту факела положите в жёлтое хранилище.
- положите два случайных артефакта в фиолетовое хранилище.

• **Уничтожить проклятых идолов.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Тайники.** Фиолетовую дверь хранилища нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Жёлтую дверь хранилища нельзя взломать до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

Игроки начинают здесь (Icon: Blue square with white figures)

Цели (5 очков опыта) (Icon: Red square with white 'X')

Жёлтая дверь в хранилище (открывается зелёным ключом) (Icon: Yellow square)

Отродье (Icon: Black dragon silhouette)

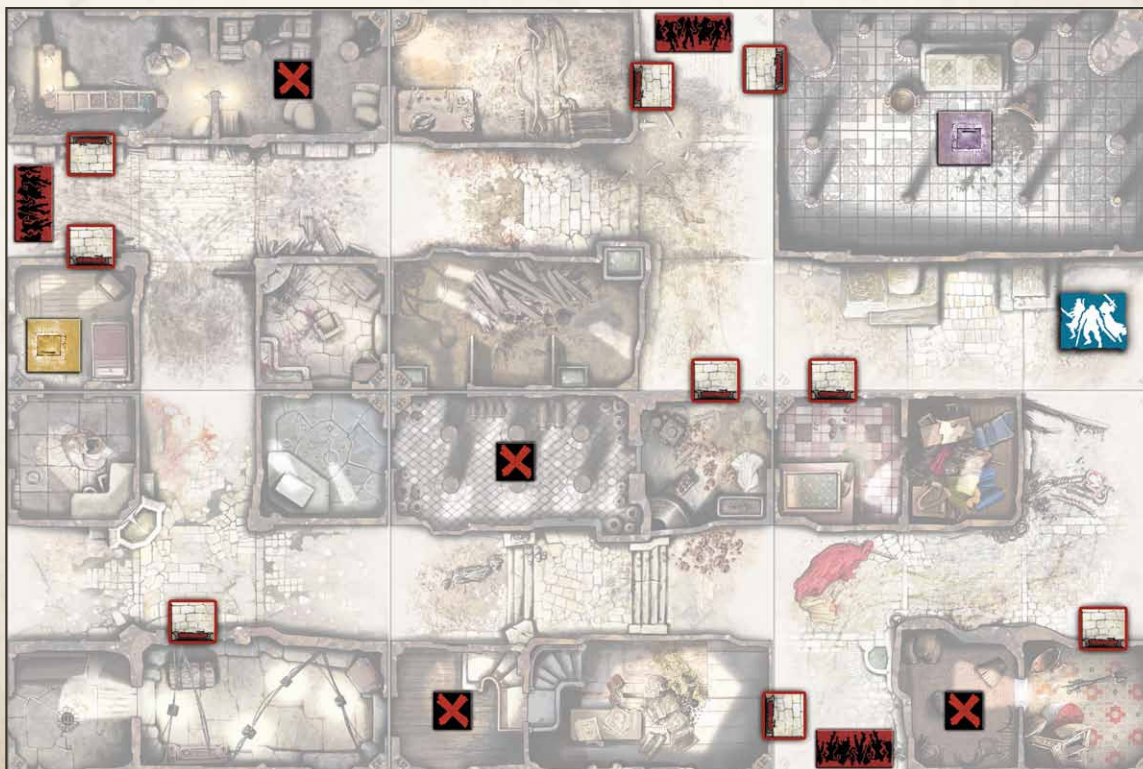
2 артефакта (Icon: Red circle with '1')

Драконья желчь + факел (Icon: Red circle with '2')

Дверь (Icon: Red square with white door)

Зомби появляются здесь (Icon: Red square with black figures)

Фиолетовая дверь в хранилище (открывается синим ключом) (Icon: Purple square)



◆ Приключение 9:

АДСКАЯ БЕЗДНА

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Катется, мы наткнулись на место, где герцог держал свой последний бой перед падением города. Все, кто видел в нём спасение, собрались в этом храме, под защитой богов, уцелевших солдат и самого герцога. Увы, этого оказалось мало. Зомби устроили самую настоящую войну. Теперь это место стало адской бездной, изрыгающей нежить. Выбора нет: придётся разделаться с зомби и навеки стереть с лица земли это позабытое богами место.

Эй, это не герцог там? Ваша милость, ничего личного!

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V и 9R.

7R	9R	8V
2R	1V	6V

ЗАДАЧИ

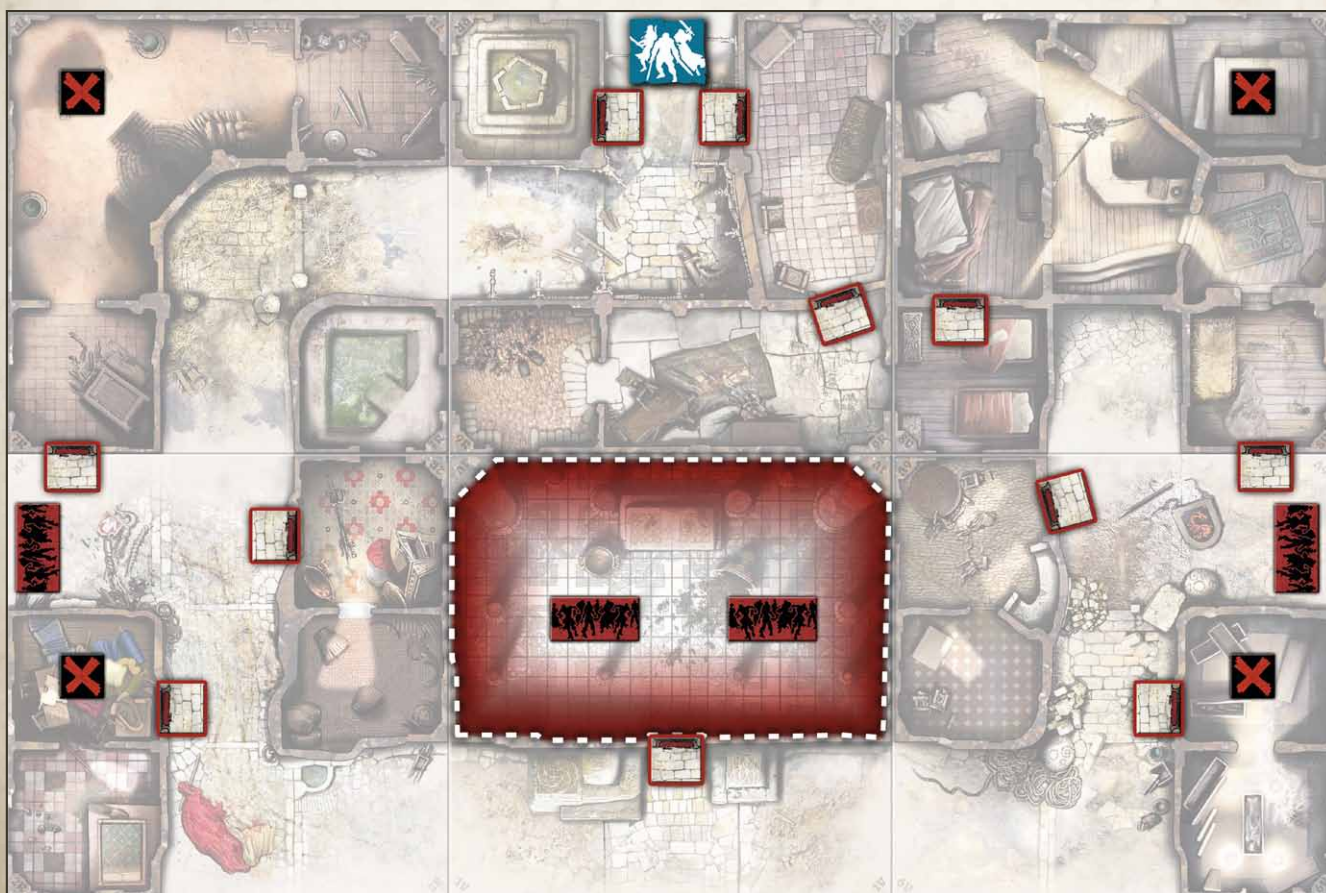
Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1 — Всех их вместе соберём. Все зоны появления зомби должны оказаться в одном месте — адской бездне (помеченной цветом области на фрагменте 1V). *О том, как это сделать, читайте в правилах взаимодействия с некромантами на стр. 29.*

2 — Дракон решает! Сотворите драконье пламя в адской бездне.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Вот как мы творим алхимию.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Он также позволяет игроку просмотреть колоду снаряжения, найти там драконью желчь и без затраты действия отдать любому выжившему. Если в колоде нет драконьей желчи, ищите в стопке сброса. Не забудьте перемешать колоду снаряжения.



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 10: ИСПЫТАНИЕ ОГНЁМ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Мы в самом сердце города, где собрались все зомби округи. И похоже, мы не первые, кто стремился сюда попасть. До нас несколько героев и наёмников пытались истребить зомби в этом районе, и они потерпели неудачу. Впрочем, им удалось запереть самое внушительное отродье из тех, что нам доводилось видеть, в здании школы магии неподалёку. Зверь в ловушке и ждёт, когда кто-нибудь разорвёт его путы. Его рёв привлекает других зомби, как маяк.

А от непромантов — ни слуху ни духу...

Необходимые фрагменты поля: IV, 2R, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V и 9V.

ЗАДАЧИ

Убить чудовище. Разделайтесь с отродьем на фрагменте IV.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка:

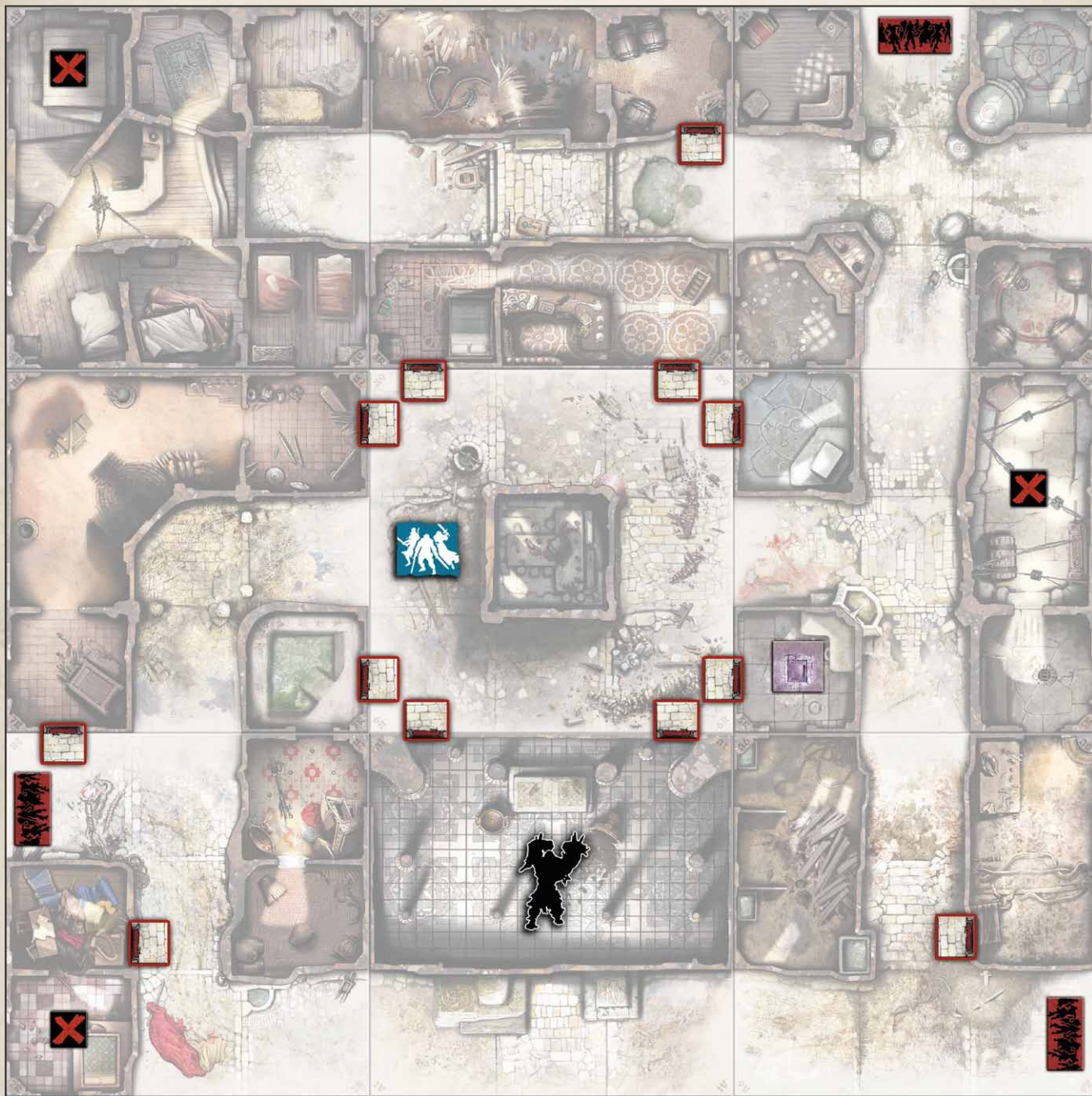
- поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей;
- уберите из колоды снаряжения все карты драконьей желчи. Сложите их в фиолетовом хранилище;
- поместите отродье в указанную зону;
- в здании на северо-востоке умышленно нет дверей.

• **Три печати.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Здесь пал герой.** Синий жетон цели даёт случайный артефакт выжившему, который его подобрал.

• **Запечатанные ворота.** Фиолетовую дверь в хранилище нельзя взломать, пока не будут взяты все жетоны целей.







Игроки начинают здесь



Отродье



Дверь в хранилище



Цели (5 очков опыта)



Зомби появляются здесь



Дверь

8V	3R	4V
7R	6R	5R
2R	1V	9V





УМЕНИЯ

У каждого выжившего в игре «Зомбицид» — свой набор умений, эффекты которых изложены в этой главе. В случае расхождения с основными правилами приоритетны правила умений.

Эффекты умений можно применять в тот же ход, в который вы их получили. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, если у персонажа ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, которое предоставляет ему новое умение.

+1 дальнобойность — дальнобойность оружия дистанционного боя и боевых заклинаний в руках выжившего увеличивается на 1.

+1 действие — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить как заблагорассудится.

+1 доп. боевое действие — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний, дистанционный или магический бой.

+1 доп. бой: близко — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний бой.

+1 доп. бой: на дистанции — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на дистанционный бой.

+1 доп. движение — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на движение.

+1 доп. магическое действие — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на магию.

+1 доп. обыск — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

+1 доп. чары — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на чары.

ВЗГЛЯД ИЗ БУДУЩЕГО

Если вы играли в «Зомбицид» современной эпохи, то заметите некоторые знакомые умения под другими названиями. Всё ради тематичности!

- «Автоматический огонь» превратился в «Дождь из металла».
 - «Снайпер» теперь называется «Меткий выстрел».
- Кроме того, вы заметите небольшие изменения в формулировках умений «Варвар», «Автоматический огонь»/«Дождь из металла» и «Дождь из маны».

+1 зона за 1 движение — за каждое движение по игровому полю выживший может переместиться на 1 зону дальше. Это умение дополняет другие эффекты, влияющие на движение. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

+1 к броску: близко — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия ближнего боя. Максимальное значение всегда равно 6.

+1 к броску: бой — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение боевого действия (ближняя атака, магическая или дистанционная). Максимальное значение всегда равно 6.

+1 к броску: магия — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение магического действия. Максимальное значение всегда равно 6.

+1 к броску: на дистанции — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия дистанционного боя. Максимальное значение всегда равно 6.

+1 кубик: близко — при выполнении действия ближнего боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие ближнего боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

+1 кубик: бой — при выполнении действия ближнего, дистанционного или магического боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие или заклинание у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего + 2 кубика.

+1 кубик: магия — при выполнении магического действия выживший бросает на 1 кубик больше. Если заклинание у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

+1 кубик: на дистанции — при выполнении действия дистанционного боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие дистанционного боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего + 2 кубика.

+1 урон для [снаряжение] — выживший получает бонус «+1 урон» к атаке определённым видом снаряжения.

+1 урон: [тип] — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу боевого действия (ближняя, магическая или дистанционная атака).

2 зоны за 1 движение — когда выживший тратит действие на движение, он может переместиться не только на 1 зону, но и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Амбидекстр — выживший способен использовать любое боевое заклинание или оружие для ближнего или дистанционного боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук».

Атака — выживший может использовать это умение без затрат действий сколько угодно раз во время каждой своей активации. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Обычные правила движения остаются в силе. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Бей и беги — выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил ближнюю, дистанционную или магическую атаку, в результате которой погиб хотя бы один зомби. После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это лишних действий.

Блиц — каждый раз, когда выживший убивает последнего зомби в зоне, он получает 1 дополнительное движение. Если не использует его немедленно, оно сгорает.

Бросок 6: +1 кубик: близко — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Бросок 6: +1 кубик: бой — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней, дистанционной или магической атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (например, карта «Много стрел»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Бросок 6: +1 кубик: магия — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой магической атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Бросок 6: +1 кубик: на дистанции — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой дистанционной атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (например, карта «Много стрел»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Быстрая перезарядка — выживший без затрат действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (одноручные арбалеты, орочий арбалет и т. д.).

Варвар — совершая действие ближнего боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в зоне поражения. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: близко», остаются в силе.

Взломщик — выжившему не нужны орудия для взлома дверей, и он не бросает кубики на взлом дверей (но всё равно тратит действие). Взломщик не создаёт шума, когда применяет это умение. Тем не менее другие условия по-прежнему необходимо выполнять (например, собирать жетоны целей, необходимые для взлома определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери.

Гниющий — если выживший в свой ход не совершал ближних, дистанционных или магических атак и не создавал своими действиями шума, в конце его хода положите рядом с ним жетон «Гниющий». Пока этот жетон находится у него, его полностью игнорируют все зомби и он не считается источником шума. Зомби не атакуют его и могут просто пройти мимо него. Выживший теряет свой жетон «Гниющий», если начинает атаковать или шуметь. Даже с жетоном «Гниющий» выживший по-прежнему должен дополнительно тратить действия, чтобы покинуть зону, где есть зомби.



Дождь из маны — совершая магическое действие, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) боевого заклинания, которым он атакует, на число зомби в зоне поражения. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: магия», остаются в силе.

Дождь из металла — совершая действие дистанционного боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в зоне поражения. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: на дистанции», остаются в силе.

Доспех: [разновидность зомби] — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби указанной разновидности (это могут быть «ходоки», «бегуны» и т. д.).

Жажда крови: близко — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. действие ближнего боя.

Жажда крови: бой — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. боевое действие (ближний, дистанционный или магический бой).

Жажда крови: магия — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. магическое действие.

Жажда крови: на дистанции — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. боевое действие на дистанции.

Жнец: близо — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием ближнего боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

Жнец: бой — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе действия оружием ближнего, дистанционного или магического боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

Жнец: магия — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе магического действия. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

Жнец: на дистанции — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием дистанционного боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

Зажми нос — этим умением можно воспользоваться 1 раз за ход. Выживший получает дополнительное действие обыска в зоне, если он в том же раунде уничтожил зомби (даже в хранилище или на улице). Это действие разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

Заклинатель — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на магию или чары.

Запирание — выживший может потратить 1 действие, чтобы снова запереть взломанную дверь в своей зоне. В случае её повторного взлома или уничтожения зомби не появляются.

Книга заклинаний — все боевые заклинания и чары в инвентаре выжившего считаются находящимися в руках. Таким образом, в руках выжившего с этим умением может оказаться сразу несколько чар и боевых заклинаний. По очевидным причинам он может одновременно использовать только два одинаковых боевых заклинания для обеих рук. Перед тем как вы будете совершать действия или делать броски за этого выжившего, выберите, какие два заклинания вы используете в данный момент.

Коллекционер: [разновидность зомби] — выживший удваивает количество очков опыта, полученных за убийство определённой разновидности зомби.

Крепыш — в каждой фазе зомби выживший не получает ранений от первой атаки одного зомби.

Мастер меча — выживший с этим умением способен использовать любое оружие ближнего боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук».

Меткий выстрел — выживший может свободно выбирать цели для каждого своего магического действия или действия дистанционного боя. Прوماхи не превращаются в попадания в своих.

Мусорщик — выживший может обыскивать любые зоны, в том числе улицы, хранилища и т. д.

Начинает с [снаряжение] — выживший начинает игру с указанным снаряжением. Соответствующую карту нужно положить в его инвентарь во время подготовки к партии.

Незаметный — выживший не может получить ранение от других выживших при дистанционной или магической атаке. Игнорируйте его, когда целите дистанционным оружием или заклинанием в зону, в которой он стоит. Оружие, уничтожающее всё в выбранной зоне (такое как драконье пламя), убивает и его.

Обыск: +1 карта — возьмите дополнительную карту, когда ваш выживший производит обыск.

Полный набор — когда выживший проводит обыск и берёт карту оружия или заклинания с символом «Для обеих рук», он может немедленно взять из колоды вторую такую же карту оружия или заклинания. Затем перемешайте колоду вещей.

Прирождённый лидер — в фазе игроков он может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Принявший подарок обязан им воспользоваться в свой следующий ход, иначе это действие будет утрачено.



Провокатор — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, которая находится в прямой видимости вашего выжившего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительный ход: они пытаются достичь провокатора всеми возможными способами. Эти зомби игнорируют любых других выживших, не атакуют их и, если необходимо, проходят через зоны, в которых стоят выжившие, чтобы добраться до провокатора.

Проныра — выживший не тратит дополнительных действий, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Прыжок — этим умением можно воспользоваться 1 раз за каждую активацию. Выживший тратит 1 действие: он передвигается на 2 зоны в зону, которая находится в его прямой видимости. Умения, влияющие на движение (например, «+1 зона за 1 движение» или «Проныра»), игнорируются. При этом штрафы на движение (например, зомби в зоне, которую покидает выживший) остаются в силе. Игнорируйте всё, что находится в зоне, которую вы пересекаете.

Регенерация — в конце каждого раунда игры снимите все ранения, которые получил выживший. Регенерация не работает, если выживший был убит.

Решительный — выживший может совершать магическое действие или действие дистанционного боя в своей собственной зоне независимо от минимальной дальности оружия или заклинания. Совершая дистанционную или магическую атаку на дистанции 0, выживший выбирает цели для атак и может убивать любые разновидности зомби. Но чтобы оружие или заклинание уничтожило цель, всё равно необходимо, чтобы оно наносило достаточно урона. Промехи не превращаются в попадания в своих.

Связь с зомби — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительного хода. Он ходит перед зомби. Если одновременно несколько выживших получают бонус от этого умения, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

Спасатель — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы один зомби, на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все выбранные выжившие могут быть перемещены из этой зоны в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если того желает управляющий им игрок. Между зонами должен быть свободный проход: выжившие не могут передвигаться через закрытые двери и стены. Также нельзя «спасти» выживших, находящихся в хранилище.

Спринт — выживший может использовать это умение один раз за каждую свою активацию. Потратив одно действие-движение, он вместо одной зоны может передвинуться на две или сразу три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Судьба — выживший может воспользоваться этим умением 1 раз за ход, когда раскрывает карту снаряжения из колоды. Сбросьте эту карту и возьмите другую.

Суперсила — урон, который наносит оружие ближнего боя в руках выжившего, считается равным «3».

Счастливчик — выживший способен 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия (или броска брони). Новый результат заменяет предыдущий. Это умение дополняет свойство других умений (например, «1 переброс за ход») и снаряжения, которое позволяет перебрасывать кубики.

Тактик — выживший может совершать свой ход в любой момент фазы игроков, до или после хода любого другого выжившего. Если это умение есть сразу у нескольких членов отряда, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать.

Тарарам! — раз за ход выживший может произвести огромное количество шума. До его следующего хода считается, что зона, где он использовал это умение, содержит больше всего жетонов шума на всём игровом поле. Если несколько выживших устроили «Тара-

рам!», учитывается только эффект последнего применения этого умения.

Твёрдая рука — игнорируйте других выживших по своему выбору, когда ваш выживший промахивается, выполняя магическое действие или действие дистанционного боя. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, драконье пламя).

Толстокожий — выживший может делать броски брони 5+, даже если в его ячейке тела нет брони. Если же выживший носит броню, он добавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска брони. Максимальное значение всегда равно 6.

Толчок — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением. Между зонами должен быть свободный проход: зомби не могут передвигаться через крепостные валы (см. дополнение Wulfsburg), закрытые двери и стены, зато их можно выталкивать из хранилищ.

Трюковой выстрел — если у выжившего в обеих руках одинаковое оружие дистанционного боя или боевое заклинание, он может 1 боевым действием атаковать цели в 2 разных зонах.

Это всё, что ты можешь? — разрешено применять это умение каждый раз, когда выживший получает ранение. За каждое ранение сбросьте карту снаряжения из его инвентаря: 1 карта снаряжения аннулирует 1 ранение.

Ярость: близко — любое оружие ближнего боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубика за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием ближнего боя «для обеих рук».

Ярость: бой — любое оружие и боевое заклинание, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие или заклинание «для обеих рук», то он получает по кубика за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием ближнего, дистанционного боя или боевым заклинанием «для обеих рук».

Ярость: магия — любое боевое заклинание, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках боевое заклинание «для обеих рук», то он получает по кубика за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому действию боевым заклинанием «для обеих рук».

Ярость: на дистанции — любое оружие дистанционного боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубика за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием дистанционного боя «для обеих рук».



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Артефакты в хранилищах	6, 37
Атака зомби	23
Бегун	18, 25
Ближний бой	21, 33
Боевое заклинание	13
Броня	23
Взлом дверей	13, 19
Дальнобойность	14, 33
Движение	11, 19
Движение зомби	24
Двойной напльв	26
Действие на дистанции	21, 33
Действия	19
Для обеих рук	14, 32
Дополнительный ход	26, 29
Драконье пламя	35
Здание	9
Зона	9
Инвентарь	17
Комната	9
Кубики	14, 32
Магическое действие	21, 35
Некромант	18, 29
Обыск	19
Опыт	16
Оружие	12, 13
Отродье	18
Перезарядка	34
Персонаж	9
Попадания в своих	34
Появление зомби	20, 25
Приключения	38
Приоритет целей	34
Прямая видимость	10
Ранения	23
Снаряжение	12
Стартовое снаряжение	6
Толстяк	18
Точность	14, 32
Улица	9
Умения	16, 51
Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением	20
Уровень опасности	16
Урон	14, 32
Фазы раунда	8, 19, 23
Ходок	18
Хранилища	36
Цели	22
Чары	22
Шум	13, 14, 15, 22
Щит	23
Ячейки рук, тела и заплечной сумки	14, 17

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье и Николая Рау • **Редакторы:** Эрик Келли и Тягу Аранья
Исполнительные продюсеры: Перси Де Монблан и Тягу Аранья • **Издатель:** Давид Прети

Иллюстрации и графический дизайн: Никола Фруктус, Жереми Массон, Луизе Комбаль и Матье Арлу
Скульпторы: Хуан Наварро Перес, Рафал Зелазу, Гаэль Гумон, Джейсон Хендрикс, Патрик Массон, Элфред Перошон, Стив Сондерс, Джоди Сигел, Реми Трембле
Игру тестировали: Тягу Аранья, Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Луизе Комбаль, Юрий Фанг, Жильберм Гулар, Оден Житон, Матье Арлу, Эрик Нуоу, Давид Прети и Рафал Зелазу

Отдельные благодарности от Guillotine Games: Марбелья Мендес, Дэвид Дуст, Черн Нг Энн, Стивен Яу, Спенсер Рив, Джогандо Оффлайн, М. Фал, Жиль Гарнье, Хосе Рей и Паоло Паренте

© 2017 CMON Productions Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is trademark of Guillotine Games Limited. Zombicide is trademark of CMON Productions Limited. Zombicide, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Валентин Матюша

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнеры-верстальщики: Кристина Соозар,

Иван Суховой • **Корректор:** Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

Редакция благодарит Морфея де Кореллона за помощь в подготовке игры.

По вопросам издания игр пишите на адрес

newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. hobbyworld.ru

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Технический директор: Дмитрий Астапович

Куратор игровых проектов: Алексей Бабайцев



crowdpublic.ru

СХЕМА ХОДОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ ПРИОРИТЕТНЕЕ ЭТОЙ ПАМЯТКИ

1 ПЕРВЫЙ ШАГ

Выберите первого игрока — он получает жетон первого игрока.

Каждый раунд начинается с:

2 — ФАЗА ИГРОКОВ

Первый игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. После этого право хода получает следующий участник партии по часовой стрелке. Изначально каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка. Если в правилах не указано иное, каждое действие разрешено совершать несколько раз за ход.

- **Движение:** переместиться на 1 зону.
- **Обыск:** только внутри зданий. Возьмите верхнюю карту колоды вещей. Одному выжившему разрешено проводить обыск не чаще 1 раза в ход.
- **Взлом двери:** требуется оружие ближнего боя. Если это первая взломанная дверь здания, внутри появляются зомби.
- **Упорядочивание и обмен:** допускается обмен снаряжением с другим выжившим, который находится в той же зоне. Можно даже обменять всё на ничего и наоборот.
- **Дистанционный бой:** нужно иметь в руке дистанционное оружие.
- **Ближний бой:** нужно иметь в руке оружие ближнего боя.
- **Магическое действие:** нужно иметь в руке боевое заклинание.
- **Действие чар:** нужно иметь в руке чары.
- **Взять или активировать цель** (в зоне выжившего).
- **Создать шум.** Положите жетон шума в зону выжившего.
- **Ничего не делать.** Других действий в этот ход совершить нельзя.

Когда все игроки закончили:

3 — ФАЗА ЗОМБИ

Шаг 1 — Активация: Атака или движение

Все зомби совершают одно из двух действий:

- Зомби атакуют выживших, которые находятся в одной с ними зоне.
- Неатаковавшие зомби перемещаются.

Каждый зомби движется в первую очередь к выжившим, которых видит. Во вторую — на шум.

Некроманты следуют особым правилам (см. стр. 29).

Выберите кратчайший путь до цели. Если нужно, разделите зомби на группы и добавьте на поле ещё мертвецов, чтобы группы были равными.

ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия. Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны активируются и совершают второе.

Шаг 2 — Появление

- Всегда берите карты зомби для каждой зоны появления в одном и том же порядке.
- Общий уровень опасности определяется по самому опытному выжившему.
- Не хватает фигурок зомби? Все зомби соответствующей разновидности получают дополнительный ход.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с поля все жетоны шума.
- Жетон первого игрока переходит к следующему участнику партии по часовой стрелке.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Ходок	1	1	1
2	Толстяк / Отродье ⁽¹⁾	1	2/3	1/5
3	Бегун	2	1	1
4	Некромант	1	1	1

(1) Отродье: броски брони не действуют.