



БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗВЕРИ

Четыре древних божественных зверя издавна считаются хранителями нашего мира, и каждый из них связан с определённой стороной света, цветом, временем года и рядом добродетелей. Пусть их происхождение покрыто мраком, их высоко почитают по всей земле.

Несмотря на их великую культурную значимость, только самые преданные третицы по-настоящему верили в их существование, пока губительное влияние зомби-чумы не привело к появлению этих элементарных во плоти. Заражённые воплощения божественных зверей теперь явились выжившим в надежде получить спасение боем и очищение огнём. Когда их дух снова станет непорочным и свободным, божественные звери благословят своего спасителя и даруют ему силы стихий.

В наборе вы найдёте 1 карту отродья для базового комплекта «Зомбицид: Белая смерть», 1 карту зомби для базовых комплектов «Зомбицид: Чёрная чума» и «Зомбицид: Зелёная орда», 5 карт-памяток, 4 карты умений и 12 карт действий.

Божественные звери следуют таким правилам:

- Божественные звери считаются отродьями. От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони.
- Божественные звери не совершают обычных действий, свойственных большинству отродий. Вместо этого в начале фазы зомби возьмите 1 карту действий из соответствующей этому божественному зверю колоды и выполните указанное на ней действие.
- Каждый божественный зверь появляется 1 раз за партию в заданном порядке. Т.е. в ходе партии одновременно на поле может быть лишь 1 божественный зверь. Раскрыв карту, предписывающую появление божественного зверя на поле, уберите её из игры и поместите **Алую птицу** на игровое поле.
- Божественные звери покидают поле в двух случаях:
 - **Когда божественного зверя уничтожили:** поместите следующего божественного зверя в ближайшую зону появления (если таких несколько, игроки сами решают в какую). Выживший, уничтоживший божественного зверя, получает положенное число ОА и карту умения этого божественного зверя. Считается, что выживший получил это умение на синем уровне опасности, и оно остаётся у него до конца игры. Оно не занимает места в инвентаре, и его нельзя обменять, сбросить или потерять.

- Когда у божественного зверя не осталось карт действий в колоде: уберите этого зверя из игры и в следующей конечной фазе поместите следующего божественного зверя в ближайшую зону появления. (Если карты действий закончились у Лазурного дракона, он не уходит из игры. Перемешайте его сброс и составьте новую колоду.) Выжившие не получают карту умения божественного зверя, если зверь покинул поле по причине закончившихся карт действий.

Повторяйте процесс, пока все божественные звери не будут уничтожены. Смерть Лазурного дракона означает, что все божественные звери были побеждены.

Божественные звери появляются в указанном порядке:

1. **Алая птица** (награждает умением «Спринт»)
2. **Белый тигр** (награждает умением «Жажда крови: бой»)
3. **Чёрная черепаха** (награждает умением «Толстокожий»)
4. **Лазурный дракон** (награждает умением «Счастливчик»)

АЛАЯ ПТИЦА

Действия: возьмите 1 карту действий

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: 2 попадания дистанционным оружием во время одного действия дистанционного боя.

Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила: обладает самым низким приоритетом. Атаки стражи не могут её убить. В начале фазы зомби другие зомби, находящиеся в зоне Алой птицы, получают 1 дополнительное движение.

БЕЛЫЙ ТИГР

Действия: возьмите 1 карту действий

Наносит: 2 ранения

Чтобы уничтожить: 2 попадания оружием ближнего боя во время одного действия ближнего боя.

Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила: обладает самым низким приоритетом. Атаки стражи не могут его убить. В начале фазы зомби другие зомби, находящиеся в пределах 1 зоны от Белого тигра, получают 1 дополнительное боевое действие.

ЧЁРНАЯ ЧЕРЕПАХА

Действия: возьмите 1 карту действий

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: 2 попадания артефактом во время одного боевого действия.

Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила: обладает самым низким приоритетом. Другие зомби, кроме отродий, находящиеся в пределах 1 зоны от Чёрной черепахи и в её прямой видимости, могут быть уничтожены только при получении урона 2 (или больше).

ЛАЗУРНЫЙ ДРАКОН

Действия: возьмите 1 карту действий

Наносит: 2 ранения

Чтобы уничтожить: урон 3, котёл или драконье пламя.

Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила: в начале фазы зомби все выжившие, находящиеся в пределах 2 зон от Лазурного дракона и в его прямой видимости, получают 1 ранение.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье

Развитие: Фель Баррос, Родриго Соннессо

и Той фон Глен

Иллюстрации: Дэни Орицио

Работа с цветом: Симон Тессуто и Джорджия Ланца

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 Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Евгений Загатин, Сергей Пузиков, Дарья Великар

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.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно