



Зомбишн

БЕЛАЯ СМЕРТЬ

ПРАВИЛА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ	3
ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ НА ГОРИЗОНТЕ	5
ПОДГОТОВКА	6
ОБЗОР ИГРЫ	9
Фаза игроков	9
Фаза зомби	9
Конечная фаза	9
Победа и поражение	9
ОСНОВЫ	10
Полезные обозначения	10
Прямая видимость	11
Движение	12
Строение карт снаряжения	12
Оружие и боевые заклинания	12
Шумное и бесшумное снаряжение	13
Боевые характеристики	14
Шум	15
Адреналин, уровень опасности	
и умения	16
Инвентарь	17
Руки	17
Тело	17
Запёчная сумка	17
Виды зомби	18
Ходок	18
Толстяк	18
Бегун	18
Хан-отродье	18
Некромант-осквернитель	19
Маяк	20
Зоны скверны	20
ФАЗА ИГРОКОВ	21
Движение	21
Обыск	21
Упорядочивание инвентаря	
и обмен снаряжением	21
Боевые действия	22
Действие ближнего боя	22
Действие дистанционного боя	22
Магическое действие	22
Действие чар	23
Взять или активировать цель	23
Действия стражи	23
Действие стражи: движение	23
Действие стражи: ближний бой	24
Действие стражи: дистанционный бой	24
Действие стражи: подвинуть котёл/ опрокинуть котёл	24
Умения стражи	24
Действия с котлом	24
Подвинуть котёл	24
Опрокинуть котёл	25
Пошуметь	25

Ничего не делать	25
ФАЗА ЗОМБИ	25
Шаг 1 — активация	25
Атака	25
Движение	27
Зомби и крепостные стены	28
Шаг 2 — появление	28
Карта дополнительного хода	29
Карта осады зомби	29
Если закончились фигурки	29
СРАЖЕНИЯ	30
Ближний бой	31
Древковое оружие	31
Дистанционный бой	
и магические действия	31
Приоритет целей	32
Попадания в своих	32
Заморозка	33
ОСОБЫЕ ТЕРРИТОРИИ	34
Крепостные стены	34
Верёвочные лестницы	35
Зоны руин	35
ОСОБЕННОСТИ СНАРЯЖЕНИЯ	36
Броня	36
Кинжал и взрыв силы	36
Можно использовать из запёчной сумки	36
Древковое оружие	36
Перезарядка	36
Шашка	37
Факел + драконья желчь = драконье пламя	37
Умения на картах снаряжения	37
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ ..	38
Игра с несколькими отродьями	38
Создание колоды отродий	38
Фестиваль отродий	38
Игра с несколькими некромантами	38
Ультрарежим	38
ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ	39
КАРТЫ УМЕНИЙ СТРАЖИ	39
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	40
Обучение: Подготовка к бою	40
Приключение 1: Трубите тревогу!	41
Приключение 2: Последние фолианты ...	42
Приключение 3: Наследие рассвета	43
Приключение 4: Выжженная земля	44
Приключение 5: Императрица Терний ...	45
Приключение 6: Крепостной вал	
слишком далеко	46
Приключение 7: Регалии	47
Приключение 8: Стена героев	48
Приключение 9: Защитники империи	49
Приключение 10: Последний бой	50
УМЕНИЯ	51
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	55
СХЕМА ХОДОВ	56



СОСТАВ ИГРЫ

6 ФИГУРОК И ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



Женя



Огон



Ясукэ



Лорна



Драгомир



Сарнай



9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

65 ФИГУРОК ЗОМБИ



×5



×5



×5



×5



×5



×5



×5



1 хан-отродье

35 ходов



×7

14 толстяков



×7



×7



×7

14 бегунов



1 некромант-осквернитель

12 ФИГУРОК СТРАЖИ



×4



×4



×4

6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК



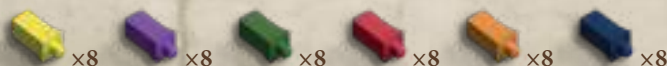
6 КУБИКОВ



6 ПЛАСТИКОВЫХ ПАНЕЛЕЙ



48 УКАЗАТЕЛЕЙ



64 ЖЕТОНА

Жетон маяка×1

Жетоны котла×4

Жетон выхода/флага×1

Жетон первого игрока×1

Жетоны заморозки×6

Жетоны верёвочной
лестницы×2

Жетоны шума ×18

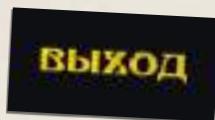
Жетоны целей ×11

- ♦ Красный/синий×1
- ♦ Красный/зелёный×1
- ♦ Красный/красный×9

Жетоны появления зомби...×5

- ♦ Жетон появления зомби № 1
(стартовый)×1
- ♦ Жетон появления зомби № 2×1
- ♦ Жетон появления зомби № 3×1
- ♦ Жетон появления зомби № 4×1
- ♦ Жетон появления осквернителя ×1

Жетоны скверны ×15



161 КАРТА

72 карты снаряжения

- ♦ Взрыв силы (стартовое)×1
- ♦ Короткий лук (стартовое)×1
- ♦ Пика (стартовое)×2
- ♦ Шашка (стартовое)×2
- ♦ А-а-а!! 1 толстяк!×1
- ♦ А-а-а!! 1 бегун!×1
- ♦ А-а-а!! 1 ходок!×1
- ♦ А-а-а!! 2 ходака!×1
- ♦ Алебарда×2
- ♦ Арбалет×2
- ♦ Боевой лук×2
- ♦ Боевой щит×2
- ♦ Вода×2
- ♦ Гвизарма×2
- ♦ Длинный меч×2
- ♦ Драконья желчь×4
- ♦ Исцеление×1
- ♦ Катана×2
- ♦ Кинжал×2
- ♦ Копьё×2
- ♦ Ледяной шторм×2
- ♦ Меч×2
- ♦ Молния×2
- ♦ Распад×2
- ♦ Огненный снаряд×2
- ♦ Огромный топор×2
- ♦ Отпор×1
- ♦ Прыжок×1
- ♦ Роговой лук×2
- ♦ Солонина×2
- ♦ Спринт×1
- ♦ Трёхзарядный арбалет×2
- ♦ Тяжёлый доспех×2
- ♦ Факел×4
- ♦ Яблоки×2
- ♦ Алебарда королевского стража×1
- ♦ Арбалет бури×1
- ♦ Благословение Бабы-яги×1
- ♦ Клинки дервиша×1
- ♦ Ледяной лук×1
- ♦ Партизан×1
- ♦ Пест Бабы-яги×1
- ♦ Ярость Айкая 47-го×1

1 памятка (действия стражи)

14 карт умений стражи



56 карт зомби (с № 429 по № 484)

9 карт отродий



9 карт некромантов





ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ НА ГОРИЗОНТЕ

Зимнеград, Врата Солнца.

Это место веками славилось своими богатствами и величием. В легендах говорилось, что именно отсюда каждое утро вставало солнце, неся новую жизнь заледеневшей земле. Короли и генералы считали Зимнеград дверью ко всему Востоку. Зимнеград также был перекрёстком множества торговых путей, привлекаая к себе как звон монет, так и преступность... Пока не пришли зомби.

В наши дни Зимнеград — это поле боя, символ войны между живыми и мёртвыми. Ханы, варварские лидеры с Дальнего Востока, и большинство их солдат превратились в зомби, которыми теперь правят зловещие некроманты-осквернители. Цудовища осадили город, возжелав завладеть его тайнами и сокровищами. Если они победят, Тёмное Солнце взойдёт из-за горизонта.

Остатки разрозненных армий объединили силы и собрались в Зимнеграде, чтобы создать последнюю линию обороны против заражённых. Присоединитесь ли вы к ним? Пришло время дать мертвецам отпор! Пришло время устроить...

Зомбицид!



ЗОМБИ В ФЭНТЕЗИ!

Играть в «Зомбицид» можно в разных эпохах и сеттингах. Будь то фэнтези, современность или Дикий Запад, везде вас ждёт своя атмосфера, множество зомби, выживших и других атрибутов жанра.



Как и «Зомбицид: Чёрная чума» или «Зомбицид: Зелёная орда», базовая коробка «Зомбицид: Белая смерть» относится к фэнтези-сеттингу. Все три базовые коробки подходят как точки входа в эту игру. Каждая из них рассказывает собственную историю, являясь как самостоятельной игрой, так и совместимой с другими наборами в том же сеттинге. Игроки могут смешивать и сочетать различные элементы этих наборов в своё удовольствие!

«Зомбицид: Белая смерть» — командная настольная игра, в которой вы противостоите ордам зомби.

Каждый игрок управляет отрядом из нескольких выживших (от одного до шести) в фэнтезийном городе, который осадили 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 добиться победы можно, только действуя сообща.

Сражаться с зомби — само по себе весело, и игрокам будет чем заняться в осаждённом Зимнеграде: потребуются спасать других выживших, защищать важные объекты, устранять серьёзные угрозы и многое, многое другое!



ПОДГОТОВКА

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. Опытный игрок легко сможет управлять целым отрядом из 6 выживших и защищать Зимнеград в одиночку.

1. Выберите приключение.
2. Выложите фрагменты поля.
3. Выложите фигурки, зоны появления и прочие жетоны, указанные в приключении.

Важно: обратите внимание на номера зон появления. Зоны действуют в порядке возрастания.

4. Выберите необходимое число выживших и распределите их между игроками. Все игроки будут действовать сообща, в одной команде, а соперником выступит сама механика игры. Вокруг стола можно рассаживаться как угодно.

5. Возьмите пластиковые панели (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 указанные далее карты, которые можно отличить по их категории и цвету. Перемешайте каждую из полученных колод и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем.

♦ **Снаряжение:** оружие и броня, которые выжившие найдут во время игры.



Это карта снаряжения.

Цветная подставка Лорны сочетается с цветом указателей на пластиковой панели

Указатель на делении «0» шкалы ранений

3 указателя в резерве

В качестве стартового снаряжения у Лорны есть шашка

Указатель на делении «0» шкалы опасности

Указатель напротив синего умения

♦ **Зомби:** враги, с которыми игроки столкнутся во время игры. Чем больше их убиваешь, тем больше их становится!



Это карта зомби.

♦ **Артефакты:** это невероятное оружие можно получить только при особых условиях. Например, вы можете забрать его у убитых отродий и некромантов. Особые правила выбранного приключения тоже могут подсказать, где его найти.

На картах артефактов всегда присутствует атрибут «хранилище», чтобы они были совместимы с другими играми фэнтезийной серии «Зомбицид».



Это карта артефакта.



Вы готовы начать приключение. Да начнётся зомбицид!

- ♦ Положите карты «Хан-отродь» и «Некромант-осквернитель» рядом с игровым полем. Они будут напоминать вам, на какие действия способны эти чудовища.



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



8. Поместите фигурки выбранных героев в стартовую зону (зоны) выживших (указано в описании приключения).
9. Каждый игрок кладёт перед собой пластиковые панели со своими выжившим. Указатели адреналина должны указывать на нулевое деление в синей зоне 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 сверху панели — это резерв. Стартовое снаряжение можно положить в ячейки рук, тела или заплечной сумки на пластиковой панели в зависимости от символа, указанного на снаряжении (стр. 17).

Важно: выжившим из «Белой смерти» доступно два умения с самого начала партии на синем уровне опасности. Первое используется самим выжившим, а второе — стражей, особыми игровыми персонажами (стр. 23).

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



ОТЛИЧИЯ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ РЕДАКЦИЙ

Игроки в «Зомбицид: Чёрная чума» или «Зомбицид: Зелёная орда» заметят следующие изменения в подготовке к игре и правилах:

- ♦ Фрагменты поля предопределяют расположение жетонов целей.
- ♦ В «Белой смерти» нет дверей и зомби не появляются в зданиях.
- ♦ Зоны появления пронумерованы от 1 до 4, чтобы облегчить фазу появления зомби (стр. 28). Некромант-осквернитель появляется с собственной зоной появления осквернителя (стр. 19).
- ♦ «Зомбицид: Белая смерть» не использует разноцветные зоны появления зомби.
- ♦ Партия больше не считается проигранной при наличии 6 и более зон появления на поле.
- ♦ Зомби всё так же ориентируются на прямую видимость и шум при выборе зоны, в которую они пойдут. Однако теперь они предпочитают достижимые цели, т. е. до которых можно добраться (стр. 27). Таким образом удаётся избежать ситуации, когда зомби неподвижно стоят у переполненных выжившими крепостных стен, игнорируя одиноких выживших, которые находятся рядом с ними на улице.
- ♦ В этой редакции зомби не разделяются на несколько групп при движении.
- ♦ У толстяков приоритет цели выше, чем у ходелов.
- ♦ Если у вас закончились фигурки зомби определённой разновидности, то вместо того, чтобы зомби этой разновидности получали дополнительный ход, на поле появится отродье или, если оно уже есть, отродье получит дополнительный ход.
- ♦ После победы над отродьями и некромантами вы можете подобрать с них артефакты в их зоне (стр. 7).
- ♦ Драконью желчь и факел можно сбросить из инвентаря одним действием, чтобы создать драконье пламя на дистанции 1 от вашего выжившего и в его прямой видимости (стр. 37). Теперь в зону нельзя отдельно сбросить только драконью желчь, чтобы создать лужицу.
- ♦ У дистанционного оружия теперь нет различия в боеприпасах. В этой редакции нет карт «Много стрел» и «Много болтов».
- ♦ Вместо «очков опыта» используются «очки адреналина» (ОА). Правила игры у них не меняются.
- ♦ Умения «Спасатель» и «Толчок» теперь можно использовать даже без свободного прохода между зонами.
- ♦ «Оружие из хранилища» и «артефакты из хранилища» теперь просто называются «артефакты».



ОБЗОР ИГРЫ



Когда мы добрались до Зимнеграда, чтобы присоединиться к сопротивлению против осквернителей, я ожидал увидеть пламенеющий древний город, охваченный войной между батальонами смелых выживших и неспончаемой армией мертвецов... Но эти яркие образы разбились о суровую реальность. Большая часть Зимнеграда уже давно разрушена. Претиие богатства разбросаны по улицам, но никому до них нет дела. Теперь они не лучше мусора. Батальоны, о которых я так мечтал, оказались лишь остатками некогда великой армии, ныне полными измученных солдат, которые прошли через крошечный ад.

К счастью, я был прав хотя бы насчёт одного: неспончаемой армии мертвецов.

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

◆ ФАЗА ИГРОКОВ

Участник партии с жетоном первого игрока совершает ход, действуя 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.

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 21.

◆ 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 тратит действие, чтобы двигаться к выжившим, или идёт в сторону зоны с наибольшим уровнем шума. У некоторых зомби — их называют бегунами — сразу 2 действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвигаться, передвигаться и атаковать или дважды передвигаться.

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

Фаза зомби подробно описана на странице 25.

◆ КОНЕЧНАЯ ФАЗА

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

◆ ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия приключения.

Партия считается проигранной, если хотя бы один из выживших выведен из игры либо когда условия приключения больше не могут быть выполнены. У некоторых приключений есть особые условия поражения.

«Зомбицид: Белая смерть» — командная игра, так что все участники отряда побеждают и проигрывают вместе.



ОСНОВЫ

Мы довольно быстро усвоили, по каким правилам здесь живут. Жизнь была нашим самым бесценным сокровищем. Покуда мы ещё дышим, бой не утихнет. Нам нужно добыть лучшее оружие, что мы только найдём, и всегда быть в движении. Враги могли напасть откуда угодно. Непроманты-осквернители наводнили весь город своей тёмной магией. Поражение, отступление или капитуляция были недопустимы. Да мы и не хотели убегать от мертвецов! Мы не упустим шанс прославиться на поле битвы!



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.



Зона улицы, ограниченная линиями отметок и стенами здания.

Зона внутри здания, ограниченная стенами.

Две зоны внутри здания разделяет стена. Между ними — проход.

В этом здании четыре зоны, разделённые стенами.

Эти две зоны улицы разделены линиями отметок.

Эти две зоны улицы разделены краями фрагментов.

Прямая видимость

Наличие или отсутствие прямой видимости определяет, могут ли персонажи видеть друг друга. Например, может ли выживший видеть зомби, находящегося по другую сторону открытой двери, в соседней комнате, на другой стороне улицы и т.д.

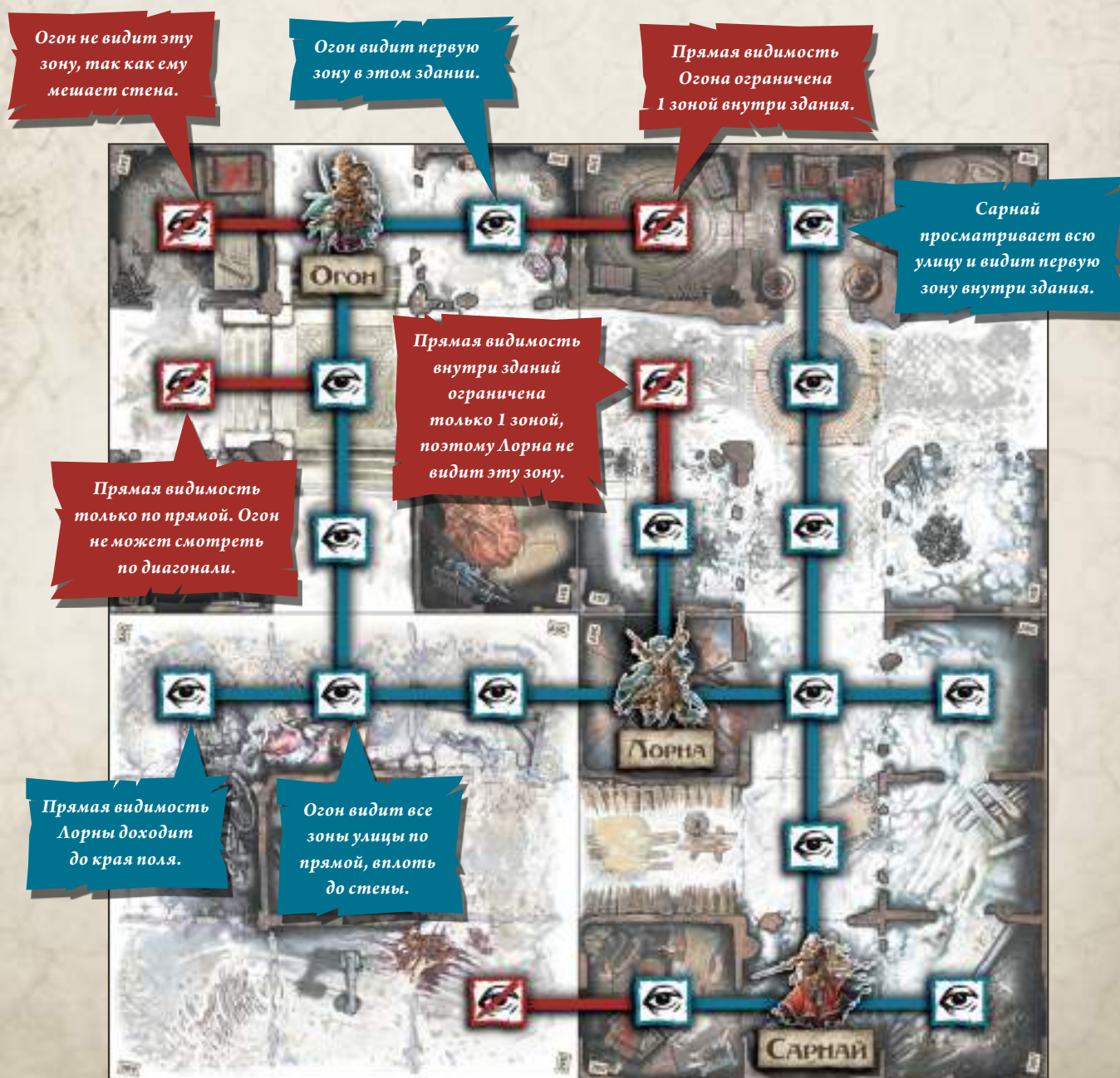
На улицах персонажи видят по прямой линии, которая параллельна сторонам игрового поля. По диагонали они не видят. В прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или край поля.

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.

- ♦ Если выживший смотрит наружу из здания, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на линии.
- ♦ Если выживший смотрит с улицы внутрь здания, в его прямой видимости находится только 1 зона внутри здания.

ВАЖНО: у крепостных стен (стр. 34) и руин (стр. 35) есть особые правила прямой видимости.



◆ ДВИЖЕНИЕ

Куда ни посмотри, везде были лишь повреждённые или разрушенные здания. Вокруг горели погребальные костры, но трупов было слишком много, а времени не хватало. Зимнеград был полем боя. Любой мог добыть оружие из-под развалин или из холодных (или только начавших остывать) рук покойника. Всегда, и днём и ночью, мы слышали звуки свиста вдалеке. Это означало, что ещё один район был под ударом и ждал помощи. Каждый раз мы мчались изо всех сил.

Персонажи могут передвигаться 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 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.

ВАЖНО: у крепостных стен особые правила движения (стр. 34).

◆ СТРОЕНИЕ КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Добыть оружие было проще простого. В конце концов, целые армии живых и мёртвых сражались посреди этого огромного города. Впрочем, большая часть оружия была в плохом состоянии или вовсе сломана. Мы также понимали, что в таких суровых условиях свитки заклинаний не протянут долго. Всем пришлось учиться сражаться с тем, что было под рукой. Эффективность была важнее боевой гордости.

Так что я тоже начал валить зомбяков, не обращая внимания на других!

В игре «Зомбицид: Белая смерть» вы найдёте множество карт снаряжения. Снаряжение, которое пригодится выжившим для уничтожения зомби, имеет боевые характеристики, указанные внизу карты:



Оружие делится на 3 категории: **оружие ближнего боя**, **дистанционное оружие** и **боевые заклинания**. У каждой категории есть свой символ, который поможет их различить.

У **оружия ближнего боя** есть соответствующий символ. У большинства дальность равна 0, поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Однако некоторые из них помечены атрибутом «Древковое оружие». С помощью их длинной рукояти выжившие могут наносить удары ближнего боя на дальности 1 (и только 1!), находясь вне досягаемости для зомби (стр. 36). В обоих случаях оружие ближнего боя используют для действий ближнего боя (стр. 31).



У **дистанционного оружия** используют для действий дистанционного боя (стр. 31).

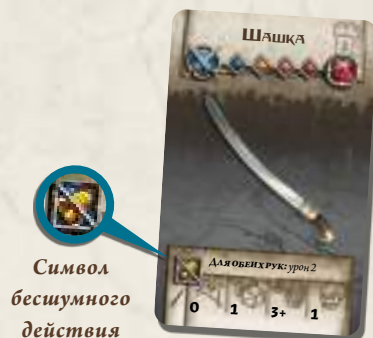


На картах **боевых заклинаний** изображены свитки, и их используют для магических действий (стр. 31).



ШУМНОЕ И БЕСШУМНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

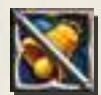
Снаряжение, которое позволяет убивать зомби, имеет боевые характеристики, указанные внизу карты:



У карт снаряжения есть ещё один символ, который показывает, создаётся ли шум, когда вы совершаете боевое действие. На шум сбегает мертвяки!



Это шумное действие: совершив его, положите на поле жетон шума (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.

ДЛЯ ОБЕИХ РУК: если у вас по одинаковому оружию в каждой руке, то 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 ячейку руки.

БЕСШУМНЫЙ: не создаёт шума в ближнем бою.

УРОН: количество ранений, которое получает цель при удачном броске кубиков. Урон от нескольких удачных бросков во время одной атаки не складывается.

КАТЕГОРИЯ ОРУЖИЯ: это снаряжение является оружием ближнего боя.

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем значении бросок неудачен.

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0» означает, что оружие используется только в той же зоне, где находится выживший.

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

РУКА: чтобы использовать это снаряжение, положите его в ячейку руки.

БЕСШУМНЫЙ: не создаёт шума в дистанционном бою.

КАТЕГОРИЯ ОРУЖИЯ: это снаряжение является дистанционным оружием.

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0-1» означает, что оружие может использоваться в той же зоне, где находится выживший (это всё ещё будет действием дистанционного боя), или в соседней зоне в прямой видимости выжившего.

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.

УРОН: количество ранений, которое получает цель при удачном броске кубиков. Урон от нескольких удачных бросков во время одной атаки не складывается.

ДЛЯ ОБЕИХ РУК: если у вас по одинаковому оружию в каждой руке, то 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 ячейку руки.

ШУМНЫЙ: создаёт шум в магическом бою. Шумное оружие или заклинания для обеих рук создают один жетон шума за действие.

КАТЕГОРИЯ ОРУЖИЯ: это снаряжение является боевым заклинанием.

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0–1» означает, что оружие может использоваться в той же зоне, где находится выживший (это всё ещё будет магическим действием), или в соседней зоне в прямой видимости выжившего.



УРОН: количество ранений, которое получает цель при удачном броске кубиков. Урон от нескольких удачных бросков во время одной атаки не складывается.

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным.

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

Шум

Мы не могли сидеть в тишине подолгу. В этом городе тишина означает смерть и поражение. Мы не примем такой исход! Да и в любом случае мне трудно не начать напевать себе что-то под нос.



Когда выжившие толпятся в одном месте или читают заклинания, они создают шум, который привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным снаряжением производится атака, появляется жетон шума.

- ♦ 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. 9).

ПРИМЕЧАНИЕ: каждая фигурка выжившего тоже считается за жетон шума. Да, они не могут действовать молча!

ПРИМЕР: Лорна тратит своё первое действие и атакует мечом ходака в своей зоне. Меч — бесшумное оружие, так что жетон шума не кладётся.

Своим вторым действием она читает боевое заклинание «Ледяной шторм». Это шумное действие. Даже если Лорна бросала несколько кубиков, она получает 1 жетон шума за это действие в своей зоне. Третье действие выжившая тратит, чтобы перейти в другую зону. Жетон шума остаётся в зоне, где Лорна пошумела, и не переносится вслед за ней.

◆ АДРЕНАЛИН, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

За каждого уничтоженного зомби выживший получает 1 очко адреналина (ОА) и продвигает свой указатель на одно деление по шкале опасности. За выполнение некоторых условий, например взятие жетона цели, употребление пищи или уничтожение отряда, выжившим даются дополнительные ОА.

Существует 4 уровня опасности: **синий**, **жёлтый**, **оранжевый** и **красный**. На каждом уровне опасности выживший обретает 1 новое умение (стр. 51), которое помогает пройти приключение. Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. Получая новое умение, добавляйте новый указатель на соответствующее деление на пластиковой панели.

- ♦ Выживший начинает игру на **синем уровне** опасности с 0 очков адреналина и 2 умениями (большинство выживших из других наборов «Зомбицида» начинают только с 1 умением).
- ♦ Набрав 7 очков адреналина, выживший переходит на **жёлтый уровень** опасности и получает четвертое действие.
- ♦ Набрав 19 очков адреналина, выживший переходит на **оранжевый уровень** опасности и выбирает одно из двух умений, доступных на этом уровне. Обозначьте свой выбор новым указателем.

- ♦ Набрав 43 очка адреналина, выживший переходит на **красный уровень** опасности и выбирает одно из трёх умений, доступных на этом уровне.

У накопления адреналина есть и обратная сторона. **Когда берёте карту, вызывающую появление зомби, вы обязаны прочесть текст, который соответствует уровню опасности у выжившего, накопившего больше всего адреналина** (стр. 28). Чем сильнее ваши выжившие, тем больше кругом мертвяков.



От 0 до 6 ОА:
синий уровень,
только 2 стартовых
умения.

От 7 до 18 ОА:
жёлтый уровень,
получите 4-е действие.

От 19 до 42 ОА:
оранжевый уровень,
выберите 1 из 2 доступных
умений.

43 ОА:
красный уровень,
выберите 1 из 3 доступ-
ных умений.



ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может нести не больше 8 карт снаряжения. На вашей пластиковой панели есть три типа ячеек для снаряжения: 2 ячейки рук, 1 ячейка тела и 5 ячеек заплечной сумки. В любой момент без затраты действий (даже в ход другого выжившего) 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 заплечной сумке можно хранить не более 5 карт снаряжения. Характеристики и игровые эффекты, написанные на картах снаряжения, не действуют, пока вы не переложите их в ячейку рук.

Карты снаряжения с надписью «Можно использовать из заплечной сумки» можно использовать как из ячеек рук, так и из ячеек заплечной сумки.

ТРИ РУКИ?

Если положить подходящее снаряжение в ячейку тела, то будет считаться, что выживший держит в руках сразу три оружия. Однако 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.

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

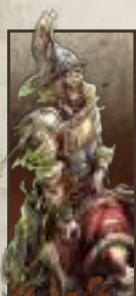
В ячейки заплечной сумки можно положить любые карты снаряжения, которые выживший в данный момент не использует. Выживший не может использовать пику, пока не переложит её в ячейку рук. Карты снаряжения «Яблоки» помечены атрибутом «Можно использовать из заплечной сумки», поэтому её игровые эффекты всё ещё действуют на выжившего.

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

♦ Виды зомби

Никто точно не знает, откуда взялись зомби. Мы поспрашивали выживших отовсюду, но, походу, эти чудовища стали нападать на живых везде одновременно. Самые ужасные из них — некроманты-осквернители. Неужели они действительно уничтожили целую империю ради своих непонятных гнусных целей? Как только мы возьмём одного живьём, то обязательно его спросим. По правде говоря, не думаю, что до этого дойдёт с нашим нынешним настроем... Настроем устроить зомбицид!

В игре 5 разновидностей зомби. Большинство из них могут совершить всего одно действие за активацию (исключение — бегуны, у них два действия). Зомби уничтожен, если при атаке ему нанесено требуемое количество урона (или больше). Тот, кто его атаковал, немедленно получает указанное количество очков адреналина.



Ходок

Цаще всего вам встретятся ходоки, рядовые солдаты заражённой армии. Они не так умны или сильны, как были раньше, но их целая тьма. Не дайте им задавить вас числом!

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 1

Адреналин за убийство: 1 ОА



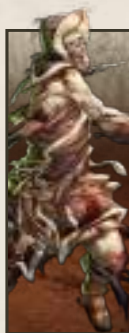
Толстяк

Толстяки — это ударные войска армии зомби. Они огромны и закованы в крепкую броню — большинство ранений им нипочём, и они продолжают сражаться, как бы часто вы их ни били. Хотите прикончить такого? Возьмите оружие потяжелее и ударьте-ка с размаху!

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 2

Адреналин за убийство: 1 ОА



Бегун

Бегуны могут стать настоящей проблемой! Эти проворные мертвецы двигаются в два раза быстрее других заражённых. Они не остановятся ни перед чем, чтобы догнать и растерзать свою добычу. Спустя время мы поняли, что при жизни бегуны были самыми свирепыми и фанатичными солдатами ханов.

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 1

Адреналин за убийство: 1 ОА

Особое правило:

- ♦ В свою активацию бегуны могут совершить 2 действия. Как только все зомби, включая бегунов, пройдут фазу активации (стр. 25) 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 бегун стоит в одной зоне с выжившим. Бегун тратит своё первое действие на атаку и наносит 1 ранение. Затем бегун совершает второе действие и атакует ещё раз, нанося второе ранение.

ПРИМЕР 2: группа из 2 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Своим первым действием, так как им некого атаковать в своей зоне, зомби перемещаются в зону с выжившим. Затем бегуны совершают второе действие. Они теперь находятся в одной зоне с выжившим, поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение.



Хан-отродье

Ещё не так давно ханы были вожаками восточных варварских племен. Каждый из них был могучим воином, наездником и правителем. Одно только их упоминание вызывало дрожь в коленях их врагов! Ну а сейчас ханы стали отродьями, восставшими из мёртвых чудовищами, впитавшими в себя тёмную магию некромантов-осквернителей. Ни оружие, ни стены не остановят их таяду крови. Единственный способ победить этих некогда храбрых воинов — вдарить им с невероятной силой, опрокинуть на них котёл с горящей смолой или поджечь их драконьим пламенем.

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 3, котёл или драконье пламя

Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила:

- ♦ От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони (стр. 26).
- ♦ Чтобы убить отродье, нужно оружие, наносящее урон 3. Обратите внимание, что в базовой игре «Зомбицид: Белая смерть» такого оружия нет. Можно достичь этого урона с помощью умений (например, «+1 урон») или особых правил приключения. Другой способ — использовать драконье пламя (стр. 37) или котлы (стр. 24–25).
- ♦ После победы над отродьем положите случайный артефакт (если они ещё остались) лицевой стороной вниз в зону, где погибло отродье. Любой выживший в этой зоне может потратить действие, чтобы взять артефакт и без затрат упорядочить свой инвентарь.
- ♦ Отродья, в отличие от других зомби, могут взбираться на крепостные стены без использования лестниц (стр. 34). Для них высота не преграда!

Если в игре вы используете только базовую коробку «Зомбицид: Белая смерть», то отродье появляется тогда, когда вы раскрываете карту зомби с отродьем. В качестве памятки используйте карту «Хан-отродье». В дополнительных правилах (стр. 38) подробно описано, как играть с несколькими отродьями.

НЕКРОМАНТ-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Некроманты являются условными вождями полчищ зомби. «Условными», потому что они не отдают конкретных приказов, да и зомби их не особо слушаются. Но всё же таким-то образом некроманты ведут толпы мертвяков к своей следующей цели. Из вызванной ими разрухи они пожинают плоды своей жестокости. Их главная задача — держать город в осаде и распространять повсюду зомби-скверну.

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 1

Адреналин за убийство: 1 ОА

Особые правила:

- ♦ Во всех игровых аспектах некромант считается зомби.
- ♦ Некроманта сопровождает собственная армия заражённых. В зону, где он появился, положите жетон появления осквернителя: теперь здесь 2 зоны появления. Во время фазы появления из зоны появления осквернителя зомби выходят последними (стр. 28). Это правило срабатывает даже в том раунде, в котором жетон появления осквернителя впервые был положен на поле.

- ♦ В зону, из которой появился некромант, кладётся жетон скверны. Теперь это зона скверны.
- ♦ Каждый раз, когда некромант-осквернитель активируется (в том числе во время дополнительного хода), вместо его хода зона появления зомби, из которой он вышел, продвигается вперёд (при этом зона появления осквернителя остаётся на месте). За каждую активацию некроманта жетон появления продвигается на одну зону в сторону маяка (см. стр. 20) по самому короткому пути, беспрепятственно проходя через крепостные стены и здания. Если есть несколько вариантов кратчайшего пути к маяку, игроки сами выбирают, по какому из них движется зона появления. **В каждую зону, куда передвигается зона появления зомби, положите жетон скверны. Если в этой зоне уже есть скверна, то ничего не кладите.**
- ♦ Если скверна доходит до зоны с жетоном цели, то **он убирается с поля** (это может привести к проигрышу в зависимости от задач приключения). Как только скверна доберётся до маяка, **вы проигрываете.**
- ♦ Если в одной зоне с некромантом-осквернителем находится выживший, то некромант, как и любой зомби, во время своей активации вместо движения будет атаковать (см. фазу зомби, стр. 25). Некромант-осквернитель наносит ранение одному выжившему в своей зоне (игроки выбирают кому). Эта атака будет заменять действие осквернителя, а значит, зона появления зомби **не будет двигаться** в сторону маяка.
- ♦ Если вы убили некроманта-осквернителя:
 - Уберите жетон появления осквернителя (**ВАЖНО:** зона появления зомби, из которой появился осквернитель, остаётся там же, где была).
 - Положите случайный артефакт (если они ещё остались) лицевой стороной вниз в зону, где погиб осквернитель. Любой выживший в этой зоне может потратить действие, чтобы взять артефакт и без затрат упорядочить свой инвентарь.

Если в игре вы используете только базовую коробку «Зомбицид: Белая смерть», то некромант-осквернитель появляется тогда, когда вы раскрываете карту зомби с некромантом. В качестве памятки используйте карту «Некромант-осквернитель». В дополнительных правилах (стр. 38) подробно описано, как играть с несколькими некромантами.

Некромант-осквернитель не передвигается. Вместо этого он продвигает зону появления зомби, из которой вышел (в данном случае № 2) к маяку. В каждой зоне, в которую передвигается зона появления зомби на пути к маяку, появляется скверна. Как только скверна доберётся до маяка, вы проигрываете!



Маяк



Маяк символизирует главную цель некромантов-осквернителей в игре. Это может быть предмет, человек или важное для их планов место. Чаще всего выжившим придётся защищать маяк от скверны некромантов-осквернителей, а иногда, помимо этого, нужно будет выполнить и другие задачи. **В любом случае, если скверна достигнет маяка, партия будет считаться проигранной.**

ВАЖНО: если вы играете с использованием некроманта-осквернителя, а в приключении не указан маяк (например, из других базовых коробок в фэнтези-сеттинге), то положите маяк в стартовую зону выживших.

Зоны скверны

Некроманты-осквернители прибегают к тёмным искусствам, чтобы осквернить землю и запятнать всё, до чего они только могут добраться. Пока они творят свои ужасные, зловещие ритуалы, они не могут двигаться и остаются беззащитными. Если их не остановить, они покроют скверной весь город! Эти сгустки нечистой силы распространяются сквозь любые стены и зачастую призывают ещё больше мертвецов.

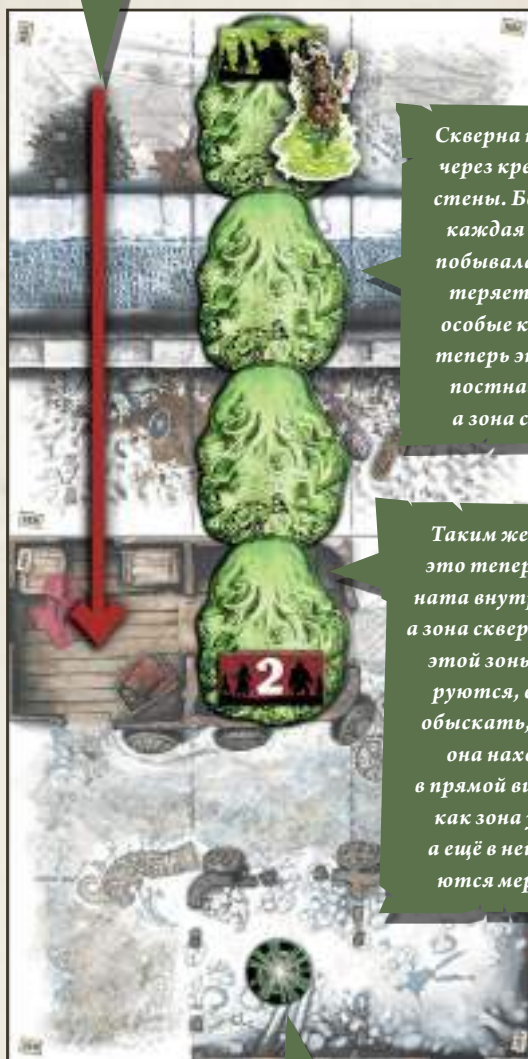
У зон скверны есть следующие правила:

- Зоны скверны считаются зонами улицы.
- У зоны, в которой появилась скверна, теряются все её особые качества (это особо важно для крепостных стен).
- Все стены между соседними зонами скверны игнорируются.
- В зонах скверны могут появляться зомби, если вы раскрываете карту осады зомби (стр. 29).



Направляемая некромантами-осквернителями скверна стремится к маяку. Если маяк осквернится, вы проигрываете!

Прошло три игровых раунда с момента, как появился некромант-осквернитель. Каждый раз, когда некромант-осквернитель должен был сделать ход, зона появления, из которой он вышел, двигалась в сторону маяка, оставляя скверну в каждой зоне, в которую она заходила.



Скверна проходит через крепостные стены. Более того, каждая зона, где побывала скверна, теряет все свои особые качества: теперь это не крепостная стена, а зона скверны.

Таким же образом это теперь не комната внутри здания, а зона скверны. Стены этой зоны игнорируются, её нельзя обыскать, и теперь она находится в прямой видимости, как зона улицы... а ещё в ней появляются мертвяки!

Если скверна дойдёт до маяка, партия будет проиграна. Скорее прибейте осквернителя!



ФАЗА ИГРОКОВ

Наших врагов — целый легион. Мертвецы приходят тысячами, а вслед за ними неизменно следуют сиверна и разрушение. Пусть нас и вправду немного, но мы находчивы и сообразительны, мы учимся на своих ошибках и нам есть за что сражаться. Так что следите за окружением и непредвзято оценивайте ситуацию. Понюда вы с соратниками доверяете друг другу, ничто не безнадежно. Не забывайте использовать не только грубую силу, но и мозги. Зомби всего лишь бездушные марионетки, а вы — живые, разумные, а главное, уникальные создания. Даже один из нас способен победить сотню, тысячу, а то и миллион таких, как они!

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

Первым другом любого воина является хорошая, тёплая пара обуви, особенно зимой... И особенно когда вы по колено в трупях!

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может проходить сквозь стены.

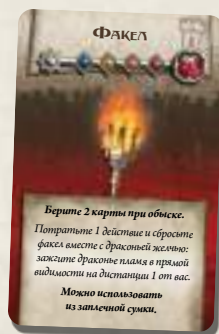
- ◆ Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё 1 действие за каждого зомби, стоящего с ним в одной зоне.
- ◆ Когда выживший попадает в зону с зомби, его движение прерывается (если у него нет умения «Проныра»).

ВАЖНО: у крепостных стен особые правила движения.

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

◆ ОБЫСК

Вы не можете бегать по Зимнеграду с пустыми руками! Снаряжение — это второй лучший друг воина. Его полно вокруг, разбросанного в снегах или самодельных убежищах. Постарайтесь найти что получше и храните его целым как можно дольше. Но шибко не привязывайтесь. Рано или поздно всё помается.



С факелом обыск становится намного эффективнее: возьмите 2 карты снаряжения вместо одной за каждый обыск!

Выживший может обыскивать 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, заодно упорядочив инвентарь без затрат, либо немедленно сбросить. Выживший может проводить только 1 обыск за ход, даже если тратит на него дополнительное действие.

ВАЖНО: руины (стр. 35) относятся к зонам внутри зданий, но их нельзя обыскивать.

Если колода снаряжения опустела, перемешайте сброс (не включая сброшенное стартовое снаряжение) и составьте новую колоду.

◆ УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЕМ

Но прежде всего лучшими друзьями воина являются его боевые товарищи. Присматривайте друг за другом, следите, чтоб все были в вашей зоне слышимости и чтоб у всех было самое лучшее оружие. Теперь зомби будут казаться вам не вашей верной гибелью, а лишь самым серьёзным вызовом на вашем пути!

Выживший может потратить 1 действие, чтобы 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 затрат.

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

Обе армии, и живых, и заратённых, оставили много оружия по всему городу. Вы с лёгкостью можете заменить сломанное и ржавое на рабчее. В любом случае держите оружие ближнего боя под рукой. Когда ярость застилает глаза, а всё, что вы видите, — зияющие пасти с гниющими зубами, сработают ваши инстинкты самосохранения и ваша жизнь будет зависеть от стали в руках.



Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне или, если он использует древковое оружие, в соседней зоне, которая находится в его прямой видимости (см. «Сражения» на стр. 30).

ДЕЙСТВИЕ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Зимнеград осаждён, но его стены всё ещё стоят. Здесь полно мест, в частности руин и крепостных стен, откуда стрелок может уничтожать зомби издалека, а если надо — быстро уйти. Чтобы всё получилось, нужна тактическая сноровка и терпение. К сожалению, часто лишнее время является непозволительной роскошью.



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, и в прямой видимости этого выжившего (см. «Сражения» на стр. 30).

В «Зомбициде» персонажи стреляют по зонам, а не по персонажам. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (стр. 32).

Помните: атака дистанционным оружием на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.

МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Волшебники Зимнеграда славятся своей мудростью, под их наставничеством выросли поколения учеников. Их наследие продолжает жить благодаря множеству свитков, которые они создали доступными даже для нас. Они, конечно, подтаривают, бьют и уничтожают зомби, а ещё делают нас мощнее и лечат раны, которые иначе требовали бы долгие недели на заживление. Отнеситесь с уважением к магическим свиткам, которые вы найдёте.



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

◆ ДЕЙСТВИЕ ЧАР

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.

ВАЖНО: чары не могут быть нацелены на стражу.

- ◆ 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 игровой раунд в том случае, если выжившие будут передавать её друг другу и в свой ход использовать.



◆ Взять или активировать цель

Много тайн лежат спрятанными среди руин. Продолжайте искать. Ключ к нашей победе может быть зарыт под ближайшей горой обломков.

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



Это обычный жетон цели.

В некоторых приключениях используются жетоны цели других цветов. Если вы их возьмёте, то, в зависимости от особых правил приключения, могут активироваться особые эффекты или измениться всё прохождение этой партии.



◆ ДЕЙСТВИЯ СТРАЖИ

Несмотря на огромные численные потери и падение их родины, эти солдаты продолжают доблестно сражаться за спасение остатков великой империи, которой они поклялись служить.



Стража — это персонажи, которые могут двигаться и сражаться, они будут помогать вашим выжившим. Они держат оборону и защищают этот город!

Во время каждого своего хода выживший может единожды потратить действие и выбрать зону с 1 и более фигурками стражи. Прямая видимость для этого необязательна.

Затем выживший выбирает одно из перечисленных ниже действий, которое стража должна выполнить. Это действие одновременно выполняют все или некоторые фигурки стражи в этой зоне (выживший выбирает сам). Если не указано обратное, то к каждому действию применяются обычные правила для этого действия.

Стража может быть активирована несколько раз (разными выжившими) за игровой раунд.

У стражи есть свои правила:

- ◆ Стражи являются выжившими. А значит, каждый из них также считается за жетон шума.
- ◆ По страже можно попасть как по своим (стр. 32).
- ◆ Страж погибает после получения одного ранения. Вы НЕ проигрываете партию при смерти стражи, если обратное не указано в приключении.
- ◆ У стражи нет инвентаря.
- ◆ Стража не совершает действий самостоятельно.
- ◆ На стражу нельзя нацелить чары.
- ◆ Характеристики стражи в ближнем и дистанционном бою, такие как урон, точность и дальность, указаны на обороте карты-памятки действий стражи.

ДЕЙСТВИЕ СТРАЖИ: ДВИЖЕНИЕ

Выбранные в зоне стражи совершают 1 движение в одну и ту же зону.

ВАЖНО: если игрок хочет разделить группу стражи в выбранной зоне на несколько, то он может выбрать отдельных стражей, чтобы те передвинулись.

Если в зоне, откуда вы передвигаете любое число стражей, есть зомби, вы тратите 1 дополнительное действие за каждого зомби в этой зоне по обычным правилам (например, если в зоне 2 зомби, нужно потратить 3 действия, чтобы передвинуть оттуда стражу).

ДЕЙСТВИЕ СТРАЖИ: БЛИЖНИЙ БОЙ

Выбранные в зоне стражи атакуют в ближнем бою 1 раз. На атаку у каждого из них есть по одному кубику. Соберите все кубики и бросьте их одновременно. Все ОА по результатам этой атаки получает выживший, который потратил своё действие на стражу.

ДЕЙСТВИЕ СТРАЖИ: ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Выбранные в зоне стражи атакуют в дистанционном бою 1 раз. На атаку у каждого из них есть по одному кубику. Соберите все кубики и бросьте их одновременно. Все ОА по результатам этой атаки получает выживший, который потратил своё действие на стражу. Применяются правила приоритета целей (стр. 32).

ПРИМЕР: Сарнай тратит действие, чтобы приказать 4 стражам, находящимся в одной зоне, стрелять в зону с зомби рядом с ними. Так как атакуют 4 стража, бросьте 4 кубика. Сарнай получает все ОА за убийство зомби.

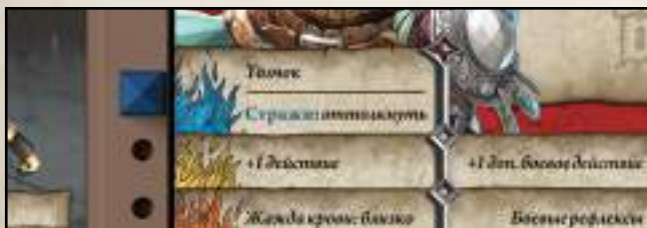
ДЕЙСТВИЕ СТРАЖИ: ПОДВИНУТЬ КОТЁЛ/ ОПРОКИНУТЬ КОТЁЛ

Это действие стражи можно применить, только если в заданной зоне находятся 3 и более стражей. Выбранные стражи могут выполнить любое действие с котлом из указанных далее.

ВАЖНО: если игрок хочет разделить группу стражей в выбранной зоне на несколько, то он может выбрать отдельных стражей, чтобы те выполнили действие с котлом.

УМЕНИЯ СТРАЖИ

Выжившим в «Зомбицид: Белая смерть» на синем уровне опасности доступно 2 умения, которые можно использовать с самого начала партии. Второе из них связано с действиями стражи, и оно позволяет вам пользоваться мощью сопротивления Зимнеграда ещё эффективнее.



◆ ДЕЙСТВИЯ С КОТЛОМ

Знаете, почему стены Зимнеграда всё ещё стоят целыми? В первые часы осады простой люд помогал солдатам, собирая все котлы, которые они могли найти, заполняя их пламенеющей смолой, а затем опрокидывая вниз со стен. Много котлов со смолой ещё остались нетронутыми в ожидании одной только огненной искры. Не трать их попусту!



Раньше в котлах жители города варили еду, а сейчас в них варится кипящая смола, которой поджигают зомби.

Котлы можно двигать или опрокидывать с крепостных стен на зомби. На это тратится много действий, но оно того стоит!

ПОДВИНУТЬ КОТЁЛ

Выживший, стоящий в одной зоне с котлом, может потратить 3 действия, чтобы подвинуть его в соседнюю зону, которую он видит. **Выживший переходит туда вместе с котлом.** Чтобы перетащить котёл с зоны улицы на крепостную стену, нужно подняться по лестнице (стр. 34).

- ◆ Также можно подвинуть котёл с помощью действия стражи, приказав это сделать трём и более стражам, стоящим в одной зоне.
- ◆ Передвигать котёл по верёвочным лестницам нельзя.
- ◆ На это действие не влияют модификаторы движения (такие как умения или наличие зомби в зоне с котлом).

Начался ход Огона. Он тратит одно действие на действие стражи. Все три стража вместе с котлом переходят в его зону. Один выживший также может сам подвинуть котёл, потратив 3 действия.



Опрокинуть котёл

Выживший, который находится на крепостной стене вместе с котлом, может потратить 3 действия и выбрать любую соседнюю зону (кроме крепостной стены) в прямой видимости. Уберите котёл с поля. Все персонажи в выбранной зоне гибнут, в том числе отродья (гибель нельзя предотвратить броском брони). Выживший получает все ОА за убийство зомби.

Также можно опрокинуть котёл с помощью действия стражи, приказав это сделать трём и более стражам, стоящим в одной зоне на крепостной стене (стр. 23). Опрокидывать котёл зомби не мешают.

Затем Огон тратит три действия, чтобы опрокинуть котёл на ближайшую зону под крепостной стеной. Все мертвецы уничтожены, и Огон получает все ОА. Также три стража и более могут опрокинуть котёл за одно действие стража.



Пошуметь

Что мы недостаём в числе, мы возмещаем мозгами и оружием. Зомби же глупы и нацелены на ближайшую доступную жертву. Они не умеют задумываться, и их можно заманивать в смертельные ловушки любым громким звуком. У их острого слуха есть и обратная сторона — они способны отследить любого несчастного в паре кварталов по одному лишь дыханию. А что ещё хуже, большинство из нас не могут сидеть спокойно и молча. Смиритесь с этим!

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

Ничего не делать

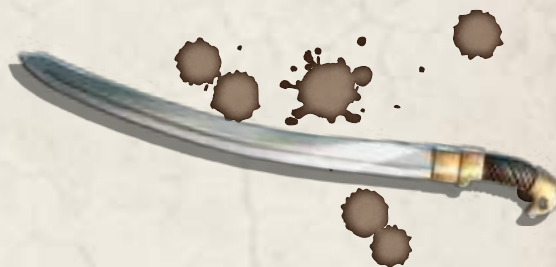
Выживший не совершает действий и досрочно завершает ход. Все непотраченные действия сгорают.



ФАЗА ЗОМБИ

Мы не знаем, что сделало их зомби. Прокляты ли они, заражены, одержимы или что ещё. Они нападают, кусают и рвут на части, а их жертвы вскоре восстают из мёртвых утек как одни из них. Зомби-чума распространяется подобно лесному пожару, оскверняя всё на своём пути. Но мы и сами непросты. Мы не падём в бою и не убежим. Мы дадим им отпор!

Когда игроки задействовали всех выживших, в игру вступают зомби. Ими никто не управляет: они всё делают 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 1 ранение. Если атакованных выживших несколько, игроки сами решают, как распределить ранения между ними. При желании все ранения можно назначить одному из них.

СТРАЖА И РАНЕНИЯ

Страж может получить только 1 ранение, после чего погибает: уберите его фигурку с поля. Вы не проигрываете партию при смерти стражи, если обратное не указано в приключении.

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, а игра — проиграна!



Каждая успешная атака зомби наносит 1 ранение.

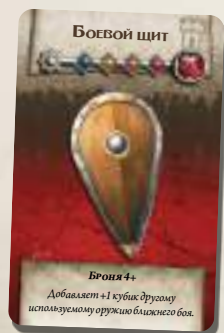
Зомби нападают группами. Если зомби атакует выжившего, все прочие активированные зомби в этой же зоне присоединяются к нападению. Даже если наносимых ими ранений окажется больше, чем необходимо для убийства выжившего.

ПРИМЕР 1: во время своей активации ходок находится в зоне с двумя выжившими, поэтому он атакует. Игроки сами решают, чей выживший получит 1 ранение.

ПРИМЕР 2: во время своей активации 4 ходока находятся в одной зоне с 2 выжившими. Игроки сами решают, как распределить 4 полученных ранения. Так как после 3 ранений выживший умирает и игра заканчивается, игроки решают, что каждый выживший получает по 2 ранения.



Броню носят в ячейке тела, с ней можно избежать ранений.



Щиты носят в ячейке рук, они не раз вас спасут на передовой.

Бросок брони: выжившие, у которых в ячейке тела лежит карта брони или в ячейке руки лежит карта щита, могут сделать 1 бросок брони на каждую атаку зомби. Бросьте столько кубиков, сколько атак зомби выживший хочет избежать. Подсчитайте, на скольких кубиках результат равен значению на карте брони или превосходит его. Именно столько атак зомби получится избежать. Если вы верите в удачу выжившего в броне — назначьте все атаки зомби ему: не исключено, что он спасётся сам и спасёт всех остальных.

ВАЖНО: при помощи броска брони нельзя предотвратить:

- + Атаки отродий
- + Гибель от драконьего пламени (стр. 37)
- + Гибель от опрокинутого котла (стр. 24)

ПРИМЕР: Сарнай и Ясукэ находятся в одной зоне с 4 ходоками и 2 толстяками. На Ясукэ тяжёлый доспех (броня 3+), и у обоих нет ранений. Зомби атакуют, и каждый наносит по 1 ранению. Игроки должны решить, как распределить все 6 атак зомби между двумя выжившими. Например, все 6 атак может принять на себя Ясукэ: у него тяжёлый доспех, а значит, больше шансов защититься. Либо же игроки могут распределить между собой полученные атаки по договорённости. Они решают, что 2 атаки ходоков достанутся Сарнай (без брони), а оставшиеся 2 атаки ходоков и 2 атаки толстяков — Ясукэ (есть тяжёлый доспех 3+). У Сарнай брони нет, а значит, предотвратить полученные раны нечем. Ясукэ делает бросок брони: он бросает 4 кубика (по одному за каждую атаку) и получает результат 1, 2, 3 и 4. Два успеха! Две раны предотвращены, и Ясукэ получает два ранения. Ясукэ и Сарнай выбираются из этой передраги живыми!

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОВЕДЕНИИ ЗОМБИ

Игравшие в предыдущие редакции «Зомбицида» заметят изменения в поведении зомби. Эти изменения нужны, чтобы адаптировать их поведение у крепостных стен. Как бы глупы зомби ни были, они не будут неподвижно стоять под крепостными стенами, безуспешно пытаясь дотянуться до стоящих там выживших, если они видят другого выжившего, до которого им легче добраться. В «Зомбицид: Белая смерть» мертвецы действуют в зависимости от этих факторов, в порядке приоритетности:

1. Прямая видимость
2. Достижимость
3. Шум

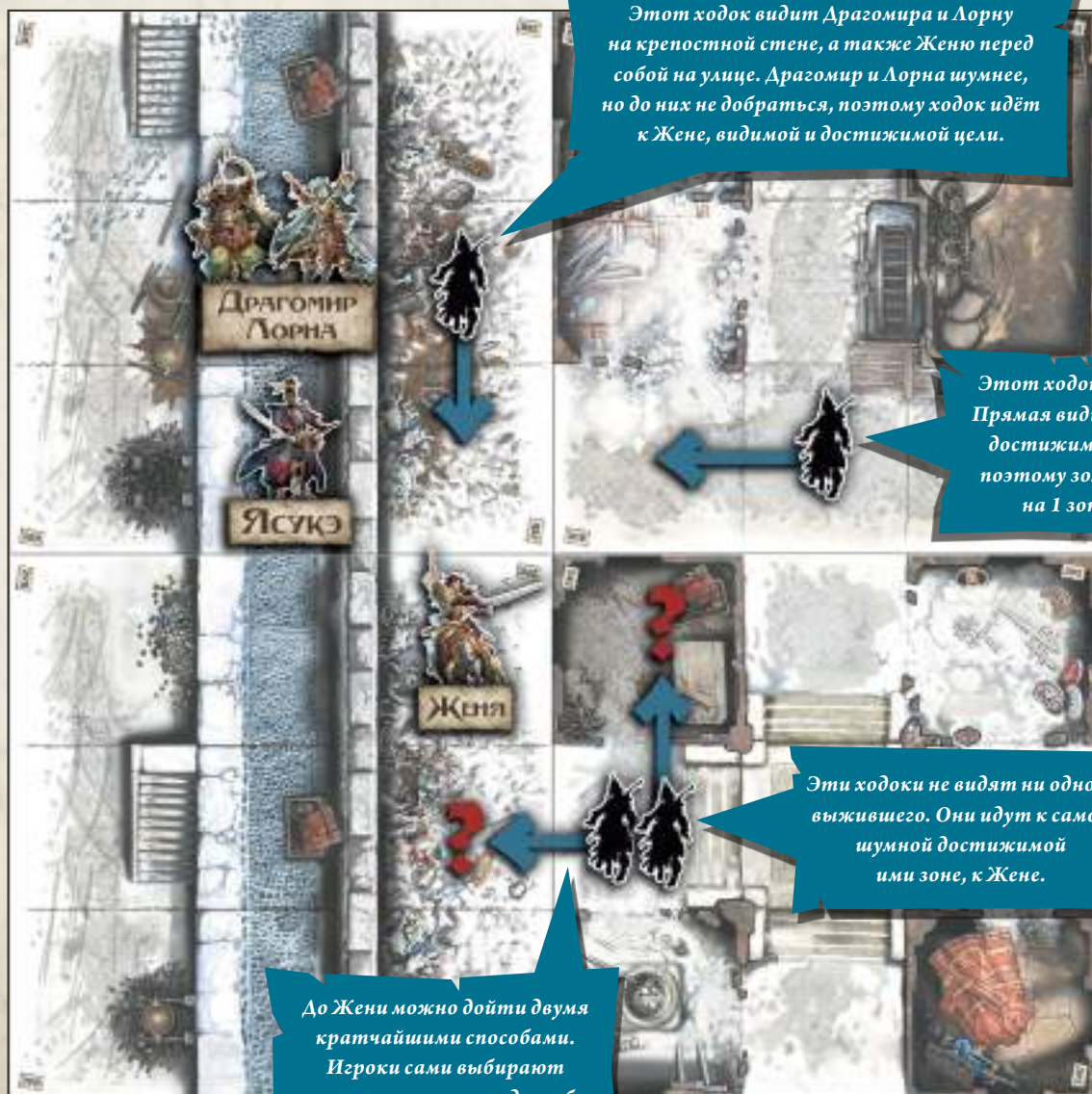
ДВИЖЕНИЕ

Видеть целую стаю мертвецов, их бездушные глаза, смотрящие прямо на вас, — это и есть истинное прещенье огнём для выживших. Глубоко внутри вы понимаете, что эти монстры, что раньше были людьми, видят в вас лишь добычу и готовы на всё, даже упасть с крепостной стены, лишь бы догнать вас. Вы для них даже не еда. Просто жизнь, которую надо уничтожить. Не позволяйте ужасу захватить ваше сердце. Вы сильнее!

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

1. Зомби выбирает целевую зону.

- Зомби движутся к зоне, где им виден выживший и которой они могут достигнуть. Если таких зон несколько, они идут в ту, где шумнее (помните, что каждый выживший равноценен 1 жетону шума). Зомби могут проигнорировать несколько выживших на крепостной стене, на которую они не могут взобраться, если есть хоть один выживший, которого они видят и до которого могут добраться!
- Если зомби видят несколько зон с выжившими, до которых они не могут добраться, они направляются в ту, где шумнее.
- Если они никого не видят, то они идут в самую шумную и достижимую для них зону.
- Если зомби никого не видят и нет достижимых зон с выжившими, то они движутся к зоне с наибольшим количеством шума. Во всех случаях расстояние неважно. *Зомби всегда движется к самой шумной цели, которую видит или слышит, предпочитая достижимые для него зоны.*



Этот ходок видит Драгомира и Лорну на крепостной стене, а также Женю перед собой на улице. Драгомир и Лорна шумнее, но до них не добраться, поэтому ходок идёт к Жене, видимой и достижимой цели.

Этот ходок видит Ясукэ. Прямая видимость важнее достижимости и шума, поэтому зомби движется на 1 зону к Ясукэ.

Эти ходоки не видят ни одного выжившего. Они идут к самой шумной достижимой ими зоне, к Жене.

До Жени можно дойти двумя кратчайшими способами. Игроки сами выбирают путь, по которому идут оба ходока. Они не разделяются!

Начните с зоны появления № 1 и раскройте верхнюю карту зомби. Прочитайте, какая разновидность зомби указана на карте, а также строчку, которая соответствует цвету текущего уровня опасности у выжившего с наибольшим количеством очков адреналина (синий, жёлтый, оранжевый или красный). Поместите в зоне появления № 1 указанное количество зомби соответствующей разновидности.

Повторите процесс для каждой зоны появления поочерёдно в порядке возрастания (от № 2 до № 4).

Зона появления осквернителя (стр. 19) активируется после пронумерованных.

Когда закончится колода зомби, перемешайте все сброшенные карты и составьте новую.



ПРИМЕР: у Огона 5 очков адреналина, то есть синий уровень опасности. У Жени — 12, и она на жёлтом уровне. У Жени больше всего очков адреналина, а значит, вы будете читать строчку на карте зомби, соответствующую жёлтому уровню опасности.

КАРТА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХОДА

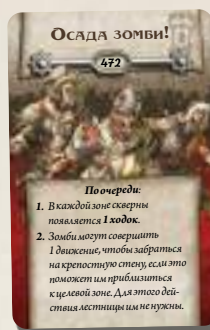
Несколько новичков уже повелись на патушью — неужли зомби. Но то и дело эти твари вдруг как с цепи срываются и загрызают не готовых к этому выживших. Не отводите от них взгляда, а если надо подобраться поближе — прибейте их, прежде чем те успеют среагировать.



Когда вы раскрываете карту дополнительного хода, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанной разновидности получают дополнительный ход.

ВАЖНО: на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.

КАРТА ОСАДЫ ЗОМБИ



Когда вы раскрываете карту осады зомби, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого поочерёдно выполните следующие шаги:

1. В каждой зоне скверны (стр. 20) появляется указанное количество зомби указанной разновидности. Если не хватает зомби на все зоны скверны, то распределите все оставшиеся фигурки зомби по зонам скверны, а в зоне скверны, на которую не хватило фигурок (игроки выбирают её сами), появляется отродье. Если на поле уже есть отродье, то оно немедленно активируется.
2. Обратите внимание на всех мертвецов, которые стоят в зоне рядом с крепостной стеной. Определите их целевую зону, как будто они сейчас будут двигаться. Если крепостная стена мешает им добраться до целевой зоны, то они сразу же совершают 1 движение и забираются на крепостную стену. Если крепостная стена им не мешает, они не двигаются.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ

Игроки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённой разновидности — например, при появлении новых мертвецов. В этом случае необходимо поставить в запасе зомби указанной разновидности (если таковые есть), а затем поочерёдно выполнить следующие шаги:

1. Если на поле нет отродья, возьмите карту отродья. Оно появляется в соответствующей зоне появления с помощью обычной карты зомби или в зоне скверны с помощью карты осады зомби или карты «А-а-а!!».
2. Если на поле уже есть отродье, оно немедленно активируется. За каждую карту зомби может произойти только 1 дополнительный ход (например, в случае если игроки взяли карту осады зомби, а фигурок не хватило на несколько зон скверны).



СРАЖЕНИЯ

Время шло, и мы научились владеть любым оружием, что только найдём. Конечно, у нас остались предпочтения, но зачастую мы не могли подолгу хранить любимое снаряжение. С началом зомбицида прибывало непомерное число врагов, и нам приходилось сражаться с ними всем, что было под рукой.

Так что если вдруг вы знаете кого неграмотного, спажите им поскорее выучить хотя бы основы. Вовремя прочтённое заклинание может спасти им жизнь!



Символ кубиков



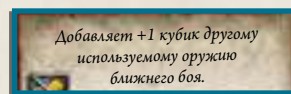
Символ «Для обеих рук»

Когда выживший совершает действие ближнего, дистанционного боя, магическое действие или действие стражи, бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия (или 1 кубик за каждого стража, выполняющего действие стражи).

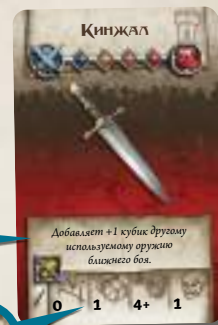
Если у действующего выжившего в каждой руке одинаковое оружие или боевое заклинание с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия. Оба оружия или заклинания должны быть нацелены в одну зону.



ПРИМЕР 1: в руках у Сарнай два боевых заклинания «Молния». На карте этого заклинания изображён символ «Для обеих рук», так что за 1 действие Сарнай может сотворить их оба одновременно. Это позволяет ей бросить 2 кубика за одно магическое действие (1 за каждую молнию).



Особое свойство



Количество кубиков: 1



Символ точности



Символ урона

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

ОЧЕНЬ ВАЖНО: выпадение «1» на кубике всегда означает промах, независимо от эффектов снаряжения, умений и других игровых эффектов.

Количество нанесённых одной цели ранений при попадании соответствует значению урона на карте оружия. Если все цели уже уничтожены, все оставшиеся проведённые атаки ни по кому не попадают.

- ♦ **Ходоки, бегуны и некроманты** погибают, если им нанесён урон 1 (или больше).
- ♦ Чтобы завалить **толстяка**, необходимо оружие, которое наносит урон 2 (или больше). Сколько бы раз вы их ни били оружием с уронем 1, для них всё нипочём.
- ♦ **Отродье** можно уничтожить лишь оружием, которое наносит урон 3. В «Зомбициде: Белая смерть» такого оружия нет, игрокам придётся уничтожать монстра драконьим пламенем (стр. 37), опрокинув на него котёл (стр. 24), или с помощью некоторых умений (например, «Суперсила»).



Символ дальности

Расстояние, на котором эффективно оружие (то есть в каких зонах им можно атаковать), соответствует значению дальности на карте этого оружия.

Первое из двух значений показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, атаковать по ней нельзя. В большинстве случаев минимальное расстояние равно «0» — выживший может атаковать цели в зоне, где находится сам.

Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие атаковать не может.



Дальнобойность
оружия: 1-3



Дальнобойность
оружия: 0-1

ПРИМЕР: дальность боевого лука — 1-3. Это значит, что стреляет он на 3 зоны, но по своей зоне владелец боевого лука стрелять не может. Дальность боевого заклинания «Взрыв сил» — 0-1. Это значит, что выживший может атаковать цели в своей или соседней зонах.

Ближний бой

Мы пусть и сражаемся за руины некогда великого города с препостных валов или на широких улицах, сталкиваться лицом к лицу с врагом приходится чаще, чем хотелось бы. Иногда нам приходится заходить вглубь разрушенных домов. Некроманты могут призывать зомби с помощью магической свержи, которую они распространяют по городу. Частенько мы не успеваем отстреляться, и мертвецы подбираются совсем близко... Тогда-то мы и даём волю внутреннему зверю!



Символ оружия
ближнего боя

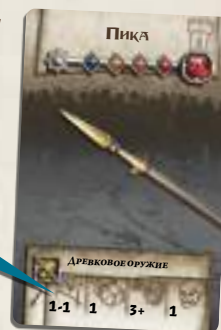
Оружие ближнего боя отмечено соответствующим символом.

На планшетах выживших и на различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Персонаж с оружием ближнего боя 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.

Промаш в ближнем бою не приводит к попаданию в своих (стр. 32).

ПРИМЕР: Женя и Огонь находятся в одной зоне с толстяком, ходком и бегуном. Женя бьёт их мечом. На кубиках у неё выпадает 1 и 2, что означает 1 попадание. У меча недостаточно урона, чтобы прикончить толстяка, поэтому Женя направляет лезвие на бегуна и одним ударом отрубает ему голову. Так как это ближний бой, промах Жени не наносит вреда Огону.

Древковое оружие



Древковое оружие — это оружие ближнего боя с дальностью 1.

Оружие ближнего боя с атрибутом «Древковое оружие» используется для действий ближнего боя с дальностью 1 (ни больше ни меньше) в любой зоне, которую видит выживший.

ВАЖНО: древковое оружие нельзя использовать в своей зоне, только в соседней. Не забывайте об этом! Единственное исключение из правил — это артефакт «Партизан», чья дальность равна 0-1.

Дистанционный бой и магические действия

Сражаться с дистанции — это изящный (ну, чаще всего) и умный способ проредить ряды мертвецов. В конце концов, сами-то зомби атакуют только вблизи и укрываться не умеют — всё продолжают идти на вас, как скот на убой. Но не смейте расслабляться. В панике отстреливаться от сплошной массы волочащейся гниющей плоти отнюдь не легко, да и простые стрелы и молнии не спасут вас от врагов покрепче.



Символ дистанционного
оружия

Дистанционное оружие отмечено соответствующим символом.

Персонаж с оружием дистанционного боя или боевым заклином может стрелять по целям в зоне, которую видит (стр. 11). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальности боя на карте оружия.

ПОМНИТЕ:

- ♦ внутри здания (в том числе в руинах, см. стр. 35) прямая видимость ограничена зонами, которые соединены проходами, и не может превышать 1 зоны;
- ♦ на улице (в том числе в зонах скверны, см. стр. 20) в прямой видимости находятся зоны, через которые можно провести прямую, параллельную краю игрового поля линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или край поля;
- ♦ промахи могут привести к попаданиям в своих, так что подумайте, прежде чем стрелять.

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 снаряды. 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. Толстяки или отродья (выбирает стрелок)
2. Ходоки
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.

ПОМНИТЕ: в ближнем бою игрок сам выбирает свои цели.

ПРИМЕР: Огон стреляет из арбалета (2 урона) в зону с 1 толстяком, 2 ходоками и 2 бегунами. В своё первое действие Огон кидает кубики и получает результаты: 4 и 5. Арбалет попадает в цель при результатах 4 или больше, значит, он попадает 2 раза. По порядку приоритетности первым выстрелом Огон убивает толстяка (урон 2), а от второго попадания гибнет ходок (одно попадание на одну цель). Выживший снова решает атаковать. Выпало 4 и 5: два попадания. Первый арбалетный болт пробивает голову ходоку, у которого наивысший приоритет из оставшихся целей, а последний выстрел уничтожает одного из бегунов. В зоне остаётся только 1 бегун.

ВАЖНО: у толстяков наивысший приоритет, но оружие, наносящее урон 1, на них не действует. Таким образом, толстяки защищают ходоков, бегунов и некромантов в своей зоне от всех дистанционных атак с уроном 1, и от них нужно избавиться первыми. То же относится и к отродьям, которых можно уничтожить, нанеся урон 3 одной атакой (или использовав драконье пламя, или опрокинув на них котёл).

Приоритет целей

ПРИОРИТЕТ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО УРОНА, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА
1	Толстяк/Отродье	1	2/3	1/5
2	Ходок	1	1	1
3	Бегун	2	1	1
4	Некромант	1	1	1

Попадания в своих

— А-а-а-а! Больно же, я не зомби!

— Извини, просто... ну... ты себя-то хоть видел?

— Весь в провище, знаю. Ну а что ты от меня хочешь? Таскать с собой табличку с надписью «Я не зомби»?

Выживший не может ранить себя собственными атаками.

Но может случиться, что вы будете стрелять дистанционным оружием, магическим заклинанием или использовать дистанционную атаку стражи по зоне, где находится другой участник вашего отряда (помните, что в ближнем бою попаданий в своих не бывает).

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.

Убийство выжившего (в том числе стража) не принесёт вам ОА. Убийство выжившего также приводит к поражению, если это не страж — чаще всего убийство стражей не означает проигрыш. (Но насколько надо быть бессердечным, чтобы так ими жертвовать?)

ПРИМЕР 1: Лорна стреляет из боевого лука с уроном 1 по зоне, где находятся Ясукэ и ходок. Лорне выпадает 4, и она промахивается. Стрела прилетает в Ясукэ и наносит ему 1 ранение.

ПРИМЕР 2: Огон стреляет из арбалета по зоне, где находятся Женья и бегун. Выпало 4 и 5: два успеха! Для убийства бегуна достаточно и одного, второй успех израсходован впустую. Но это не промах, поэтому Женья жива-здорова.

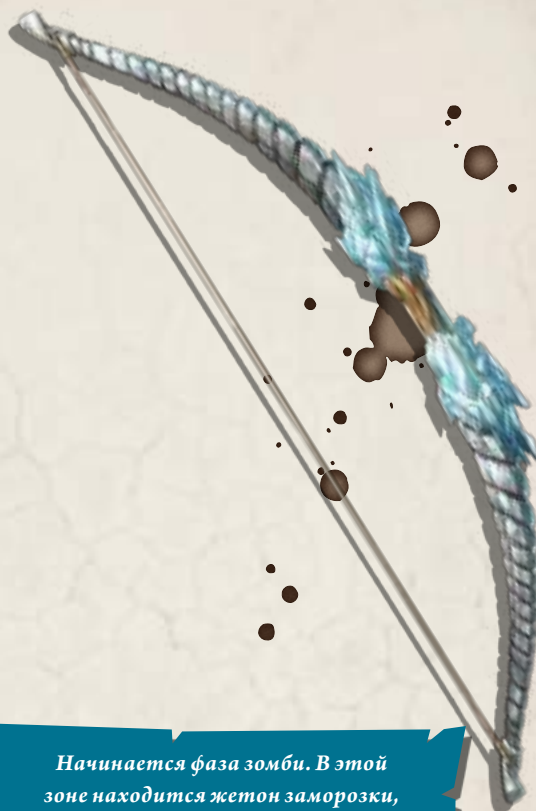
Заморозка



Жетон заморозки временно обездвиживает зомби, и они пропускают свою следующую активацию!

Некоторые игровые эффекты, например умения или особые правила приключения, могут привести к появлению жетона заморозки в целевой зоне. Когда зомби в зоне с жетоном заморозки должны активироваться, вместо этого уберите жетон заморозки с поля — эти зомби пропускают свою активацию полностью (даже если у них есть несколько действий, как у бегунов).

- ♦ В любой момент в зоне может находиться только один жетон заморозки. Все дополнительные жетоны заморозки в этой же зоне утрачиваются.
- ♦ Если в зоне с жетоном заморозки нет зомби, уберите его с поля.
- ♦ Замороженный некромант-осквернитель (стр. 19) не может двигать свою зону появления к маяку.



Начинается фаза зомби. В этой зоне находится жетон заморозки, поэтому бегун и ходок полностью пропускают свою активацию. Они не могут ни двигаться, ни атаковать. Жетон заморозки убирается с поля.



Во время своей активации толстяк находится в зоне без жетона заморозки, поэтому он действует как обычно и не замораживается, входя в зону с жетоном заморозки.

На бегуна во время его активации жетон заморозки тоже не действует, поэтому он совершает свои два действия как обычно, проходя через зону с жетоном заморозки без каких-либо помех и останавливаясь в зоне с Женьей.



ОСОБЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Ещё недавно Зимнеград был гордым городом, стоящим на перекрёстке торговых путей и маршрутов путешественников. Теперь это поле битвы в войне между выжившими и мертвецами. Много зданий сильно пострадало, и город наполняют руины. Последней линией обороны, сдерживающей некромантов-осквернителей от достижения их таинственных целей, являются крепкие городские стены. Будьте стойкими, как они, защитники Зимнеграда!

◆ КРЕПОСТНЫЕ СТЕНЫ

Крепостные стены Зимнеграда защищают его от захватчиков. Они настолько огромные, что на них можно даже сражаться!

- ◆ Крепостные стены считаются зонами улицы. Необходимо придерживаться особых правил (указанных далее), чтобы забраться на них, но перемещение между зонами на крепостной стене свободное.

- ◆ **Выжившие** используют верёвочные и обычные лестницы, чтобы забраться на крепостную стену или спуститься с неё.

ВАЖНО: сами по себе лестницы и верёвочные лестницы отдельными зонами не являются.

- ◆ Зомби взбираются на крепостные стены по лестницам или при помощи карты осады зомби. Спускаться им намного проще — они падают вниз со стен без вреда для себя и как ни в чём не бывало продолжают преследовать свою добычу.
- ◆ С высоты крепостных стен **прямая видимость персонажей простирается даже до зон, находящихся за зданиями.** Подобным образом все персонажи в этих зонах видят персонажей на крепостных стенах.
- ◆ Персонажи на крепостной стене не могут видеть внутри зданий. Они видят только зоны улицы и руины.

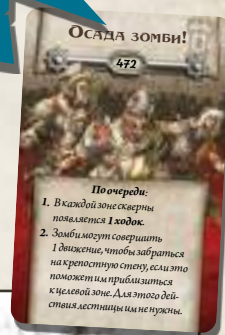
КАРТА ОСАДЫ ЗОМБИ: когда вы раскрываете карту осады зомби, те зомби, которые находятся рядом с крепостной стеной, взбираются на неё, но только если это действие приблизит их к цели. Более подробно карта осады зомби описана на стр. 29.

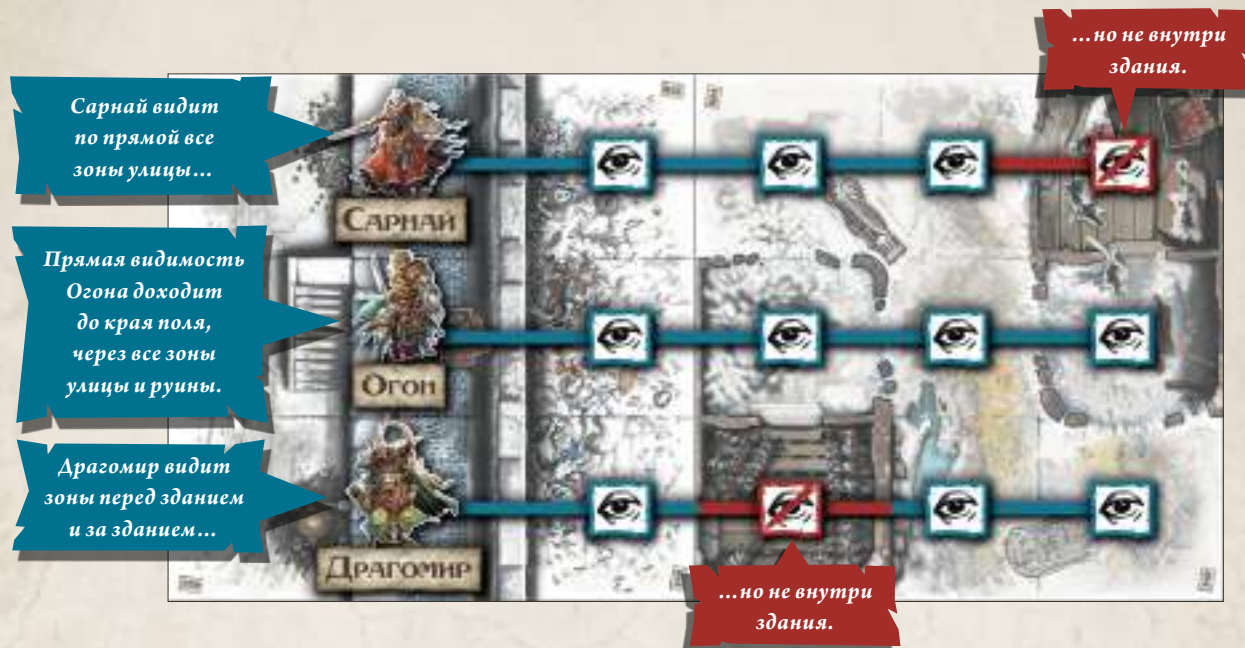
КРЕПОСТНАЯ СТЕНА: у стены есть особые правила прямой видимости. Зомби могут падать с крепостных стен без вреда для себя, чтобы продолжить преследовать свою добычу!

ВЕРЁВОЧНАЯ ЛЕСТНИЦА: выжившие могут использовать верёвочные лестницы, чтобы создать проход в обе стороны между крепостной стеной и прилегающей к ней зоной улицы.

КОТЁЛ: котлы можно опрокидывать с крепостной стены в зону улицы под ней, убивая всех в этой зоне! Правила использования котлов подробнее описаны на стр. 24.

ЛЕСТНИЦА: все персонажи могут использовать лестницы, чтобы подняться с зоны улицы на крепостную стену или спуститься с неё.





ВЕРЁВОЧНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ

Как и в случае с жетонами целей (стр. 23), любой выживший может потратить 1 действие, чтобы забрать с собой верёвочную лестницу, находящуюся в одной с ним зоне. Взятую верёвочную лестницу нужно положить на пластиковую панель этого выжившего — она не занимает места в инвентаре, и выжившие могут обмениваться ей, как картой снаряжения.

Позднее, потратив ещё одно действие, выживший может положить верёвочную лестницу **на прямую границу между его зоной и крепостной стеной (или между его зоной и соседней зоной внизу, если он сам стоит на стене), создавая между ними проход** в обе стороны. Выжившие могут передвигаться между двумя зонами, на границе которых находится верёвочная лестница.

ВАЖНО: зомби не умеют пользоваться верёвочными лестницами.



Это жетон верёвочной лестницы.

Зоны руин

- Руины относятся к зонам внутри зданий, что влияет на прямую видимость (стр. 11).
- Руины нельзя обыскивать.
- Персонажи на крепостных стенах видят внутри зоны руин и зоны за ними.





ОСОБЕННОСТИ СНАРЯЖЕНИЯ

Зимнеград был крупнейшим городом во всём регионе, в нём жили одни из лучших кузнецов своего времени. Оружие Зимнеграда ценилось повсюду. Сейчас же оно валяется поломанным в снегу... большинство, но не всё. Мы постоянно ищем такие ценные находки, чем бы они ни были, ведь они оказывают непомерную помощь против армии мертвецов.

Некоторое снаряжение следует особым правилам, описанным подробнее далее.

Броня



Снаряжение с надписью «Броня» позволяет вам сделать бросок брони, чтобы избежать атак зомби (стр. 25) или попаданий по вам других выживших (стр. 32). Чем меньше указанное на карте значение, тем легче выжившему избежать ранений!

Кинжал и взрыв силы



Кинжалы и взрыв силы оба дают +1 кубик ко второму оружию ближнего боя или боевому заклинанию в руке соответственно. Эффективнее всего они с оружием, наносящим много ранений, но с малым количеством бросаемых кубиков.

Обратите внимание, что этот эффект действует в обе стороны. Например, использование взрыва силы в обеих руках даёт дополнительный бросок кубика каждому из них, итого 4 кубика на одно магическое действие (стр. 22)!

Можно использовать из заплечной сумки



Обычное снаряжение нельзя использовать из заплечной сумки (стр. 17). Снаряжение с надписью «Можно использовать из заплечной сумки» является исключением, и его можно использовать оттуда.

Древковое оружие



Древковое оружие — это оружие ближнего боя, которое используется для действий ближнего боя с дальностью 1 в любой зоне, которую видит выживший.

Перезарядка



Перезаряжаемое оружие обладает убийной силой, но его нужно перезаряжать перед новым выстрелом.

Если выживший хочет выстрелить из оружия с особенностью «Перезарядка» несколько раз за раунд, между выстрелами ему придётся потратить 1 действие, чтобы его перезарядить. Перезаряжаемое оружие автоматически перезаряжается в конечной фазе, поэтому в начале нового раунда оно всегда готово к бою.

- ♦ Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела.
- ♦ За одно действие выживший может перезарядить сразу два используемых им оружия с символом «Для обеих рук».
- ♦ Допустимо сначала выстрелить одним перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в одну зону, а затем вторым перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в другую зону. Но обратите внимание, что это два отдельных действия дистанционного боя.

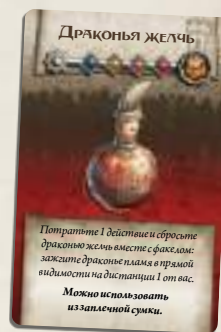
Шашка



При использовании шашек в обеих руках (стр. 30) урон каждой из них повышается до 2. Они очень полезны выжившим в начале партии, т.к. помогают легко справляться с толстяками (для уничтожения которых нужно нанести урон 2).

ФАКЕЛ + ДРАКОНЫЯ ЖЕЛЧЬ = ДРАКОНЫЯ ПЛАМЯ

Факел можно использовать сам по себе из заплочной сумки, чтобы быстрее обыскивать зоны (стр. 21): выживший берёт 2 карты снаряжения вместо 1 за каждый обыск.



Выживший может сбросить карты факела и драконьей желчи одним действием дистанционного боя, чтобы создать драконью пламя в прямой видимости на дистанции 1.

Все персонажи в целевой зоне гибнут независимо от того, сколько урона способны выдержать, сколько уже получили и какая у них броня. Драконья пламя не создаёт шума.

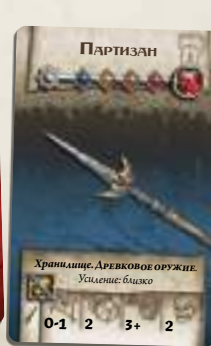
Выживший, создавший драконью пламя, получает все ОА за убийство зомби.

УМЕНИЯ НА КАРТАХ СНАРЯЖЕНИЯ

На некоторых картах снаряжения указаны собственные умения (например, умение «Меткий выстрел» на карте «Роговой лук»).

Карты оружия: выживший может воспользоваться умением, указанным на карте оружия, когда совершает боевое действие с этим оружием.

Остальные карты: выживший может воспользоваться умением, указанным на карте снаряжения, пока она находится в соответствующей ячейке инвентаря.



Некоторое оружие дарует вам мощные умения при использовании.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Используйте описанные в этом разделе дополнительные режимы игры для добавления новых возможностей при переигрывании уже пройденных приключений и создания новых тематических испытаний!

Внимание: в игре присутствуют карты для использования отродий и некромантов, не входящих в состав «Зомбицид: Белая смерть».

ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ ОТРОДЬЯМИ

Вы можете получить дополнительных отродий из других базовых коробок «Зомбицида» или из дополнений. При желании можно использовать своих любимых отродий из других редакций вместо хана-отродья: когда должно появиться отродье, можете выбрать случайное отродье из своей коллекции, а можете использовать всех отродий разом на свой страх и риск!

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ОТРОДИЙ

Колода отродий добавляет в партию разнообразие и помогает сохранить баланс в колоде зомби. При каждом раскрытии карты зомби с отродьем на поле появляется случайное отродье. Для этого создайте колоду отродий: добавьте в неё карту «Хан-отродье» и по одной карте каждого отродья, которого вы бы хотели встретить в партии. Перемешайте колоду отродий во время подготовки к игре (стр. 6) и положите её рядом с игровым полем.

Применяйте следующие игровые эффекты всякий раз, когда раскрытая карта зомби предписывает ввести в игру отродье:

- ♦ Если на игровом поле нет отродья, возьмите карту из колоды отродий. Затем поместите соответствующее отродье на игровое поле.
- ♦ Если на игровом поле уже есть отродье, то оно немедленно активируется.

ВАЖНО: в приключениях «Белой смерти» нельзя использовать отродий, у которых есть свои правила, связанные со стенами.

ФЕСТИВАЛЬ ОТРОДИЙ

С помощью колоды отродий вы можете создать фестиваль отродий! Он позволяет находиться на игровом поле несколькими отродьям одновременно. Чем их больше, тем смертельнее партия. Вас предупредили!

Применяйте следующие игровые эффекты всякий раз, когда раскрытая карта зомби предписывает ввести в игру отродье:

- ♦ Если на игровом поле нет отродья, возьмите карту из колоды отродий. Затем поместите соответствующее отродье на игровое поле.
- ♦ Если на игровом поле уже есть отродье, все отродья на поле немедленно активируются. Затем возьмите карту из колоды отродий и поместите соответствующее отродье на поле.

ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ НЕКРОМАНТАМИ

Для игры с несколькими некромантами нужно создать колоду некромантов, чтобы брать из неё карту при каждом раскрытии карты зомби с некромантом. Правила игры с несколькими некромантами те же, что и в игре с несколькими отродьями, со следующими изменениями:

- ♦ Если на игровом поле нет некроманта-осквернителя, то он появляется.
- ♦ Если на игровом поле уже есть некромант-осквернитель и игроки раскрывают карту зомби с некромантом, то некромант-осквернитель немедленно активируется, а затем на поле появляется ещё один некромант из колоды некромантов.
- ♦ Дополнительные некроманты не приводят к появлению новых зон появления. На это способен только некромант-осквернитель.
- ♦ Кладите жетон скверны в любую зону, в которую заходит любой некромант, — теперь это зона скверны (стр. 20). Если некромант зашёл в зону скверны, проигнорируйте это правило.
- ♦ Целевой зоной любого некроманта является зона с маяком. В отличие от других зомби и выживших, некромант может спокойно взбираться на крепостные стены и спускаться с них без помощи лестниц (стр. 34). Если любой некромант дойдёт до маяка, партия будет проиграна.

ЧТО НАСЧЁТ БРАТСТВА НЕКРОМАНТОВ?

Правила братства из игр «Зомбицид: Чёрная чума» и «Зомбицид: Зелёная орда» недействительны в «Зомбицид: Белая смерть». С «Белой смертью» также несовместимы дополнительные некроманты, у которых есть свои правила, связанные со стенами или зонами появления.

УЛЬТРАРЕЖИМ

Поначалу вы скрытны и осторожны, но как бы вы ни старались, зомби всё равно вас находят, и вам приходится биться не на жизнь, а на смерть. В пылу сражения пробуждается ваш внутренний зверь, делая вас быстрее, сильнее и яростнее. Вскоре вы поймёте, что способны на большее, способны стать воином с мощью за пределами всех мечтаний! Должен признаться, большинство из нас стали зависимы от этого чувства, и теперь мы наслаждаемся резнёй мертвецов. Так мы чувствуем себя живыми. Таков единственный путь к победе!

Ультрарежим позволяет выжившим получать очки адреналина после достижения **красного уровня опасности** и приобретать дополнительные умения. Этот режим хорошо подходит, чтобы проходить продолжительные приключения и ставить рекорды по убийствам.

Ультрарежим: когда выживший достигнет красного уровня, передвиньте указатель адреналина на «0» и добавьте очки адреналина, полученные сверх тех, которые были необходимы для достижения красного уровня. Выживший всё ещё на красном уровне и сохранил все свои умения. Накапливайте очки адреналина по обычным правилам и получайте ещё не выбранные до этого умения при достижении новых уровней опасности. Когда все умения, перечисленные на планшете выжившего, будут выбраны, при очередном достижении оранжевого и красного уровней выбирайте любые умения из списка на стр. 51.

ПРИМЕР: Огонь только что получил своё 43-е очко адреналина и добрался до красного уровня опасности. У него есть следующие умения: «Толчок» и «Стражи: оттолкнуть» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «Жажда крови: близко» (оранжевый) и «+1 доп. боевое действие» (Красный).

Игрок помещает указатель адреналина в начало и продолжает игру. Огонь по-прежнему на красном уровне, но продолжает зарабатывать очки адреналина за убийство зомби.

Огонь не получит новых умений, повторно достигнув синего и жёлтого уровней. У него уже есть все доступные умения для этих уровней. Достигнув повторно оранжевого уровня, он получит умение «Толстокожий». Достигнув повторно красного уровня, он выбирает новое умение из двух доступных — «Боевые рефлексы». Указатель адреналина перемещается в начало.

Во время третьего прохода по шкале адреналина Огонь не получает умения на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже выбрал их все. Достигнув красного уровня в третий раз, он получает последнее умение красного уровня: «Жнец: близко». Указатель адреналина опять возвращается в начало.

С этого момента Огонь продолжает набирать очки адреналина и получает умения (на выбор игрока) всякий раз, когда достигает оранжевого или красного уровней.

ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ

Рано или поздно у вас может возникнуть желание увеличить число выживших на поле. Для этого вам понадобятся дополнительные пластиковые панели, цветные подставки, указатели и карты стартового снаряжения, которые вы найдёте в базовых играх «Зомбицид: Чёрная чума» и «Зомбицид: Зелёная орда», а также в коробке дополнения «Hero Box».

Проводить партию с увеличенным числом выживших (или игроков) довольно просто. Следуйте указаниям ниже и адаптируйте их под желаемый уровень сложности.

- ♦ За каждого выжившего сверх 6 добавляйте из коробки дополнения 1 доп. карту стартового снаряжения в пул карт, которые вы распределите между выжившими при подготовке.



- ♦ За каждые двух выживших сверх шести (с округлением вверх) возьмите 1 дополнительную карту зомби. Дополнительное появление зомби происходит в порядке зон появления (снова начиная с зоны появления № 1 после завершения появления из последней зоны). Вы всё поняли верно: в некоторых зонах будет появляться вдвое, а то и втрое больше зомби!



КАРТЫ УМЕНИЙ СТРАЖИ



Один из выживших зимнеградских офицеров передал Кловису из игры «Зомбицид: Чёрная чума» свои знания и умения. Взяв карту умения стража, он получает умение «Стража: заморозка на дистанции» на всю партию.

Карты умений стражи использовать необязательно. Они позволяют выжившим без умения стражи получить его для игры в «Белую смерть», чтобы они тоже могли воспользоваться всей мощью сопротивления Зимнеграда. Эти карты могут помогать в игре с выжившими из других базовых коробок, символизируя их лидерские качества и пройденную ими базовую боевую подготовку.

Во время подготовки к игре перемешайте карты умений стражи, затем выдайте по одной из них каждому выжившему без умения стражи. Выживший может пользоваться полученным умением стражи с самого начала партии (на **синем уровне опасности**) до её конца. Положите карту умения стражи рядом с пластиковой панелью выжившего — считайте, будто умение написано на планшете этого выжившего.

ВАЖНО: игроки могут решить не давать волю случаю, а самостоятельно выбрать карты умений стражи своим выжившим. Однако это может повлиять на сложность игры.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Игроки могут проходить приключения в любом порядке, подбирая их согласно доступному времени и предпочитаемому уровню сложности. Указанные в описании каждого приключения особые правила заменяют собой основные правила, включая правила по картам. В каждом приключении указана его сложность, предпочтительное количество выживших и среднее время игры.

Обучение:

Подготовка к бою

ЛЕГКО/6 ВЫЖИВШИХ/БЫСТРО

Зимнеград вам не детский сад. Мы смогли отбить последнее наступление зомби, но по улицам всё ещё шастают скопища этих тварей. Пока мы переводим дух в нашем временном убежище, две такие толпы направляются прямо к нам! Мы должны забрать наши вещи, пока ещё не поздно, если хотим выбраться отсюда живыми.



Задачи

- ♦ **Заберите своё снаряжение.** Приключение будет успешно завершено, как только будут взяты оба жетона цели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Возьмите столько карт снаряжения, сколько выживших в партии, и положите их лицевой стороной вниз в зону с жетоном цели на фрагменте поля 31R. Проложите то же самое с зоной с жетоном цели на фрагменте поля 32R.
- ♦ **У меня своя оружейная.** Выживший может потратить 1 действие, чтобы обыскать зону с жетоном цели и взять одну из подготовленных карт снаряжения. Это действие можно повторять несколько раз за ход. Жетон цели нельзя подобрать, пока в зоне с ним ещё остались карты снаряжения. Выживший, который взял жетон цели, получает 5 ОА.

Необходимые фрагменты поля: 31R и 32R.

31R 32R



◆ Приключение 1: Трубите тревогу!

ЛЕГКО/6 ВЫЖИВШИХ/СРЕДНЕ

Сегодня мы обнаружили тайник с оружием прямо за крепостными стенами, но нас задержала снежная буря. Мы успели поспрятать всё, кроме банок с драконьей желчью: мы не могли рисковать расплескать её по округе.

Буря только начала утихать, как громкий свист прорезал воздух. Зомби наступают! Их не было видно из-за снега, но сейчас ясно, что они собираются атаковать крепостные валы! Если мы поторопимся, то успеем и забрать оставшиеся банки с драконьей желчью, и отбить их атаку.

Соберите войска, обнажите свои мечи и спасите положение!



Задачи

- ♦ **Защитите город!** Приключение пройдено в тот момент, когда одновременно выполнены следующие условия:
 - Взяты все жетоны цели.
 - В инвентаре отряда выживших есть 4 карты драконьей желчи.
 - Все выжившие, в том числе и стража, находятся на крепостных стенах.
 - На крепостных стенах нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Снаряжение для выживания.** Каждый красный жетон цели даёт 5 ОА выжившему, который его подобрал.
- ♦ **Редкое оружие.** Синий и зелёный жетоны цели дают по 1 случайному артефакту выжившему, который их подобрал. Выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действий. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.
- ♦ **Тайник с драконьей желчью.** Выживший, находящийся в одной зоне с флагом, может потратить одно действие, чтобы взять карту драконьей желчи из любой колоды (после этого колоду надо будет перемешать) или из сброса. Затем выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действий. Это действие не считается обыском, поэтому его можно повторить несколько раз за ход.

31V	27V
28R	29R
32R	34R

Необходимые фрагменты поля:
27V, 28R, 29R, 31V, 32R и 34R.



Приключение 2: Последние фолианты

ЛЕГКО/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Скверна проникла на стены города, открыв мертвецам проход внутрь. Последняя атака проделала несколько брешей в стенах, и теперь в опасности целый район! Отступающие солдаты слышали о наших подвигах и были только рады нам помочь. Вместе мы задержим этих чудовищ на сколько потребуется, чтобы мирные жители укрылись в безопасном месте. Солдаты рассказали нам об их претнем командующем — заклинателе, который отгонял зомби и закрывал им доступ к стенам с помощью магических фолиантов. Герой погиб при набеге зомби, но его последние фолианты всё ещё где-то рядом. Рано или поздно мертвецы вернуться... Но сейчас это место наше, и мы не отступим!

Задачи

- ♦ **Изгоните скверну.** Приключение пройдено в тот момент, когда на поле не останется жетонов скверны (см. особые правила).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.**
 - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
 - Максимально равномерно распределите выживших между двумя стартовыми зонами.
- ♦ **Последние фолианты изгнания.** Каждый жетон цели даёт 5 ОА выжившему, который его подобрал.
 - Синий и зелёный жетоны цели символизируют невредимые фолианты изгнания. Положите жетон цели на пластиковую панель выжившего. Он не занимает места в инвентаре, и выжившие могут обмениваться им, как картой снаряжения.
 - Каждый красный жетон цели символизирует фрагмент последнего фолианта изгнания. Положите их на пластиковую панель выжившего таким же образом, как и с невредимыми фолиантами. Фрагментами тоже можно обмениваться с другими выжившими. Выживший, собравший все фрагменты последнего фолианта, восстанавливает его. После восстановления фолианта сбросьте все красные жетоны цели, кроме одного.

32R	26V
28V	34R
33V	29R

Необходимые фрагменты поля: 26V, 28V, 29R, 32R, 33V и 34R.

- ♦ **Избавление от скверны.** Выживший, стоящий на дистанции 0–1 от зоны появления зомби (**НЕ** зоны появления осквернителя), может потратить 1 действие и сбросить фолиант изгнания из своего инвентаря. Затем поочерёдно выполните следующие шаги:

1. Переложите этот жетон появления зомби в стартовую зону появления. В этой зоне теперь будет появляться больше зомби.
2. Начиная с жетона скверны в зоне, где раньше лежал жетон появления зомби, уберите его и все прилегающие жетоны скверны, составляющие непрерывную цепочку из скверны. (Это также относится к жетонам скверны, находящимся под другими жетонами появления, если они являются частью этой непрерывной цепочки). Если на поле не остаётся жетонов скверны, вы выигрываете!



Приключение 3: Наследие рассвета

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Челую четверть Зимнеграда занимал Легион рассвета, элитный батальон. Когда зомби напали, Легион немедленно встал на защиту города и возглавил имперские войска. Будучи постоянно на передовой, они понесли наибольшие потери... Сейчас мы стоим на месте их последней битвы. Разрозненные группы солдат ещё сражаются тут и там, пытаясь прожить ещё один день. Может, нам получится их объединить?

Нам известно, что их офицеры владели оружием с магическими свойствами. Найдём их — поднимем боевой дух войска, да и убивать мертвяков станет легче.

Задачи

- ♦ **Верните утраченные артефакты.** Приключение пройдено в тот момент, когда выжившие заберут 8 артефактов из колоды артефактов. Получать артефакты можно как подбирая жетоны цели, так и уничтожая отродий и некромантов-осквернителей.

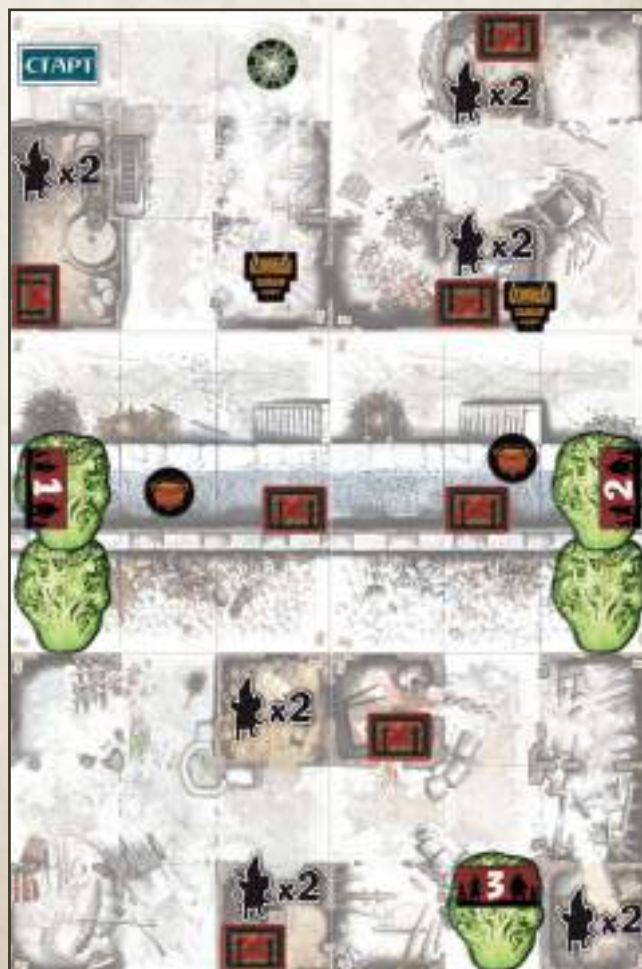
Необходимые фрагменты поля: 26R, 28R, 29R, 30V, 31R и 32R.

30V	31R
28R	29R
26R	32R



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Реликвии.** Синий и зелёный жетоны целей дают по 5 ОА выжившему, который их подобрал.
- ♦ **Потерянное оружие.** Каждый красный жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



Приключение 4: Выжженная земля

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Зомби-скверна медленно, но верно расползается по Зимнеграду. Некоторые районы уже безнадежно потеряны, и нам нужно прочертить границу между живыми и мёртвыми. Для этого вначале мы должны эвакуировать оттуда всех оставшихся союзников, а затем поджечь все здания, чтобы лучше видеть окружение и не попадать в засады зомби. Пока горит город за стенами, уличные бои перерастают в полноценную осаду.

Ещё рано горевать, друзья. Однажды Зимнеград восстанет из пепла и вновь засияет!



Задачи

- ♦ **Не уступим врагу ничего!** Приключение пройдено в тот момент, когда все три здания на поле подожжены (см. особые правила).

ВАЖНО: гибель хотя бы 1 стража приводит к проигрышу.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Положите синий и зелёный жетоны целей в указанные зоны. Обратите внимание, что на фрагменте поля 26V жетона цели нет.
- ♦ **Редкое оружие.** Синий и зелёный жетоны цели дают по 1 случайному артефакту выжившему, который их подобрал. Выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действий. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.
- ♦ **Выжженная земля.** Красные жетоны цели нельзя забрать по обычным правилам. Здание будет подожжено, если в его зоне с жетоном цели начинается гореть драконье пламя. Затем примените следующие эффекты:
 - Уберите жетон цели. Выживший, создавший драконье пламя, получает 5 ОА.
 - Все персонажи в здании гибнут. Выживший, создавший драконье пламя, получает все ОА за убийство зомби.
 - Теперь все зоны этого здания считаются руинами.

Необходимые фрагменты поля: 26V, 27R, 29R, 31R, 32V и 33V.

29R	33V
32V	27R
31R	26V



Приключение 5: Императрица Терний

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Нас ошарашило появление гонца. Одетый в лохмотья, но в руках символ империи, а на устах — просьба о помощи. Может, это ловушка?

Пока мы добирались до места назначения, он всё нам поведал: Императрица Терний, правительница Зимнеграда и главнокомандующая имперской армии, прячется здесь со своей личной стражей. Она получила тяжёлые ранения, защищая город, и не могла двигаться несколько недель. Она поправилась достаточно, чтобы сбегать отсюда, но осквернители следуют за ней по пятам. Точнее, уже наступают на них — вот они, прямо тут. Мы должны их опередить!

Кстати, как думаешь, меня после этого пригласят на следующий бал?

ЗАДАЧИ

- ♦ **Спасите Императрицу Терний.** Возьмите маяк (см. особые правила). Вы побеждаете, как только маяк оказывается в зоне выхода.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Оружейная знати.** Каждый жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.
- ♦ **Её величество.** Маяк символизирует Императрицу Терний. Выживший, находящийся в её зоне, может потратить действие и взять маяк. Положите его на пластиковую панель выжившего. Он не занимает места в инвентаре, и выжившие могут обмениваться им, как картой снаряжения. Выживший, на пластиковой панели которого находится маяк, сам считается маяком.
- ♦ **Стражи Императрицы.** Стражи в зоне с маяком не будут передвигаться (они всё ещё могут сражаться), пока вы не заберёте маяк с собой.

Необходимые фрагменты поля: 26R, 27R, 28R, 29V, 30V и 33V.

33V	28R
26R	27R
29V	30V



Приключение 6: Крепостной вал слишком далеко

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Наш последний забег за стены Зимнеграда принял неожиданный оборот. Ведя за собой полчище зомби, злобные осквернители смогли пробраться через крепостные валы, обойдя их защитников. Если мы не спасём этих смелых героев, они замёрзнут там насмерть или помрут с голода.

Осквернители допустили большую ошибку, оставив этих солдат в живых. При следующей встрече с непромантами сражаться они будут вдвое яростнее!

Задачи

- ♦ **Выручите стражей.** Выполните эти задачи, чтобы победить.
 - **Найдите 2 верёвочные лестницы.** Возьмите синий и зелёный жетоны цели.
 - **Спаситесь вместе со стражей.** Доберитесь до выхода со всеми стражами. Любой выживший может покинуть эту зону вместе со всеми стражами в ней в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ВАЖНО: гибель хотя бы 1 стража приводит к проигрышу.

Необходимые фрагменты поля: 26V, 27R, 28R, 30V, 31V, 32V, 33V и 34V.

26V	27R
30V	34V
32V	31V
28R	33V



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.**
 - Положите 2 дополнительных жетона цели в подсвеченные на карте зоны на фрагментах поля 30V и 31V.
 - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Героическое оружие.** Каждый красный жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.
- ♦ **В поиске верёвочных лестниц.** Синий и зелёный жетоны цели дают 5 ОА и верёвочную лестницу выжившему, который их подобрал.



Приключение 7: Регалии

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Враги проникали за стены Зимнеграда уже не раз. Несмотря на все усилия их защитников, зомби и повелевающие ими осквернители вторглись внутрь и теперь оскверняют город изнутри.

Императрица Терний снова отправила к нам гонца. Она доверяет нам вывести её советников и вынести символы императорской власти, корону и скипетр, из Зимнеграда. По её указу они должны объединить народ по всему свету. Кстати, да, раз уж ты это упомянул, Императрица носит броню и шлем намного чаще, чем платья и украшения.

Прям как моя мать!

Задачи

- ♦ **Обеспечьте безопасность символов императорской власти и их защитников!** Выполните эти задачи, чтобы победить.
 - **Заберите корону и скипетр.** Возьмите синий и зелёный жетоны целей.
 - **Спаситесь вместе со стражей.** Доберитесь до выхода и выведите всех стражей. Любой выживший может покинуть эту зону вместе с любым числом стражей в ней в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ВАЖНО: гибель хотя бы 1 стража приводит к проигрышу.

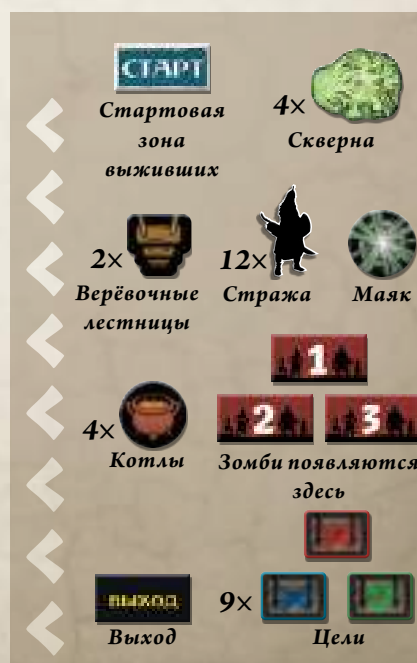
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Корона-то совсем не легка!** Синий и зелёный жетоны цели символизируют корону и скипетр. Выживший, который их подобрал, получает по 5 ОА.
- ♦ **Имперское оружие.** Каждый красный жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R

Необходимые
фрагменты поля:
26V, 27R, 28R,
29R, 30R, 31R,
32R, 33V и 34V.



Приключение 8: Стена героев

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/БЫСТРО

Мертвецы забрались глубоко в эту часть Зимнеграда. Они могут дойти до внутреннего города в любой момент и начать сеять хаос, убивая беззащитных и портя наши запасы провизии. Эта стена — последний рубеж между нашей жизнью выживших и долгой, несчастной, голодной зимой.

Зомби прорвались через пролом в стене, и нам нужно быстро его закрыть. Для этого зимнеградские трецы приготовили таинственную смесь из соли, благовоний и праха героев прошлого. Эта смесь способна отпугивать зомби, но крайней мере настолько, чтобы плотники успели заделать проломы. К сожалению, пока нам не хватает материала на сожжение. Не забудем этих героев прошлого. Даже в смерти они помогают нам добиться светлого будущего!

Задачи

- ♦ **Прогоните зомби за стену.** Вы побеждаете, как только все жетоны появления зомби оказываются в зоне с флагом (см. особые правила). Это также относится к жетону появления осквернителя — для победы он должен либо находиться в зоне с флагом, либо пропасть с поля после убийства осквернителя.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Реликвии веры и славы.** Каждый красный жетон цели даёт 5 ОА выжившему, который его подобрал. Полученный жетон положите на пластиковую панель выжившего. Он не занимает места в инвентаре, и выжившие могут обмениваться им как картой снаряжения. Выживший, стоящий на дистанции 0–1 от зоны появления зомби (не зоны появления осквернителя), может потратить 1 действие и сбросить красный жетон цели из своего инвентаря. После этого жетон появления зомби перемещается в зону с флагом.
- ♦ **Оружие предков.** Синий и зелёный жетоны цели дают по 1 случайному артефакту выжившему, который их подобрал. Выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действий. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.

Необходимые фрагменты поля: 26R, 28V, 29R, 30V, 32V и 33V.

30V	32V
26R	28V
29R	33V



Приключение 9: Защитники империи

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Несколько стратег призывают нас присоединиться к Императрице и помочь ей сбегать из Зимнеграда. Осквернители объединились и начали полномасштабное наступление! Первым делом они разгромили покои Императрицы, и теперь там повсюду зомби. Время на исходе.

Сама Императрица ещё слаба, но она может ходить. Однажды она поведёт войска и отвоюет Зимнеград. А до тех пор, она сказала, мы её защитники империи.

Задачи

- ♦ Доведите Императрицу до выхода (см. особые правила). Маяк символизирует Императрицу Терний. Вы побеждаете, как только Императрица оказывается в зоне выхода и там нет зомби.
- ♦ Вы проигрываете, если Императрица получает хотя бы 1 ранение.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Максимально равномерно распределите выживших между двумя стартовыми зонами.
- ♦ **Сопровождение Императрицы.** Маяк считается выжившим. Он считается за 1 жетон шума, погибает после получения одного ранения и в свой ход может только двигаться. В начале фазы игроков маяк может совершить 1 движение в соседнюю зону в указанном игроками направлении. Для этого в его зоне должен быть хотя бы один выживший и не должно быть ни одного зомби.
- ♦ **Ничего себе коллекция!** Каждый жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.



32R	26V
33V	29R
27V	28V

Необходимые фрагменты поля: 26V, 27V, 28V, 29R, 32R и 33V.



Приключение 10: Последний бой

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

В Зимнеграде больше не безопасно. Это лишь вопрос времени, когда зомби заполнят весь город. Прежде чем уйти, чтобы спасти кого-то, мы должны перетянуть последний бой.

Стены, мосты, и пали, но мы стоим до конца!



Задачи

- ♦ **Падение Зимнеграда.** Выполните эти задачи, чтобы победить.
 - **Заберите героическое оружие.** Соберите 8 артефактов. Получать артефакты можно как подбирая жетоны цели, так и уничтожая отродий и некромантов-осквернителей.
 - **Спаситесь вместе со стражей.** Доберитесь до выхода и выведите всех стражей. Любой выживший может покинуть эту зону вместе с любым числом стражей в ней в конце своего хода, если в ней нет зомби.

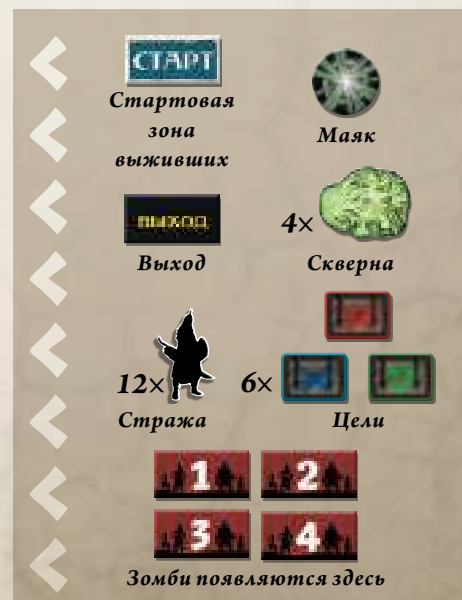
ВАЖНО: гибель хотя бы 1 стража приводит к проигрышу.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- ♦ **Помощь выжившим.** Синий и зелёный жетоны целей дают 5 ОА выжившему, который их подобрал. Они символизируют жителей города, которые оказались в ловушке внутри зданий. Спасите их!
- ♦ **Воспоминания о Зимнеграде.** Каждый красный жетон цели даёт один случайный артефакт выжившему, который его подобрал. Выживший затем может упорядочить свой инвентарь без затраты действия. Если у вас закончились карты артефактов, то вместо них выживший получает 5 ОА.

Необходимые фрагменты поля: 28V, 29V, 30V, 31V, 33R и 34V.

30V	29V
28V	33R
34V	31V





УМЕНИЯ

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

Эффекты умений и/или бонусов 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. [тип действия] — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на указанный тип действия (бой, чары, действие стражи, движение, обыск, ближняя, магическая или дистанционная атака).

ВАЖНО: действие стражи и обыск можно осуществить одним выжившим только 1 раз за ход. Помните, что ближняя, магическая и дистанционная атака являются боевыми действиями.

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

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

Помните, что выпавшая 1 всегда считается провалом, его нельзя изменить.

+1 кубик: [действие] — при выполнении действия указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака) выживший бросает на 1 кубик больше. Если одинаковое оружие или боевое заклинание у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

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

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

Атака — выживший может использовать это умение без затрат действий 1 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.

Барахольщик — выживший может нести ещё 2 дополнительные карты снаряжения. Положите их рядом с его пластиковой панелью и считайте, что они находятся в заплечной сумке.

Безопасный обыск — выживший может воспользоваться этим умением 1 раз за ход после получения карты «А-а-а!!» во время обыска. Сбросьте карту «А-а-а!!», не применяя её эффект, и возьмите следующую карту.

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.

Боевые рефлексy — когда зомби появляются на игровом поле на дистанции 0–1 от зоны выжившего, он может немедленно совершить против них дополнительное боевое действие. Этим действием выживший может уничтожать и тех зомби, которые были в целевой зоне и до этого. Дистанционные атаки также должны быть нацелены на зону появления. Выживший может использовать это умение по разу за каждую раскрытую карту зомби.

Братья по оружию: [игровой эффект] — выживший может использовать это умение, пока находится в одной зоне хотя бы с 1 другим выжившим. Пока это условие выполняется, на каждого выжившего в этой зоне (включая того, кто обладает умением «Братья по оружию») распространяется указанный после двоеточия игровой эффект. На стражу этот эффект не распространяется.

Бросок 6: +1 кубик: [действие] — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любом действии указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака). 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 урон: [действие] — выживший получает бонус «+1 урон» к оружию в руке за каждую «шестёрку», выброшенную в любом действии указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака).

Быстрая перезарядка — выживший без затраты действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (трёхзарядные арбалеты и т.п.).

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

Взгляд сквозь руины — при расчёте прямой видимости персонажа зоны руин считаются зонами улиц.

Двойное заклинание — каждый раз, когда выживший совершает действие чар, он может без затрат действия выбрать ещё одну цель для тех же чар. Сначала обозначьте 2 цели, затем по очереди в любом порядке примените чары на каждую из них.

Дистанция 2+: [умение] — выживший получает эффект указанного после двоеточия умения при выполнении определённого типа действия на дистанции 2 или больше.

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. Например, умение «Доспех: ходок» действует на ходоков.

Жажда крови [действие] — этим умением можно воспользоваться 1 раз за каждую активацию. Выживший тратит 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем он немедленно выполняет 1 доп. действие указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака). Обычные правила движения остаются в силе.

Жнец: [действие] — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе действия указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака). Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же действия нельзя. Выживший получает ОА за убийство дополнительного зомби.

Зажми нос — выживший берёт карту снаряжения, когда последний зомби в его зоне уничтожается (самим выжившим, его боевыми товарищами или любым игровым эффектом). Это умение активируется в любой зоне, даже на улице, и может действовать несколько раз за ход. Это не считается обыском.

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

Заморозка: [действие] — каждый раз, когда выживший совершает действие указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака), положите жетон заморозки (стр. 33) в целевую зону (вне зависимости от того, было ли действие успешно или нет).



Это жетон заморозки.

Импровизированное оружие: близко — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную ближнюю атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы ближнего боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



Импровизированное оружие: на дистанции — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную дистанционную атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы дистанционного боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



Исследователь руин — выживший может проводить обыск в зонах руин.

Исследователь скверны — выживший может проводить обыск в зонах скверны.

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.

Крепыш — выживший игнорирует первое полученное ранение во время каждой атаки в фазе зомби и при попадании в своих во время дистанционной или магической атаки другого выжившего.

Мастер ближнего боя — выживший может использовать атаки ближнего боя древковым оружием в своей же зоне, несмотря на минимальную дальность.

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

Медик — во время каждой конечной фазы выживший может вылечить по 1 ранению себе и каждому выжившему в своей зоне. Увеличить здоровье выше стартового значения нельзя. За каждое вылеченное этим умением ранение выживший получает 1 ОА.

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

Многократный обыск — выживший может совершать обыск несколько раз за ход. На каждый обыск тратится отдельное действие.

Мусорщик — выживший может проводить обыск внутри любых зданий и на улицах. Обычные правила обыска остаются в силе (например, всё ещё нельзя обыскивать зоны с зомби).

Начинает с 2 ОА — выживший начинает игру с 2 очками адреналина.

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 промахов других выживших. Игнорируйте его, когда целите дистанционным оружием или заклинанием в зону, где он стоит. Оружие, уничтожающее всё в выбранной зоне (такое как драконье пламя или котёл), убивает и его.

Обыск: 2 карты — после обыска ваш выживший берёт 2 карты вместо 1.

ВАЖНО: этот эффект не складывается с эффектом карты «Факел».

Отступление — когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне, выживший может немедленно передвинуться без затраты действия. Такое передвижение также не требует затраты дополнительных действий, если в зоне с выжившим есть зомби. Выживший может использовать это умение по разу на каждую раскрытую карту зомби.

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 снаряжения.

Превращение — выживший может использовать это умение сколько угодно раз во время каждой своей активации. Потратьте действие и сбросьте карту снаряжения из вашего инвентаря: возьмите новую карту снаряжения. Это не считается действием обыска. Карты «А-а-а!!» разыгрываются по обычным правилам.

Призрачное зрение — выживший может видеть сквозь препятствия, такие как двери, стены, крепостные стены и т.д. Его прямая видимость также проходит через все здания на пути.

Прирождённый лидер — в фазе игроков выживший может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Принявший подарок обязан воспользоваться им немедленно, после чего продолжится ход «прирождённого лидера».

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. Он также игнорирует зомби при передвижении (даже если он может пройти несколько зон — например, при помощи умения «Спринт»).

Прыжок — этим умением можно воспользоваться 1 раз в каждый свой ход. Выживший тратит 1 действие: он передвигается на 2 зоны в зону, которая находится в его прямой видимости. Игнорируйте всё, что находится в зоне, которую вы пересекаете, кроме стен. Это умение можно использовать, чтобы запрыгнуть на крепостную стену в прямой видимости выжившего. 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.

Размах — выживший может совершать ближние атаки на дистанции 0–1.

Регенерация — во время каждой конечной фазы снимите все ранения, полученные выжившим. 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. Промачи не превращаются в попадания в своих.

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

Скалолаз — выживший может взбираться на крепостные стены и покидать их без использования верёвочных и обычных лестниц.

Скверный ходок — находясь в зоне скверны, выживший может совершить 1 дополнительное движение 1 раз за ход.

Собираатель артефактов — выживший может подбирать карты артефактов, оставшиеся после смерти отродий и некромантов, на дистанции 1 от себя и в своей прямой видимости. Между зонами должен быть свободный проход.

Спасатель — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы один зомби и один выживший, на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Обе зоны должны быть в прямой видимости друг друга. 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.

***ВАЖНО:** в отличие от предыдущих редакций, умение «Спасатель» теперь можно использовать без свободного прохода между зонами (например, можно поднять выживших на крепостные стены).*

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 (если у выжившего нет умения «Проныра»).

Стража: оттолкнуть — это умение можно использовать каждый раз, когда выживший совершает действие стражи. Вместо выполнения выбранного действия выберите зону на расстоянии 1 зоны от выбранных стражей и в их прямой видимости. Все зомби, стоящие в зоне с выбранными стражами, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением.

***ВАЖНО:** так можно толкнуть зомби с крепостной стены в зону улицы!*

Стража: уклониться — это умение можно использовать каждый раз, когда выживший приказывает страже совершить движение. Передвигаясь, стражи игнорируют зомби в зоне, которую они покидают.

Стража: [умение] — это умение используется каждый раз, когда выживший совершает действие стражи. Выбранные для действия стражи получают эффект указанного после двоеточия умения.

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

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.

Тактик — выживший может совершить 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.

Твёрдая рука — игнорируйте других выживших, 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 или котёл).

Толстокожий — выживший может делать броски брони 5+, даже когда 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, а 1 всегда означает провал.

Толчок — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего и в его прямой видимости. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением.

***ВАЖНО:** в отличие от предыдущих редакций, умение «Толчок» теперь можно использовать без свободного прохода между зонами.*

Урон 2: [действие] — если в руках у выжившего оружие, способное на действия указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака), чей урон равен 1, то его урон становится равен 2.

Усиление [действие] — последовательно выполняя одно и то же действие указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака), выживший получает 1 дополнительный кубик к каждому новому броску. Эффект этого умения накопительный и действует до конца хода выжившего. Бонус немедленно теряется, если выживший совершает любое другое действие.

***ПРИМЕР:** выживший с умением «Усиление: на дистанции» тратит своё первое действие на дистанционную атаку коротким луком (1 кубик). Второе своё действие он тратит на ещё одну дистанционную атаку — и добавляет к ней дополнительный кубик благодаря этому умению (итого 2 кубика). Третьим действием он совершает передвижение, и бонус умения «Усиление» пропадает.*

Эксперт по оружию для обеих рук — пока выживший использует оружие с символом «Для обеих рук», у него есть дополнительное боевое действие. Это действие выживший может использовать только со своим оружием с символом «Для обеих рук».

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.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Артефакты	7
Атака зомби	25
Ближний бой	22
Боевое заклинание	22
Броня	26
Верёвочные лестницы	35
Дальнобойность	30
Движение	12, 21
Движение зомби	27
Действие на дистанции	22, 31
Действия	21
Для обеих рук	30
Дополнительный ход	29
Драконье пламя	37
Древковое оружие	36
Заморозка	33
Здание	10
Зона	10
Инвентарь	17
Карта осады зомби	29
Комната	10
Котёл	24
Крепостные стены	34
Кубики	30
Магическое действие	22
Маяк	20
Некромант-осквернитель	19
Оружие	13
Отроде	18
Очки адреналина	16
Перезарядка	36
Персонаж	10
Подготовка к игре	6
Попадания в своих	32
Появление зомби	28
Приоритет целей	32
Прямая видимость	11
Ранения	26
Руины	35
Скверна	20
Снаряжение	36
Сражения	30
Стартовое снаряжение	8
Стража	23
Толстяк	18
Точность	30
Улица	10
Умения	51
Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением	21
Уровень опасности	16
Урон	30
Фазы раунда	9, 21, 25

Ходок	18
Чары	23
Шум	13, 15
Щит	26
Ячейки рук, тела и заплечной сумки	17

Создатели игры

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау и Давид Прети • **Развитие:** Фель Баррос, Фабио Тола, Родриго Соннесо и Антонио Паес • **Производство:** Ребекка Хо, Тьяго Аранья, Дэрил Чу, Рэндалл Чуа, Марсела Фабрети, Гильерме Гулар, Айседора Лейте, Шафик Ризван, Николас Сиа, Кеннет Тан и Грегори Варгис • **Иллюстрации:** Джереми Мейсон (дизайн персонажей и обложка), Джорджия Ланца (работа с цветом), Николя Фруктус (фрагменты поля)
Графический дизайн: Габриэль Бурги (ведущий), Маттео Череза (ведущий), Луиза Комбал, Фабио де Кастро, Макс Дуарте и Юлия Феррари • **Разработка миниатюр:** Венсан Фонтейн, Арагорн Маркс, BigChild Creatives, Джейсон Хендрикс, Эльфрид Перошон, Карлес Вакеро и Рафал Зелазо
Автор текста: Эрик Келли • **Корректор:** Джейсон Коепп
Арт-директор: Матье Арлу • **Издатель:** Давид Прети
Игру тестировали: Рафаэль Ассаф, Фернандо Монтейру, Эуклидис Рибейро и Марко Саккомани



© 2024 CMON Global Limited, all rights reserved.
 No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited.
 Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are preassembled and unpainted.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселёв
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Виталий Терехов
Переводчик: Алиса Литвиненко
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнеры-верстальщики: Евгений Загатин, Сергей Пузиков, Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

СХЕМА ХОДОВ

Каждый раунд начинается с:

01 — ФАЗА ИГРОКОВ

Первый игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. Когда он это сделает, 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:** переместитесь на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если в вашей зоне есть зомби).
- + **Обыск (1 раз за ход):** только внутри зданий и только в зоне без зомби. Возьмите верхнюю карту колоды снаряжения. Затем выживший может упорядочить свой инвентарь без затрат.
- + **Упорядочивание и обмен:** допускается обмен снаряжением с другим выжившим, который находится в той же зоне. Можно даже обменивать всё на ничего и наоборот.
- + **Боевое действие:**
 - **Ближний бой:** нужно иметь в руке оружие ближнего боя.
 - **Дистанционный бой:** нужно иметь в руке дистанционное оружие.
 - **Магическое действие:** нужно иметь в руке боевое заклинание.
- + **Действие чар:** нужно иметь в руках чары.
- + **Взять или активировать цель** в зоне выжившего.
- + **Ничего не делать:** других действий в этот ход совершить нельзя.
- + **Создать шум:** положите жетон шума в зону выжившего.
- + **Действие с котлом (нужно потратить 3 действия):**
 - **Подвинуть котёл** из зоны выжившего в соседнюю достижимую зону. Выживший переходит туда вместе с котлом.
 - **Опрокинуть котёл** с крепостной стены в соседнюю зону улицы. Все персонажи в выбранной зоне гибнут.
- + **Действие стражи:**
 - **Движение.**
 - **Действие ближнего или дистанционного боя.**
 - **Подвинуть или опрокинуть котёл** (3 и более стражей).

Когда все игроки закончили:

02 — 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.
- + Все неатаковавшие зомби перемещаются.

Каждый зомби движется в первую очередь к выжившим, которых видит и до которых может добраться. Если добраться ни до кого не получится, то он пойдёт к выжившим, которых видит и которые больше шумят. Если зомби никого не видит, он идёт к самой шумной достижимой для него зоне. При отсутствии достижимых зон выбирается та, что шумнее. Выберите кратчайший путь до цели. Если подходят несколько целевых зон, но до одной из них нельзя добраться, игнорируйте её. В других случаях игроки сами решают, куда пойдут зомби.

Шаг 2 — Появление

- + Всегда берите карты зомби для каждой зоны появления в порядке возрастания, начиная с зоны появления № 1 и заканчивая зоной появления осквернителя.
- + Зомби появляются согласно наивысшему уровню опасности среди всех выживших.
- + **Не хватает фигурок зомби определённой разновидности:** поставьте те, что остались. Затем появляется отродье (если оно уже есть на поле, оно вместо этого совершает дополнительный ход).
- + **Некромант-осквернитель:** вместо его хода зона появления зомби, из которой он вышел, движется на 1 зону в сторону маяка, распространяя скверну.

03 — 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 (здесь учитываются разновидности врагов из других коробок фэнтезийного «Зомбицида»).

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА
1	Толстяк / Отродье (любое) / Дракон	1	2/3/Особое	1/5/1
2	Ходок (любой) + Полчище крыс + Вороны-зомби	1	1	1
3	Бегун (любой) + Волк-зомби	2	1	1
4	Некромант (любой)	1	1	1