



ПЕРЕКРЁСТНЫЙ ОГОНЬ

СТРАЖИ-АРБАЛЕТЧИКИ

Уздавна стражей-арбалетчиков считали символом статуса и богатства.

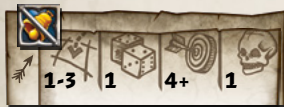
Дворяне и аристократы нанимали солдат с дорогим оружием для охраны своих поместий, чтобы наглядно показать всем свой достаток. К счастью, пусть их и брали в услужение вида ради, своё дело они знают хорошо. Арбалет с лёгкостью может пробить броню, плоть и кости, поэтому убить зомби издалека с ним не проблема. Стреляют они небыстро, но если суметь уловить хороший момент или атаковать из укрытия, даже пара арбалетчиков могут переломить ход боя.

В наборе вы найдёте 12 стражей-арбалетчиков, особых персонажей, которых можно использовать в базовых играх «Зомбицид: Чёрная чума», «Зомбицид: Зелёная орда» или «Зомбицид: Белая смерть» (и их дополнениях).

Считайте, что стражи-арбалетчики — второстепенные персонажи, подручные отряда выживших. Выжившие могут тратить действия, чтобы эти стражи двигались или совершали дистанционные атаки своими арбалетами. Стражи-арбалетчики могут защищать ключевые позиции и сдерживать вторжение зомби, пока выжившие выполняют задачи приключения.

ДОБАВЛЕНИЕ СТРАЖЕЙ В ИГРУ

Стражей-арбалетчиков из этого набора можно добавить к компонентам базовых коробок «**Зомбицид: Белая смерть**», «**Зомбицид: Чёрная чума**» или «**Зомбицид: Зелёная орда**». **Обычные стражи и стражи-арбалетчики различаются**, но и те и другие являются стражей. В правилах, описанных далее, стражей называются и обычные стражи, и стражи-арбалетчики.



*Стражи-арбалетчики идеально справляются со сдерживанием зомби на улицах.
Но остерегайтесь толстяков!*

Помните, что стражи-арбалетчики не способны совершать действия ближнего боя! Вместо этого они способны на особое действие стражи: **дистанционную атаку с задержкой**, которая позволяет им совершать действия дистанционного боя во время фазы зомби.

БЕЛАЯ СМЕРТЬ

Во время подготовки к игре игроки при желании могут заменить любых обычных стражей на стражей-арбалетчиков.

Действие стража-арбалетчика: дистанционная атака с задержкой



Это особое действие стража использует карты дистанционной атаки с задержкой из этого набора.

Игрок, решающий воспользоваться этим действием, не выбирает зону со стражей. Вместо этого он берёт одну из ещё оставшихся карт дистанционной атаки с задержкой.

Карты дистанционной атаки с задержкой позволяют стражам-арбалетчикам стрелять во время фазы зомби. Эти карты не являются картами снаряжения, их нельзя обменять или потерять.

Игрок может сбросить свою карту дистанционной атаки с задержкой в любой момент во время следующей фазы зомби, чтобы выбрать зону со стражами-арбалетчиками и приказать им выполнить дистанционную атаку (которая описана далее). **На дистанционную атаку с задержкой способны только стражи-арбалетчики.**

Если во время одной фазы зомби несколько игроков хотят выполнить дистанционную атаку с задержкой, они это делают по порядку, от первого игрока к следующему по часовой стрелке.

В последующей конечной фазе сбросьте все неиспользованные карты дистанционной атаки с задержкой.

ЧЁРНАЯ ЧУМА И ЗЕЛЁНАЯ ОРДА

Подготовка

Игроки могут использовать стражу в любом приключении. **Во время подготовки к игре можно поместить двух стражей или меньше в каждую зону с жетоном цели.** Если у вас не хватает фигурок, вы сами решаете, в какие зоны поместить стражей.

ПРАВИЛА СТРАЖИ

Стражи являются выжившими. Они погибают после получения одного ранения. Каждый из них также считается за жетон шума и может стать целью попаданий в своих. На стражу нельзя нацелить чары.

Также стражи не совершают действий самостоятельно. Вместо этого они совершают те действия, которые им прикажут сделать выжившие. Они являются второстепенными персонажами, поэтому за них не играют и, если не указано обратное, **вы не проигрываете партию при смерти стражи.**

Добавление стражи в базовые комплекты «**Зомбицид: Чёрная чума**» и «**Зомбицид: Зелёная орда**» облегчит игру. Если вы хотите сохранить сложность приключений, добавьте правило, что при смерти хотя бы 1 стража партия считается проигранной.

Во время каждого своего хода выживший может **единожды** потратить действие и выбрать зону с 1 и более стражами, а затем тип стражи (обычный или страж-арбалетчик). Прямая видимость для этого не обязательна.

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.

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.*

Действие стражи: дистанционный бой

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

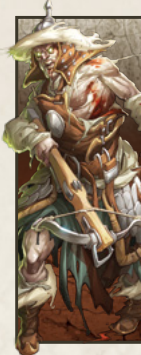
***ПРИМЕР:** Кловис тратит действие, чтобы приказать 4 стражам, находящимся в одной зоне, стрелять в зону с зомби рядом с ними. Так как атакуют 4 стража, бросьте 4 кубика. Кловис получает все ОА за убийство зомби.*

***ВАЖНО:** стражи-арбалетчики не способны совершать действия ближнего боя. Не оставляйте их сражаться лицом к лицу с зомби, иначе вы их потеряете!*

Действие стража-арбалетчика: дистанционная атака с задержкой

То, как выполнить это действие, описано в разделе «Белая смерть».

ГНИЮЩИЕ АРБАЛЕТЧИКИ



ГНИЮЩИЕ АРБАЛЕТЧИКИ

Ходоки с оружием — не такая уж и редкость. Чаще всего в их руках вы увидите меч, или булаву, или что-то ещё, чем они сражались при жизни. За оружие они держатся из привычки — пользуются им плохо, а их ногти и зубы представляют чуть ли не большую опасность. Но есть они, а есть гниющие арбалетчики. Использовать арбалеты не так уж и просто, но эти твари делают это механически, как марионетки под чьим-то контролем. Стреляют они до жути точно, а их проплетые болты пробивают насквозь броню и плоть!

Чтобы добавить гниющих арбалетчиков в игру, во время подготовки добавьте соответствующие карты зомби в колоду зомби и перемешайте её.

Игроки могут настроить сложность игры, выбрав, какие карты добавить в колоду:

- Карты зомби с № 577 по № 579 призывают меньшее количество гниющих арбалетчиков.
- Карты зомби с № 580 по № 582 призывают большее количество гниющих арбалетчиков.



Гниющие арбалетчики следуют правилам:

Наносят: 2 ранения (нельзя делать бросок брони)

Чтобы уничтожить: урон 1

Адреналин за убийство: 1 ОА

Особые правила:

- ♦ У гниющих арбалетчиков и обычных ходоков одинаковый приоритет целей.
- ♦ Гниющие арбалетчики атакуют при каждой своей активации, если они видят хотя бы одного выжившего на дистанции 0–3 от себя. Они стреляют по подходящей зоне. Если таких несколько, они выбирают свою цель в порядке приоритетности:
 1. Зона с наибольшим количеством выживших.
 2. Самая шумная зона.
 3. Если у подходящих зон одинаковое количество выживших и жетонов шума, игроки выбирают сами.
- ♦ Броски брони против атак гниющих арбалетчиков совершать **нельзя**.

ПРИБОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

В играх «Зомбицид: Белая смерть», «Зомбицид: Чёрная чума» и «Зомбицид: Зелёная орда» приоритет целей различается. Используйте приоритет целей той базовой коробки, в которую играет.

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 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.

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

