

A vibrant, comic-style illustration depicting a zombie apocalypse in a Japanese setting. In the center, a bald man with a red forehead mark and orange robes is shown from the back, reaching out. To his right, a woman in traditional red and black Japanese armor with a black headpiece looks on. In the foreground, a zombie with a glowing red skull and a white hood is prominent. To the right, an elderly man with a long white beard and red robes is shown in a dynamic pose, holding a sword. The background features traditional Japanese architecture, including a pagoda and a torii gate, under a dramatic, cloudy sky. The overall style is highly detailed and colorful, with a mix of traditional Japanese aesthetics and modern horror elements.

Зомби-Цуна

ВЕЧНАЯ ИМПЕРИЯ

ПРАВИЛА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ	2
ТЁМНЫЙ ПУТЬ К БЕССМЕРТИЮ	4
НОВЫЕ ВЫЖИВШИЕ	5
ПРАВИЛА ЦИ	5
Новое действие: медитация	6
Использование ци	6
Карты умений ци	7
ПРАВИЛА УЛУЧШЕННОГО	
СНАРЯЖЕНИЯ	8
Использование ци для усиления оружия ...	8
Использование ци для повторного	
применения чар	9
Использование ци для улучшения брони ..	10
НОКАУТ И ГИБЕЛЬ	10
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ЗОМБИ	11
Новый зомби: толстяк-защитник	11
Новое отродье: «Пожиратель богов»	11
МОСТЫ, ОБЛЕДЕНЕВШИЕ ЗОНЫ	
И ОРАНЖЕВЫЙ ЖЕТОН	
ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ	12
Мосты	12
Обледеневшие зоны	12
Оранжевый жетон появления зомби	13
ПРАВИЛА КАМПАНИИ	13
Лист кампании	13
Панель ООК	14
Умения кампании	14
Бонусные действия	14
Сохранённое снаряжение	14
Карты целей	15
Подготовка к партии	15
Взять карту цели	15
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	16
Приключение 1: Оружие чудес	16
Приключение 2: Разум и тело	17
Приключение 3: Небожитель	18
Приключение 4: Призыв воинов	19
Приключение 5: Линия ци	20
Приключение 6: Ликвидация защитников ..	21
Приключение 7: Многоликая смерть	22
Приключение 8: Огненные звёзды	23
Приключение 9: Внутренняя стена	24
Приключение 10: Заточение	25
Заключение	26
НОВЫЕ УМЕНИЯ	26
СХЕМА ХОДОВ	28



СОСТАВ ИГРЫ

6 ФИГУРОК И ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



Фэнбао



Цзяньжуй



Чжи Ян



Шао



Чжи Шэнь



Иньин



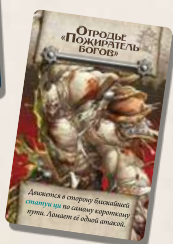
6 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ ИЗ ИГРЫ «ЗОМБИЦИД: БЕЛАЯ СМЕРТЬ»



145 МИНИ-КАРТ

72 карты улучшенного снаряжения

- ♦ Взрыв силы (стартовое)x1
- ♦ Глефа (стартовое).....x2
- ♦ Короткий лук (стартовое)x1
- ♦ Лёгкий меч (стартовое)x2
- ♦ А-а-а!! 1 бегун!x1
- ♦ А-а-а!! 1 толстяк!x1
- ♦ А-а-а!! 1 ходок!x1
- ♦ А-а-а!! 2 ходака!x1
- ♦ Алебардаx2
- ♦ Арбалетx2
- ♦ Боевой лукx2
- ♦ Боевой щитx2
- ♦ Водаx2
- ♦ Градx2
- ♦ Демоническое копьёx2
- ♦ Драконье копьёx2
- ♦ Драконья желчьx4
- ♦ Исцелениеx1
- ♦ Катанаx2
- ♦ Кинжалx2
- ♦ Мечx2
- ♦ Молнияx2
- ♦ Нодатиx2
- ♦ Огненный снарядx2
- ♦ Огромный топорx2
- ♦ Отпорx1
- ♦ Прыжокx1
- ♦ Распадx2
- ♦ Роговой лукx2
- ♦ Спринтx1
- ♦ Сушёная рыбаx2
- ♦ Трёхзарядный арбалетx2
- ♦ Тяжёлый доспехx2
- ♦ Факелx4
- ♦ Яблокиx2
- ♦ Даоx1
- ♦ Золотой драконx1
- ♦ Императорский лукx1
- ♦ Меч короляx1
- ♦ Нефритовый снарядx1
- ♦ Снежная буряx1
- ♦ Чёрная змеяx1
- ♦ Чо-ко-нуx1



16 карт
умений ци

1 карта отряды

56 карт зомби (с № 485 по № 540)



Составные
статуи ци

4 ДВУСТОРОННИХ
ФРАГМЕНТА
ИГРОВОГО ПОЛЯ

9 ФИГУРОК
ЗОМБИ



8 толстяков-
защитников



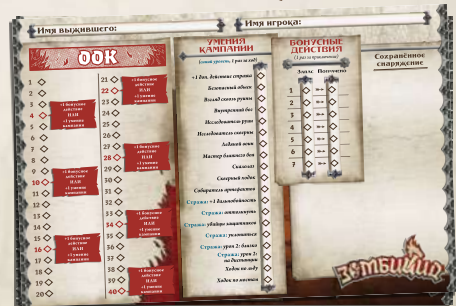
1 отряды
«Пожиратель богов»



136 КАРТ ЦЕЛЕЙ



1 БЛОКНОТ
С ЛИСТАМИ КАМПАНИИ



37 ЖЕТОНОВ

Жетоны ци x36

Оранжевый жетон
появления.....x1



3



ТЁМНЫЙ ПУТЬ К БЕССМЕРТИЮ

Веками Бесконечная стена, очерчивающая границы Вечной империи, считалась краем света. Никто, кроме жителей империи, не мог пройти через её врата, а вторжение было невозможно. Недавно миру стала известна причина такой секретности: за стеной лежал край, богатый ресурсами и культурой, скрывавший загадочный источник силы: ци! С помощью этой энергии воины и волшебники могли творить невозможное.

Молва об этой невиданной силе разошлась по земле, а некроманты внимательно слушали. Как только иноземцам было дано разрешение на вход, они отправились в империю, влились в круг знати и воспользовались переполохом, вызванным битвой за престол после смерти императора.

Именно так чёрная чума добралась до Вечной империи.

Столкнувшись с этой катастрофой, империя, считавшаяся бессмертной и несокрушимой, пала. Однако надежда умирает последней, и оставшиеся мастера ци продолжают сражаться, стремясь подавить орду зомби. Они будут рады любой помощи.

Ответите ли вы на их зов?

«Зомбицид: Вечная империя» — это дополнение с новой сюжетной кампанией для игры «Зомбицид: Белая смерть». В Средние века выжившие обошли весь мир в поисках ответов на вторжение мертвецов и планы некромантов. Однако зомби-чума не прошла мимо Вечной империи, мощной и полной чудес страны. Здесь выжившие умеют использовать ци, таинственную энергию, связанную с самой жизнью, которая дарует им запредельную мощь. Вашим выжившим она тоже очень пригодится! Когда рядом ходят ужасные толстяки-защитники, стражи легионов зомби, только с помощью этой древней силы можно победить мерзких мертвецов.

Ещё не забывайте приглядывать за статуями ци. Как главный источник этой невероятной силы, они стали излюбленной целью для огромного «Пожирателя богов». Не дайте чудовищам разрушить эти статуи и уничтожить остатки жизненной силы империи!

В «Вечной империи» появляются новые выжившие, фрагменты поля и целый свод расширенных правил для партий в «Зомбицид: Белая смерть». С ними можно участвовать в новых приключениях (стр. 16) или даже разнообразить уже полюбившиеся, знакомые вам приключения! Ци (стр. 5) играет важную роль в этом дополнении. Эта таинственная сила используется с улучшенными картами снаряжения (стр. 8), в которых полно оружия и заклинаний, хорошо сочетающихся с ци. Также меняется колода зомби (стр. 11), ведь в их орде появляются толстяки-защитники. Пока на поле есть хоть один такой защитник, для убийства мертвецов нужно тратить ци!

На 4 новых фрагментах поля появляются обледевевшие зоны (стр. 12). Выжившие могут пересекать эти опасные участки, но на них нельзя подолгу оставаться или сражаться. С этими фрагментами поля также используется оранжевый жетон появления (стр. 13), который активируется, когда выживший достигает оранжевого уровня опасности.

Путешествие было бы неполным без правил кампании (стр. 13), позволяющих выжившим развиваться, получая умения (стр. 14) и сохраняя между приключениями добытое ими мощное оружие! В каждом приключении жетоны целей заменены на карты целей с художественным текстом, которые могут вознаградить выживших или сподвигнуть их принять важное сюжетное решение.

Вечная империя прекрасна и смертельно опасна. Осмелитесь ли вы познакомиться с ней поближе?



«Зомбицид: Вечная империя» — это дополнение для игры «Зомбицид: Белая смерть».



НОВЫЕ ВЫЖИВШИЕ

Империи, которую я знал и любил, больше нет. Я всё ещё чтю традиции, но времена меняются. Докажи, что ты достоин, и всё может измениться вновь.

Цзяньтуй

В дополнении «Зомбицид: Вечная империя» каждому выжившему доступно 2 умения на синем уровне опасности, которые можно использовать с самого начала игры.

Одно из них связано с действиями стражи, и оно помогает вам сдерживать зомби от контроля над игровым полем и справляться с нашествием мертвецов у отдалённых зон появления.

Другое умение часто связано с правилами ци, которые подробно описаны в следующем разделе. Оно применяется с тратой жетонов ци, которые можно восстановить медитируя. Вовремя его используя, выжившие могут совершить настоящие подвиги — это особенно полезно против толстяков-защитников (стр. 11), которых можно победить только с использованием ци!



ПРАВИЛА ЦИ

Почувствуй течение жизни вокруг себя, ощути её с каждым своим вдохом. При должной подготовке ты научишься направлять её и обретёшь невероятные способности, позволяющие победить любых врагов. Ведь ци — это жизнь, а жизнь сильна.

Цици Ян



Это жетон ци. Вы можете получить их после медитации и потратить их на совершение всевозможных невероятных действий.

Ци — это ресурс, который можно потратить на применение полезных игровых эффектов, таких как добавление урона, кубиков к броску или даже активации определённых умений. Этот особый ресурс легко добыть, но тратится он ещё быстрее. Выжившим всегда его будет не хватать!

Положите жетоны ци выжившего на его пластиковую панель — это ваш запас. Они не находятся в инвентаре, и выжившие **не могут** ими обмениваться.

Выживший начинает игру с 3 жетонами ци. У вас в запасе может быть сколько угодно жетонов ци, и их не может стать меньше 0.



+2 кубика: бой

Стражи: урон 2:
на дистанции

Выжившим из дополнения «Зомбицид: Вечная империя» доступно 2 умения на синем уровне опасности, которые можно использовать с самого начала игры.

◆ НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: МЕДИТАЦИЯ

Забудь про часы самоанализа и раздумий о мире. В разгаре битвы просто сделай глубокий вдох, чтобы сфокусироваться на ци, а затем выдохни — и поруби своих врагов на кусочки. Зомби-то не тратят времени, чтобы обсудить, в чём смысл жизни и победы!

Циньин



После медитации запас ци выжившего становится равен 3. Если медитация была проведена в зоне со статуей ци, запас ци становится равен 6!

Медитировать можно в любой зоне, где нет зомби и скверны. За ход выживший может помедитировать только один раз (даже если тратит на это дополнительное действие). **Выживший получает столько жетонов ци, чтобы его запас стал равен 3.**

Если медитация проводится в зоне со статуей ци, то запас ци становится равен не 3, а 6.

В запасе ци может быть и больше 6 жетонов ци благодаря особым игровым эффектам, например картам снаряжения «Чёрная змея» или «Нефритовый снаряд» (стр. 8).

ПРИМЕР 1: у Шао есть 1 жетон ци, и он медитирует. Он получает 2 жетона ци, и теперь в его запасе их 3. Если бы Шао медитировал в зоне со статуей ци, то он бы получил 5 жетонов ци и в его запасе их стало бы 6.

ПРИМЕР 2: в запасе Чжи Яна 3 жетона ци, поэтому ему нет смысла медитировать. Но если он это сделает в зоне со статуей ци, в его запасе станет 6 жетонов ци.



Жетоны скверны («Зомбицид: Белая смерть», стр. 20) нельзя положить в зоны со статуями ци (в том числе со сломанными статуями ци). Чтобы добраться до маяка, скверна идёт по пути, обходя эти зоны.

◆ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИ

Важно выкрикивать название своей секретной техники вслух. Очень помогает. Серьёзно.

Цлао

Выполняя действие, выживший может потратить 1 жетон ци (не больше!), чтобы применить один из следующих эффектов:

- 1. Активировать умение ци** — выживший может активировать только одно умение ци за ход.
- 2. Повторно применить чары (стр. 9)** — можно потратить ци, чтобы применить чары второй раз за ход.
- 3. Усилить оружие (стр. 8)** — можно потратить ци, чтобы усилить характеристики оружия один раз за действие.

ПРИМЕР: Фэнбао атакует в ближнем бою, используя нодати. Она может потратить 1 жетон ци, чтобы выполнить одно из следующего:

- использовать своё умение « +2 кубика: бой»;
- усилить боевые характеристики нодати, сделав точность 4+ (вместо 5+).

Нельзя одновременно применить оба эффекта. Выбирайте с умом!

Вне своей очереди выживший может потратить жетоны ци, чтобы улучшить результаты своих бросков брони (стр. 10).

- ◆ Когда на поле есть толстяки-защитники, выжившие **должны** использовать жетоны ци, чтобы атаковать зомби (стр. 11).

ПРИМЕР: на поле есть толстяки-защитники, а Фэнбао хочет атаковать в ближнем бою с помощью нодати. Для этого она должна потратить 1 жетон ци и либо использовать умение ци, либо усилить нодати!

- ◆ Каждый выживший (кроме тех, у кого нет жетонов ци) **теряет** 1 жетон ци, когда вы раскрываете карту «Пожирателя богов» (стр. 11).

ПРИМЕР: отродье «Пожиратель богов» появляется на игровом поле, и Фэнбао теряет свой последний жетон ци. На поле также есть толстяки-защитники, поэтому она не может атаковать, пока не восстановит жетоны ци или пока все толстяки-защитники не будут уничтожены!

КАРТЫ УМЕНИЙ ЦИ

Карты умений ци использовать необязательно. Они позволяют выжившим из других базовых коробок и дополнений заменить 1 или 2 своих умения на умения ци, символизируя их тренировки в искусстве ци.

Карты умений ци разделены на 2 группы по уровням опасности: синий/оранжевый и оранжевый/красный. Перемешайте карты умений ци обеих групп во время подготовки к игре. Затем возьмите по 1 карте умений ци из каждой колоды для каждого выжившего.

Для каждого выжившего вы можете заменить одно из умений на указанных уровнях опасности (синий или оранжевый в первой колоде, оранжевый или красный во второй колоде) на соответствующее умение ци. Умения, указанные не на планшете выжившего (например, умения кампании), заменить нельзя.

Если замена умений произошла, положите выбранную карту рядом с пластиковой панелью вашего выжившего — на время игры считайте, что умение написано на планшете этого выжившего.

Если вы решили не менять умение своего выжившего, верните карту умений ци в колоду, перемешайте её и передайте следующему игроку.

ПРИМЕР: во время своего путешествия на восток Кловис («Зомбицид: Чёрная чума») пересёк границу Вечной империи и обучился у монахов, которых он спас от зомби.

Во время подготовки к игре Кловис берёт 2 карты умений ци:

- «☯ Урон 2: магия», ИЛИ «☯ Урон 2: близко», ИЛИ «☯ Урон 2: на дистанции» на синем или оранжевом уровне опасности. Игрок решает поменять умение «Мастер меча», написанное на планшете Кловиса на оранжевом уровне опасности, на «☯ Урон 2: близко».
- «☯ +1 к броску: магия», ИЛИ «☯ +1 к броску: близко», ИЛИ «☯ +1 к броску: на дистанции» на оранжевом или красном уровне опасности. Игрок решает поменять умение «☯ +1 доп. бой: близко», тоже написанное на оранжевом уровне опасности, на «+1 к броску: близко».

Эти изменения действуют на протяжении всей игры.

ВАЖНО: игроки могут решить не дать волю случаю, а самостоятельно выбрать карты умений ци своим выжившим или выбрать больше 1 карты из каждой колоды. Помните, что это может повлиять на сложность игры. Главное, чтобы было весело!



Кловис из игры «Зомбицид: Чёрная чума» может заменить своё умение на синем уровне опасности или одно из умений на оранжевом уровне опасности с одним из умений ци, написанных на карте.



ПРАВИЛА УЛУЧШЕННОГО СНАРЯЖЕНИЯ

Веками наши предки пытались выяснить, как насыщать тело и разум энергией ци, а также как воздействовать ей на металлы и дерево. Наше упорство дало нам преимущество — именно поэтому нашим королевствам никак не удавалось пересечь наши границы. Но сейчас давайте начистоту. Мы нужны друг другу, если хотим уничтожить зомби-заразу. Искусство войны несовершенно без звериной ярости.

Фэнбао



Колоды улучшенных карт снаряжения, стартового снаряжения и артефактов заменяют соответствующие колоды из базовой игры «Зомбицид: Белая смерть». Эти колоды используют новые правила ци и сохранения снаряжения.

В дополнении «Вечная империя» представлены несколько колод снаряжения:

- ◆ Улучшенное стартовое снаряжение
- ◆ Улучшенное снаряжение
- ◆ Улучшенные артефакты

На улучшенных картах указаны бонусы ци и значения сохранения, которые подробно описаны далее. Для того чтобы их использовать, просто замените соответствующие колоды их улучшенными версиями.

Обратите внимание, что некоторое оружие и снаряжение из базовой игры отличается от их улучшенных версий — у них могут меняться характеристики и названия, а некоторые карты снаряжения полностью заменены новыми.

◆ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИ ДЛЯ УСИЛЕНИЯ ОРУЖИЯ

А мой ци всё равно в сто раз лучше твоего!

Шао

Вот ещё, размечтался! Мой ци пронзит небеса!

Фэнбао



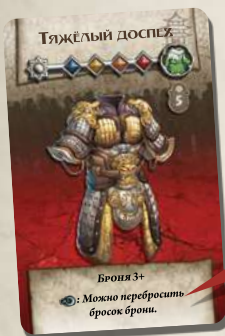
Потратьте 1 жетон ци, чтобы использовать усиленные характеристики оружия, выделенные символом ци: нанесите глефой урон 2, улучшите точность нодати до 4+ и бросьте на 2 кубика больше при атаке нефритовым снарядом!

Выживший может потратить 1 ци, чтобы улучшить характеристики оружия в руке прямо перед атакой. На время этого боевого действия используйте улучшенные характеристики и игровые эффекты, выделенные символом ци. При использовании оружия для обеих рук усиление одного оружия усиливает и второе на время этого действия.

Улучшать характеристики оружия можно только 1 раз за действие.

ВАЖНО: выживший может улучшить только то оружие, которым он сейчас атакует. Оружие в руке, которое даёт бонус другому оружию, но не используется для атаки зомби (например, кинжал или взрыв силы), улучшить на время этого действия нельзя.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ



Ци можно потратить, чтобы улучшить броски брони. Однажды это может спасти вашему выжившему жизнь!

Выживший может потратить ци, чтобы улучшить бросок брони перед его совершением: в зависимости от характеристик снаряжения можно или понизить сложность броска, или получить возможность перебросить кубик в случае неудачи. Ци используется не в ход выжившего, не более 1 раза за бросок брони.

ЗНАЧЕНИЕ СОХРАНЕНИЯ



Значение сохранения позволяет выжившему перенести снаряжение выжившего из одного приключения в другое при игре в кампанию дополнения. Правила кампании подробно описаны на стр. 13.



НОКАУТ И ГИБЕЛЬ

По правилам базовых игр серии «Зомбицуд» всякий раз, когда выживший погибает, партия считается проигранной. Однако если вы играете кампанию, это правило заменяется на правило нокаута, которое даёт дополнительное время, чтобы спасти павшего товарища, прежде чем он окончательно умрёт.

Выживший, потерявший свой последний пункт здоровья, считается нокаутированным (но не погибшим). Положите его фигурку набор в той зоне, где он находится, и сбросьте все его карты вещей (броски на сохранение не совершаются).

С этого момента и до конца следующего (не текущего) игрового раунда этот выживший считается жетоном цели. Любой выживший может поднять его, выполнив действие «Взять цель». Если за это время фигурку нокаутированного выжившего не возьмут, он погибает (см. далее).

- ♦ Если кто-то взял фигурку нокаутированного выжившего, поместите её на планшет персонажа, соответствующего фигурке. Он не считается погибшим, но не принимает участие в игре до следующего приключения.
- ♦ Если никто **не взял** фигурку нокаутированного выжившего, он окончательно **погибает**. Уберите его фигурку и проверьте, не сказано ли в задачах приключения, что оно считается проигранным при гибели любого выжившего. Игроки не могут выбирать погибшего выжившего в последующих приключениях до конца кампании.

ВАЖНО: отслеживайте, кто из выживших погиб, чтобы убедиться, что он не будет принимать участие в последующих приключениях кампании.

При подготовке к следующему приключению игрок за погибшего выжившего может выбрать себе другого выжившего, взяв для нового выжившего новый лист кампании. Также это приводит к потере всего снаряжения, ООК (стр. 13), бонусных действий и умений кампании предыдущего выжившего.

Если во время партии не осталось выживших (они все нокаутированы или погибли), кампания считается проигранной для всех игроков.





РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ЗОМБИ

В дополнении «Вечная империя» представлена улучшенная колода зомби, в которой присутствуют толстяки-защитники, новая разновидность зомби. Чтобы использовать эту колоду, просто замените соответствующую колоду из базовой игры «Зомбицид: Белая смерть» на улучшенную версию из «Вечной империи».



НОВЫЙ ЗОМБИ: ТОЛСТЯК-ЗАЩИТНИК

Непроманты оскверняют всё вокруг одним лишь касанием, и сейчас они создали воистину нечестивых воинов — толстяков-защитников. Эти аномальные твари защищают всех зомби в округе от любой угрозы, кроме насыщенных энергией ци атак. Будьте осторожны: если не повезёт столкнуться с толстяками-защитниками, когда ваш ци на исходе, то вы можете не пережить эту встречу!

Наносит: 1 ранение

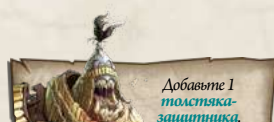
Чтобы уничтожить: урон 2

Адреналин за убийство: 1 ОА

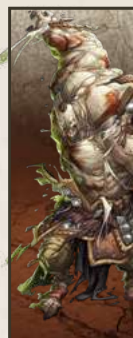
Особые правила:

- При каждом раскрытии карты зомби, предписывающей появление толстяков, на поле дополнительно появляется 1 толстяк-защитник.
- Пока на игровом поле есть хотя бы один толстяк-защитник, убивать зомби можно только:
 - боевыми действиями с трайтой ци (либо усилив оружие выжившего, либо используя умение ци);
 - игровыми эффектами, убивающими всех персонажей в целевой зоне (например, котлом или драконьим пламенем).

ВАЖНО: действия стражи не являются боевыми действиями, и на них нельзя потратить ци. Пока на поле есть толстяк-защитник, стражи не могут убивать зомби своими обычными атаками! Однако умение «Стража: убийцы защитников» (стр. 26) создаёт исключение, позволяя страже убивать зомби несмотря на присутствие толстяков-защитников.



Толстяки-защитники появляются вместе с обычными толстяками.



НОВОЕ ОТРОДЬЕ: «ПОЖИРАТЕЛЬ БОГОВ»

Мастера ци знают, что энергия жизни течёт по священным лей-линиям в земле. На местах, где они проходят, воздвигнуты алтари и статуи, а вокруг них самих построены целые города. Возжелав завладеть всей силой ци, непроманты создали «Пожирателей богов» — отродий, которые должны выкрасть священную энергию и уничтожить статуи ци.

Наносит: 1 ранение

Чтобы уничтожить: урон 3, котёл или драконье пламя

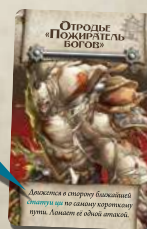
Адреналин за убийство: 5 ОА

Особые правила:

- От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони.
- Чтобы убить отродье, нужно оружие, наносящее урон 3. В «Зомбицид: Вечная империя» такого нет. Можно достичь этого урона с помощью умений или особых правил приключения. Либо использовать драконье пламя или котлы.
- 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. Для них высота не преграда!
- При каждом раскрытии карты зомби, предписывающей появление «Пожирателя богов», все выжившие теряют 1 ци (запас ци не может стать меньше 0).
- «Пожиратель богов» атакует по обычным правилам, но движется он всегда к ближайшей зоне со статуей ци. Если несколько статуй ци находятся на одинаковом расстоянии от пожирателя богов, то игроки сами решают, к какой из них он идёт. Если на поле не осталось статуй ци, то пожиратель богов ведёт себя как хан-отродье.
- «Пожиратель богов» нападает на статуи ци, как будто они выжившие, и ломает их одной атакой. Медитация в зоне со сломанной статуей ци не даёт дополнительных жетонов ци. Если пожиратель богов атакует в зоне, где есть и статуя ци, и выжившие, то игроки сами определяют цель его атаки.

ВАЖНО: пожиратель богов заменяет хана-отродье. Игроки могут играть с ними обоими, используя правила фестиваля отродий, описанные в правилах «Зомбицид: Белая смерть».

Пожиратель богов делает всё возможное, чтобы уничтожить статуи ци. Вместе с толстяками-защитниками он представляет собой поистине смертельную комбинацию.





МОСТЫ, ОБЛЕДЕНЕВШИЕ ЗОНЫ И ОРАНЖЕВЫЙ ЖЕТОН ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

В этом разделе описаны правила особых фрагментов поля и жетонов дополнения «Вечная империя».

Мосты

Мосты являются зонами улицы. Они позволяют безопасно перейти через обледеневшие зоны. Персонаж может перейти с моста в другую зону и обратно, только если между ними нет перил. Чтобы проигнорировать это правило, персонажу нужно использовать умение «Прыжок» (или чары, дарующие его).

На прямую видимость мосты не влияют.

Обледеневшие зоны

В Вечной империи водоёмы можно встретить повсюду, вода течёт здесь подобно тизни. Но пришла зима, и уходит она не торопится — прямо как и зомби. Сторонитесь льда. Он зачарован вытянуть из вас всю тизнь и заморозить до костей!

Циньин



Зайти на мост или выйти с него можно только с двух сторон.



Выжившие не могут сражаться или долго находиться в обледеневших зонах, иначе они упадут в ледяную воду и погибнут!



Жетоны скверны нельзя положить в обледеневшие зоны и на мосты. Чтобы добраться до маяка, скверна идёт по пути, обходя эти зоны.

Обледеневшие зоны являются зонами улицы. У них есть особые правила, которые влияют на всех выживших (в том числе стражей):

- ♦ Сражаться на льду невозможно! Выживший (или страж), находящийся в обледеневшей зоне, может только двигаться, брать жетоны цели или карты артефактов.
- ♦ Если в конечной фазе выживший находится в обледеневшей зоне, то он погибает (броски брони его не спасут).

Обледеневшие зоны никак не влияют на зомби.

Оранжевый жетон появления зомби



Оранжевый жетон появления зомби может появиться только на оранжевом уровне опасности или выше.

Оранжевый жетон появления зомби может использоваться в любом приключении «Зомбицида», он создаёт оранжевую зону появления. Как понятно из названия, **оранжевая зона появления активируется, когда любой выживший достигает оранжевого уровня опасности.** После этого в каждой фазе зомби из неё появляются новые зомби.

Оранжевая зона появления является зоной № 5. Она активируется после зон появления № 1–4 и перед зоной появления осквернителя.

По мере получения ООК вашим выжившим отмечайте их здесь, зачёркивая по очереди клетки рядом с числами. Зачеркнув выделенную красным клетку, выживший получает бонусное действие или умение кампании.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Лист кампании

Ты у нас только пересёшь границу, да? Добро поталовать в кошмар, незнакомец. Здесь ты выучишь пару новых приёмов и станешь сильнее... если, конечно, выживешь!

Улао

Игроки, желающие сыграть в приключения кампании одними и теми же выжившими, могут воспользоваться значением сохранения (стр. 14) с помощью листов кампании «Вечной империи». Листы кампании позволяют выжившим накапливать **очки опыта кампании (ООК)**, за которые выжившие получают умения, описанные на стр. 14.

Лист кампании используется для отслеживания прогресса вашего выжившего. В начале кампании каждый игрок получает собственный лист кампании из блокнота.

Каждый раз, когда выживший получает бонусное действие, зачёркивайте одну клетку из запаса. Выживший может иметь несколько бонусных действий, но каждое из них можно использовать только раз за приключение.

Имя выжившего:		Имя игрока:		
ООК 1 ☐ 21 ☐ +1 бонусное действие НАН 2 ☐ 22 ☐ +1 бонусное действие НАН 3 ☐ 23 ☐ +1 умение кампании 4 ☐ 24 ☐ +1 умение кампании 5 ☐ 25 ☐ 6 ☐ 26 ☐ 7 ☐ 27 ☐ +1 бонусное действие НАН 8 ☐ 28 ☐ +1 умение кампании 9 ☐ 29 ☐ +1 умение кампании 10 ☐ 30 ☐ 11 ☐ 31 ☐ +1 бонусное действие НАН 12 ☐ 32 ☐ +1 умение кампании 13 ☐ 33 ☐ +1 умение кампании 14 ☐ 34 ☐ +1 бонусное действие НАН 15 ☐ 35 ☐ +1 умение кампании 16 ☐ 36 ☐ 17 ☐ 37 ☐ 18 ☐ 38 ☐ +1 бонусное действие НАН 19 ☐ 39 ☐ +1 умение кампании 20 ☐ 40 ☐		УМЕНИЯ КАМПАНИИ (свой уровень, 1 раз за ход) +1 доп. действие стража Безопасный облик Взгляд сквозь руины Внутренний бог Исследователь руин Исследователь скверны Ледяной воин Мастер ближнего боя Скалолаз Скверный ходок Собиратель артефактов Стража: +1 дальность Стража: оттолкнуть Стража: убийца защитников Стража: ускользнуть Стража: урон 2: близко Стража: урон 2: на дистанции Ходок по льду Ходок по мостам	БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 раз за приключение) Запас Потрачено 1 ☐ ☐ 2 ☐ ☐ 3 ☐ ☐ 4 ☐ ☐ 5 ☐ ☐ 6 ☐ ☐ 7 ☐ ☐	Сохранённое снаряжение

Каждый раз, когда выживший получает умение кампании, выберите 1 умение из списка и зачеркните клетку справа от названия. Умение кампании можно использовать начиная с хода, в котором оно было получено.

Записывайте в данный раздел листа снаряжение, которое этот выживший сохраняет на следующее приключение.

ПАНЕЛЬ ООК

Чтобы усилить выживших во время прохождения кампании, нужно накапливать ООК. Получить ООК можно следующими способами:

- ♦ +1 ООК, когда выживший впервые за приключение достигает оранжевого уровня опасности (или выше). При игре с ультрарежимом (см. стр. 39 правил игры «Зомбицид: Белая смерть») повторное достижение указанных уровней опасности не учитывается.
- ♦ +1 ООК, когда выживший успешно завершает приключение.
- ♦ +1 ООК, если в конце приключения все стражи живы.
- ♦ +1 ООК, если в конце приключения все статуи ци невредимы.

В некоторых приключениях выжившие могут получить дополнительные ООК.

ПРИМЕР: Цзяньжуй прошла своё первое приключение (+1 ООК) и достигла оранжевого уровня опасности (+1 ООК). В приключении два стража погибли (0 ООК), но все статуи ци остались целыми (+1 ООК). Игрок зачёркивает 3 клетки в разделе «ООК» листа кампании Цзяньжуй. Эти ООК останутся у неё до конца кампании (или пока Цзяньжуй не погибнет).

Полученные ООК сохраняются на протяжении всей кампании: добавляйте соответствующие новые отметки по мере увеличения полученных выжившим ООК. За определённое количество ООК (выделено красным на листе кампании) начисляются награды.

ООК даются во время прохождения приключения. Награды за достижение определённого количества ООК выживший получает немедленно и может использовать в том же ходу, в котором они были получены. При получении каждой награды выживший должен выбрать либо бонусное действие, либо умение кампании.

ПРИМЕР: теперь игроки проходят второе приключение. Благодаря тому, что уровень опасности Цзяньжуй вновь поднялся до оранжевого, она получила ещё одно ООК. Теперь у неё 4 ООК, что позволяет ей получить награду. Игрок выбирает между бонусным действием и умением кампании.

УМЕНИЯ КАМПАНИИ

Зарабатывая ООК, выживший может получить умение кампании по выбору игрока из списка перечисленных умений на листе кампании. Зачеркните клетку рядом с выбранным умением. Каждое умение кампании игрок может получить только один раз.

С этого момента выживший получает выбранное умение на синем уровне опасности в дополнение к любым умениям синего уровня, которые у него уже есть. Некоторые умения кампании появляются в «Зомбициде» впервые и подробнее описаны на стр. 26.

ПРИМЕР: Цзяньжуй получает умение кампании и выбирает умение «Стража: убийцы защитников». С этого момента у Цзяньжуй на синем уровне опасности есть три умения: «+1 доп. действие стражи», «Урон 2: бой» и «Стража: убийцы защитников»!

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как одни наслаждаются поэзией, так и я люблю время от времени читать заклинания. Но когда дела плохи, мне сложно вспомнить их слово в слово и зачитать наизусть. В таких случаях за меня говорят мои поэты.

Цзынь

Зарабатывая ООК, выживший может получить дополнительное действие, которое раз за приключение можно потратить по своему усмотрению.

В рамках одной кампании эту награду можно выбрать несколько раз. Зачеркните соответствующее количество клеток «запаса» в разделе «Бонусные действия» листа кампании.

Каждый раз, когда выживший выполняет своё бонусное действие, отмечайте это карандашом в клетке «Потрачено» рядом с этим действием. Выживший может выполнить несколько бонусных действий в течение одного хода.

Запас полностью восстанавливается в конце каждого приключения: для этого сотрите свои метки с клеток «Потрачено».

ПРИМЕР: на протяжении кампании Иньин трижды получила награду «+1 бонусное действие». Во время каждого приключения она может потратить 3 бонусных действия по своему усмотрению, а в конце каждого приключения она восстановит все свои потраченные бонусные действия.

СОХРАНЁННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Умножества семей фамильное оружие перешло от одного поколения к другому в память о славе предков. Но теперь это в прошлом. Слава и благородство теперь не передаются по наследству, их обретают в смертельной битве.

Цзи Цзынь

Значение сохранения вещей позволяет выжившим переносить своё снаряжение из одного приключения в следующее. Запишите карандашом сохранённое снаряжение в соответствующем разделе листа кампании.

Все карты в инвентаре каждого выжившего сбрасываются в конце каждого приключения, за исключением карт снаряжения, на которых указано значение сохранения. Для каждой такой карты бросьте столько кубиков, сколько указывает значение сохранения:

- ♦ Если хотя бы на одном кубике выпала «1», карта снаряжения сбрасывается. Считается, что между приключениями она сломалась и больше не может использоваться по назначению.
- ♦ Если не выпало ни одной «1», выживший сохраняет у себя эту карту снаряжения и автоматически получает её при подготовке к следующему приключению вместе с положенным стартовым снаряжением. Перед началом игры выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом.

ВАЖНО: результаты, полученные при броске на сохранение карты, нельзя перебрасывать.

ВАЖНО: если сразу несколько групп игроков попеременно проходят кампанию и сохраняют снаряжение между партиями, в какой-то момент у выживших может не оказаться достаточного количества карт снаряжения определённого типа. В этом случае игроки сами решают, кто из выживших получит нужные карты снаряжения, а кто потеряет их.



ПРИМЕР: Шао завершает приключение с нодати (сохранение 5), алебардой (сохранение 4), парой огненных снарядов (сохранение 3) и картой «Драконья желчь» (нет значения сохранения).

- Поскольку у карты «Драконья желчь» нет значения сохранения, она сбрасывается.
- Шао бросает 5 кубиков за нодати: и . Одной выпавшей «1» достаточно, чтобы потерять это оружие и сбросить его карту.
- Шао бросает 4 кубика за алебарду: . «1» нет, и Шао оставляет у себя алебарду на следующее приключение.
- Шао бросает 3 кубика за первый огненный снаряд: . «1» нет, так что огненный снаряд тоже остаётся у Шао.
- Шао бросает 3 кубика за второй огненный снаряд: . Две «1»! Второй огненный снаряд испорчен, и его карта сбрасывается.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

В приключениях «Вечной империи» жетоны целей заменены на карты целей. Эти карты оформлены так, чтобы игроки размещали их в определённых зонах (обычно, но не всегда, это зоны с целями), — рисунок на их рубашке совпадает с рисунком на соответствующем фрагменте игрового поля. Не читайте текст на лицевой стороне карты цели, пока её не возьмёт выживший, иначе это испортит вам впечатления от игры!

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Для каждого приключения предназначен свой набор карт целей, который называется набором целей. Все карты целей разделены на стопки в соответствии с номером приключения на обороте (П1, П2 и так далее), и каждая стопка находится в своём пакете. Не смотрите на лицевые стороны карт в этих стопках до тех пор, пока игра не укажет вам это сделать. При подготовке к очередному приключению кампании возьмите карты из пакета, соответствующего номеру приключения, и разложите на игровом поле так, как указано в разделе подготовки к партии. Для упрощения подготовки на каждой карте цели указан номер фрагмента поля, куда её необходимо положить.

Будьте внимательны! Скверна может разрушать карты целей также, как и жетоны целей.

Некоторые карты целей, называемые **заметками**, размещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Во время приключения выжившие могут принять решения, в результате которых им будет предписано прочитать определённую заметку.



ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

- Карты целей чаще всего помещаются в зоны целей. Выжившие могут брать их аналогично жетонам целей.
- Карты целей, расположенные поверх проходов, можно взять в тот момент, когда выживший перемещается через проход.

Каждый раз, когда выживший берёт карту цели, он зачитывает её вслух, чтобы все игроки могли насладиться её текстом и применить указанный на ней эффект. В тексте карты слово «выживший» обозначает выжившего, взявшего эту карту цели. Некоторые карты могут сподвигнуть игроков обсудить какое-либо решение. Помните, что «Зомбицид» — это кооперативная игра!

Если не сказано иное, вы не получаете ОА за карту цели, и после применения эффекта она сбрасывается. На некоторых картах указано «держите эту карту лицевой стороной вверх»: в этом случае положите её лицевой стороной вверх в качестве напоминания в ту зону, откуда она была взята, либо рядом с игровым полем.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключения этого дополнения подразумевают использование правил кампании (стр. 13), и каждое новое приключение становится сложнее и опаснее предыдущего. Конечно, при желании игроки могут играть в них в индивидуальном порядке, вне кампании... на свой страх и риск!

Приключения этой кампании завязаны на применении ции и статуи, поэтому пожиратель богов играет большую роль в их прохождении.

Если игроки хотят добавить в игру других отродий, то это можно сделать, следуя правилу: если раскрытая карта зомби предписывает ввести в игру отродье, а на игровом поле нет пожирателя богов — он появляется. Пожиратель богов всегда появляется при первой возможности!

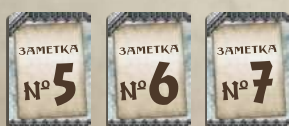
Приключение 1: Оружие чудес

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Вечная империя — страна глубокой, богатой культуры, её жители стремятся к просвещению и совершенству во всех аспектах жизни. Пусть простые солдаты и были снаряжены одинаково, офицеры тратили свой заработок на лучших кузнецов, чтобы те смастерили неповторимое оружие, достойное стать их фамильной реликвией.

Но зомби противятся всему, что нам дорого. Они убили множество героев, чьё наследие, их оружие чудес, теперь разбросано среди руин, где они пали. У нас немало поводов забрать его себе: мы должны восстановить честь их погибших владельцев, отвоевать наше имперское наследие и, ну... размотать мертвецам головы!

Необходимые фрагменты поля: 26V, 32V, 34R, 35V, 36V и 38V.



38V	34R
35V	36V
26V	32V

Задачи

- ♦ **Отвоюйте ваше наследие.** Приключение пройдено, как только выжившие заберут все доступные артефакты. Это можно сделать как подбирая карты целей, так и уничтожая отродий и некромантов-осквернителей.

ПРИМЕЧАНИЕ: у этого приключения нет особых правил.



Приключение 2: Разум и тело

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/БЫСТРО

В этой части города уже небезопасно, и зомби следуют за нами по пятам. Пробираясь с боем до места побезопаснее, мы встретили медитирующих монахов. Физически они с нами, но их разум где-то там, на другом плане бытия. Они проснутся, только если кто-то потрясёт их за плечо. Поворчат, конечно, ну и пусть. Зомби непременно их найдут, и мы не бросим их на произвол судьбы. Последний раз, когда я пытался медитировать, я заснул, и мне приснилось, что вокруг был настоящий ад, а я в белой броне стрелял молниями в демонов, идущих из-под земли. Тогда я никому об этом не рассказал, но мне очень понравилось!



Задачи

- ♦ **Спасите монахов.** Активируйте как можно больше стражей: для этого возьмите жетоны целей в их зонах. Постарайтесь уберечь стражей от гибели на протяжении всего приключения. Вы проиграете, если погибнут определённые стражи (см. особые правила).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Перемешайте колоду случайных заметок и положите её рядом с игровым полем. Каждый раз, когда выживший подбирает красный жетон цели, берите заметку из колоды и читайте её. Карта цели, лежащая в зоне появления № 1, находится в зоне скверны специально — её уничтожить нельзя.
- ♦ **Медитирующие монахи.** Стражи символизируют монахов. Каждая пара стражей не может совершать действия стражи, пока вы не возьмёте красный жетон цели в их зоне. В заметке, которую вы после этого прочтёте, будет указано, какие особые правила игры за эту пару стражей. Каждый раз, когда зомби убивает стража в зоне с красным жетоном цели, берите заметку из колоды и читайте её. В ней будет указано, проиграна ли партия или нет. Затем просто сбросьте эту заметку. Второй страж, если он ещё жив, теперь по всем игровым механикам становится обычным стражем.
- ♦ **Заключение.** Положите зелёный жетон цели на поле только во время прохождения заключения (стр. 26).

Необходимые фрагменты поля: 26R, 34R, 35V, 36V, 37R и 38V.



34R	26R
38V	36V
37R	35V



Приключение 3: Небожитель

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Ситуация, в которой мы оказались, на первый взгляд кажется нелепой.

Вместе с остатками отряда имперской армии мы обыскиваем руины здания. Зомби всё приближаются, но стражи отказываются уходить, пока не найдут имперский мандат, потерянный вместе с их командиром. В здании лежит паланкин небожителя, треща из знатной семьи. Он тоже не сойдёт с места, пока мандат, скорее всего разорванный и раскиданный по округе, не будет найден. Таков закон, и все они готовы подчиниться ему даже под угрозой смерти.

Что ж, я понимаю. Сейчас мы только и можем, что цепляться за долг, даже перед лицом неминуемой гибели. Нам остаётся только помочь им, не ради традиции, а ради них самих. Без груза долга на душе, может, они решатся к нам присоединиться.

Необходимые фрагменты поля: 27R, 30V, 31R, 36V, 37V и 38V.



27R	30V
37V	31R
38V	36V

Задачи

- ♦ **Спасите небожителя.** Выполните следующие задачи в указанном порядке, чтобы победить:
 - 1. Верните небесный мандат.** Места, где есть вероятность его найти, отмечены на поле картами целей.
 - 2. Отведите небожителя в безопасное место.** Маяк символизирует небожителя. Приключение пройдено в тот момент, когда он оказывается в зоне выхода (подбирайте карты целей — в них может быть указано, как достичь победы).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Карта цели, лежащая в зоне появления № 1, находится в зоне скверны специально — её уничтожить нельзя.
- ♦ **Заключение.** Положите зелёный жетон цели на поле только во время прохождения заключения (стр. 26).



Приключение 4: Призыв воинов

СРЕДНЕ/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Город атакуют! Мертвецы штурмуют улицы, а все высшие офицеры мертвы или пропали. Осталось ещё полно выживших, но мы не справимся, если будем действовать поодиночке. Когда ситуация выходит из-под контроля, воины полагаются на смекалку и силу. Давайте оправдаем доверие солдат и возглавим их. Наше время пришло!

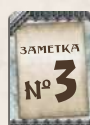
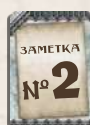
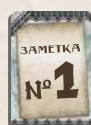
Задачи

♦ **Спасите всех стражей.** Выполните следующие задачи в указанном порядке, чтобы победить:

- 1. Найдите стражей.** Места, где есть вероятность найти стражей, отмечены на поле картами целей.
- 2. Отведите стражей в безопасное место.** Вы побеждаете, как только все стражи оказываются в зоне с флагом. Вы проигрываете, если хотя бы один страж погибает.

ПРИМЕЧАНИЕ: у этого приключения нет особых правил.

Необходимые фрагменты поля: 31V, 32V, 35V, 36R, 37R и 38V.



32V	36R	38V
31V	35V	37R



Приключение 5: Линия ци

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Энергия ци протекает через весь мир, и благодаря этому земля, на которой мы обитаем, жива или священна. Наследники королевских семей раньше перемещали линии ци, текущие в земле, чтобы пользоваться ими в своих интересах. К сожалению, сейчас за ними охотятся непроманты-осквернители, желающие заполучить их силу. Мы нашли линию ци в маленьком дворце прямо за крепостными валами. Её там запутали, используя зачарованное оружие как якоря. Если мы их уберём, линия вернётся на своё прежнее место за нашими стенами. Гармония будет восстановлена, а осквернители потеряют потенциальный источник силы!



Задачи

- ♦ **Переместите линию ци.** Выполните следующие задачи в указанном порядке, чтобы победить:

1. **Заберите оружие-якоря.** Возьмите все карты целей.
2. **Освободите линию ци.** Доберитесь до выхода со всеми выжившими и маяком (карты целей подскажут, как этого добиться). Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби. Маяк покидает эту зону вместе с последним выжившим.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **Подготовка.** Отложите 4 случайных артефакта в отдельную колоду. Артефакты из этой колоды можно получить только с помощью карт целей.
- ♦ **Через нашу оборону прорвались!** Если скверна разрушит хоть одну карту цели или окажется на крепостной стене, вы проигрываете.

Необходимые фрагменты поля: 28R, 31R, 35R, 36R, 37V и 38V.



31R	36R
37V	38V
35R	28R



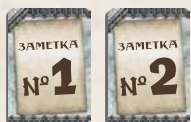
Приключение 6: Ликвидация защитников

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/УМЕРЕННО

Район, в который мы зашли, вчера ночью пал под натиском мертвецов, оставив летать много припасов и ценностей под открытым небом. Виновники очевидны: толстяки-защитники. Они держат всех зомби под своей нечестивой защитой. Чтобы их уничтожить, мы должны прибегнуть к мощным, насыщенным ци атакам. Чем больше существует этих чудовищ, тем дольше продлится война. Объявляю сезон охоты на толстяков-защитников открытым!

Необходимые фрагменты поля: 28R, 31R, 35R, 36V, 37V и 38R.

38R	35R	31R
37V	28R	36V



Задачи

- ♦ **Ликвидируйте толстяков-защитников!** Выполните следующие задачи в любом порядке, чтобы победить:
 - Возьмите все карты целей.
 - Убейте 4 (или больше) толстяков-защитников.

Особые правила

- ♦ **Подготовка.**
 - Положите верёвочную лестницу в указанную зону на фрагменте поля 28R.
 - Положите зелёный жетон цели в указанную зону на фрагменте поля 31R.
- ♦ **Стражи в беде.** Стражи, в зоне которых находится карта цели, не могут совершать действия стражи, пока вы не возьмёте карту цели.
- ♦ **Руки прочь!** Зелёный жетон цели взять нельзя.

Приключение 8: Огненные звёзды

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Зомби нашли тайный проход в город, а крепостные стены падут в любой момент. На нашем месте кто угодно бы сбегал, но мы не обыватели, сбившиеся за стенами в ожидании смерти. Мы герои! И скоро мы расправимся с мёртвыми захватчиками в великой битве!

Раньше в арсенале города летали «огненные звёзды», большие бомбы, начинённые чёрным порохом. Большинство из них уже использовали, но мы уверены, что парочку найти ещё можно. Мы можем воспользоваться ими, чтобы уничтожить захватчиков и прогнать зомби от наших стен.

Присоединяйтесь к нам и наслаждайтесь фейерверками!



Задачи

- Прогоните мёртвых захватчиков. Выполните следующие задачи в указанном порядке, чтобы победить:

1. **Найдите «огненные звёзды».** Карты целей укажут, где их можно найти.
2. **Избавьтесь от зомби.** Воспользуйтесь «огненными звёздами», чтобы переместить жетон появления зомби № 1 за стены в зону с флагом. Приключение пройдено в тот момент, когда на игровом поле не останется зомби (зомби, находящиеся в зонах появления № 1, 2 и 3, не считаются).

ПРИМЕЧАНИЕ: у этого приключения нет особых правил.

Необходимые фрагменты поля: 28R, 33R, 35V, 36V, 37R и 38R.



Приключение 9: Внутренняя стена

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Внешние стены уже все в проломах, и зомби быстро распространяются по округе. Чтобы нас не окружили, нам пришлось перегруппироваться и уйти за внутренние стены. Наши союзники, стражи, сейчас разрозненны, а ещё нам стоит захватить наши ценные припасы. Давайте соберём как можно больше людей и припасов и уйдём отсюда поскорее!

Задачи

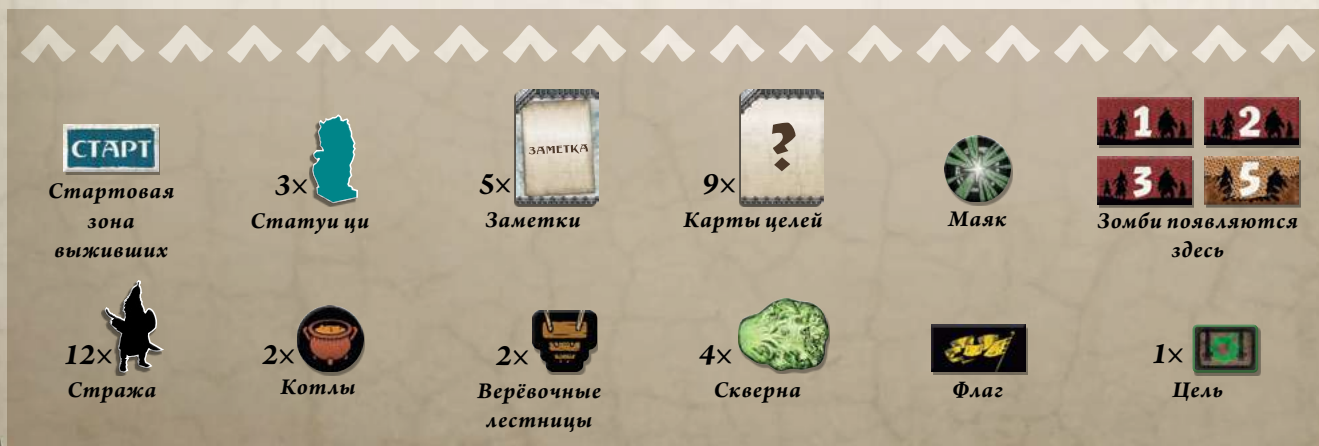
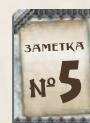
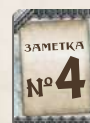
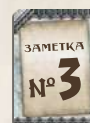
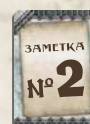
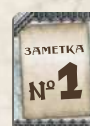
- ♦ **Бежим отсюда!** Вы побеждаете, как только все стражи оказываются в зоне с флагом. Вы проигрываете, если хотя бы один страж погибает.

Особые правила

- ♦ **Подготовка.** Положите верёвочные лестницы в указанные зоны на фрагментах поля 32R и 37V.
- ♦ **Заключение.** Положите зелёный жетон цели на поле только во время прохождения заключения (стр. 26).

Необходимые фрагменты поля:
30V, 32R, 35R, 36V, 37V и 38R

38R	37V	30V
36V	32R	35R



Приключение 10: Заточение

СЛОЖНО/6 ВЫЖИВШИХ/ДОЛГО

Впылу битвы мы не сразу заметили, что осквернители и их скверна не могут пересекать воду. Вода — воплощение тизненной силы и самой энергии ци. Она адаптируется и продолжает течь несмотря ни на что. Прямо как и мы! Именно поэтому мы прожили так долго. Теперь мы знаем. И мы воспользуемся этим, чтобы победить в войне.

Но если быть попрактичнее, то мы можем воспользоваться водой, чтобы поймать и заточить осквернителей. Их бессмертие не поможет им снять с себя водяные оковы. Чтобы этого добиться, нам понадобятся магические обереги, чтобы перенаправить пути зомби в городе.

Необходимые фрагменты поля: 27R, 28R, 30V, 31V, 35R, 36V, 37V и 38V



27R	37V
36V	31V
35R	38V
28R	30V

Задачи

- ♦ **Поймайте осквернителя.** Выполните следующие задачи в указанном порядке, чтобы победить:
 - 1. Найдите магические обереги.** Карты целей могут подсказать, где их найти.
 - 2. Перенаправьте пути зомби.** Используйте магические обереги, чтобы переместить жетон появления зомби № 1 в зону с флагом. То же самое можно повторить и с оранжевым жетоном появления зомби.
 - 3. Заточите осквернителя.** Приключение пройдено в тот момент, когда некромант-осквернитель появляется в зоне с флагом.

Особые правила

- ♦ **Подготовка.**
 - Положите верёвочные лестницы в указанные зоны на фрагментах поля 36V и 38V.
 - Положите зелёный жетон цели на фрагмент поля 37V. Его нельзя взять.
- ♦ **Расположение скверны.** Раскрывайте каждую карту цели, которую разрушила скверна. В ней могут быть описаны неприятные последствия.



Возможно, у нас получится воспользоваться бессмертием осквернителей. У нас есть знания и оружие, чтобы заточить их в одном месте, изгнав навсегда. Это можно сделать далеко не везде, но у нас есть шанс на победу. Это достойный повод вернуться в потерянные районы города!

Заключение можно пройти, только если выжившие нашли имперский молитвенный барабан и/или нефритовую скрижаль с гравировкой. Выжившие могут заново пройти перечисленные ниже приключения с использованием зелёного жетона цели и выполнением дополнительных задач игры (см. далее). Каждая партия будет длиться очень долго.

- Приключение 2 — Разум и тело (стр. 17)
- Приключение 3 — Небожитель (стр. 18)
- Приключение 7 — Многоликая смерть (стр. 22)
- Приключение 9 — Внутренняя стена (стр. 24)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ ИГРЫ

Эти дополнительные задачи приключений нужно выполнить в указанном порядке после того, как вы выполнили основные задачи выbranного приключения. Если в приключении упоминается выход, то выжившие (в том числе стражи) не покидают игру через него, а остаются на поле и продолжают прохождение партии.

- 1. Перенаправьте пути зомби.** Используйте имперский молитвенный барабан и/или нефритовую скрижаль с гравировкой, чтобы переместить жетон появления зомби № 1 в зону с зелёным жетоном цели.
- 2. Заточите осквернителя.** Приключение пройдено в тот момент, когда некромант-осквернитель появляется в зоне с зелёным жетоном цели.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Заточающие сокровища.** Положите карты имперского молитвенного барабана и нефритовой скрижали с гравировкой (их можно найти в «Приключении 10: Заточение») лицевой стороной вниз в колоду рядом с колодой артефактов. Когда выжившему предписывается взять карту артефакта из колоды, игрок может взять её из любой из этих двух колод.



НОВЫЕ УМЕНИЯ

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.

ПОМНИТЕ: за действие можно потратить только 1 жетон ци (стр. 6).

+2 кубика: [действие] — при выполнении действия указанного типа (бой, ближняя, магическая или дистанционная атака) выживший может потратить 1 ци, чтобы бросить на 2 кубика больше.

[умение] — выживший может потратить 1 ци, чтобы использовать указанное умение.

Прыжок — выживший может потратить 1 ци, чтобы использовать умение «Прыжок» без траты действий. Этим умением можно воспользоваться 1 раз в каждый свой ход. Выживший 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.

Бросок 6: +1 — выживший получает 1 жетон ци за каждую «шестёрку», выброшенную во время боевого действия.

Бросок 6: +1 к броску: бой — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска за каждую «шестёрку», выброшенную во время боевого действия. Максимальное значение всегда равно 6. Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы используете бонус, полученный за счёт этого умения.

Внутренний бог — при раскрытии карты, предписывающей появление Пожирателя богов, выживший не теряет ци.

Ледяной воин — выживший может совершать боевые действия, находясь в обледевших зонах.

Стража: убийцы защитников — это умение можно использовать, когда выживший совершает действие стражи: близко или действие стражи: на дистанции. На время этой ближней или дистанционной атаки стражи считают толстяков-защитников обычными толстяками. Они также могут убивать зомби без траты ци!

Ходок по льду — находясь в обледевшей зоне, выживший может совершить 1 дополнительное действие движения 1 раз за ход.

Ходок по мостам — выживший может зайти на мост и выйти с него по бокам, через перила (т. е. не только через вход и выход).

Создатели игры

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау и Давид Прети • **Развитие:** Фель Баррос, Фабио Тола, Родриго Соннессо и Той фон Глен • **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 Фруктюз (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 Зелаэ

Автор текста: Эрик Келли • **Корректор:** Джейсон Коепп

Арт-директор: Матье Арлу • **Издатель:** Давид Прети

Игру тестировали: Рафаэль Ассаф, Фернандо Монтейру, Эукаидис 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 Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Евгений Загатын, Сергей

Пузииков, 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/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