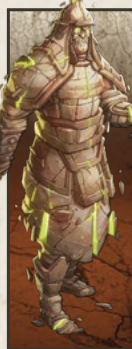




ТЕРРОРКОТОВЫЕ ХОДОКИ И ЛАЗУНЫ



ТЕРРОРКОТОВЫЕ ХОДОКИ



В древности знать хорони-ли в курганах вместе с их ценностями, в том числе с тѣнами, слугами и даже стражами, чтобы те сопроводили их в загробной жизни. Со временем этих несчастных заменили глиня-ные изваяния. Насыщенные магией, непо-торые из них превратились в големов — живые статуи, защищающие курганы от незваных гостей. Когда тлетворное влияние некромантов осквернило знать и мертвецов, пострадали и эти древние защитники. Внешне пугающе похожие на зомби, терроркотовые ходоки одним своим присутствием возвращают друг друга в строй после видимого разрушения. Единственный способ избавиться от них раз и навсегда — это убить всех сразу!

Чтобы добавить терроркотовых ходоков в игру, во время подготовки добавьте соответствующие кар-ты зомби в колоду зомби и перемешайте её.

ТЕРРОРКОТОВЫЕ ХОДОКИ

Наносят: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 1

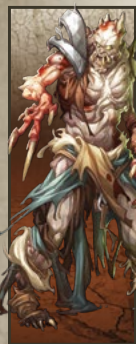
Адреналин за убийство: 1 ОА

Особые правила:

- У терроркотовых ходоков и обычных ходоков одинаковый приоритет.
- В начале каждой фазы зомби найдите все зоны, в которых находится от 1 до 4 терроркотовых ходоков. Затем в каждую из них добавьте столько терроркотовых ходоков, чтобы в зоне их стало 5. Если у вас не хватает фигурок, выберите зоны, где появятся оставшиеся терроркотовые ходоки. Затем все терроркотовые ходоки совершают 1 дополнительный ход.

ВАЖНО: появление терроркотовых ходоков таким способом не активирует умение «Боевые рефлекс».





Обычно стены и баррикады отлично сдерживают неуклюжую орду ходоков, но встречаются и представители особого вида. После смерти у них выросли огромные когти и удлинённые пальцы, позволяющие им без труда взбираться на почти любую стену или заграждение. К счастью, они ни умом, ни силой не превосходят любого другого ходока и у них всё те же слабости. Выжившие, защищающие важные стратегические объекты, обязательно должны вычлнять этих когтистых трупаков из толпы, пока те не доберутся до них в самый неподходящий момент.

Чтобы добавить лазунов в игру, во время подготовки к игре добавьте соответствующие карты зомби в колоду зомби и перемешайте её.

ЛАЗУНЫ

Наносят: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 1

Адреналин за убийство: 1 ОА

Особые правила:

- ♦ У лазунов и ходоков одинаковый приоритет.
- ♦ Лазуны могут пересекать крепостные валы («Зомбицид: Вульфсбург»), заграждения и уступы («Зомбицид: Зелёная орда»).
- ♦ Лазуны могут взбираться на крепостные стены без использования лестниц («Зомбицид: Белая смерть»).



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Дулье

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 Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Евгений Загатин,

Сергей Пузилов, Дарья Велисар

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