

Zombicide 2nd Edition Skills

Reference Sheet

+1 Action – +1 действие. У выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить по своему усмотрению

+1 Damage: [Action] – +1 урон: [действие]. Выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу действий («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»)

+1 die: [Action] – +1 кубик: [действие]. при выполнении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции») выживший бросает на 1 кубик больше. Если выживший атакует двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.


+1 free [Action type] Action – +1 доп. [действие]. у выжившего есть 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Бой: близко», «Бой: на дистанции», «Движение» или «Обыск»). Его разрешено потратить только на указанное действие

+1 max Range – +1 дальнобойность. Дальнобойность дистанционного оружия в руках выжившего увеличивается на 1.

+1 Zone per Move – +1 зона за 1 движение. Когда выживший тратит 1 действие на движение, он может передвинуться как на 1 зону, так и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

+1 to die roll: [Action] – 1 к броску: [действие]. Выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Максимальное значение всегда равно 6.

[Action Type]: Damage 2 – Урон 2: [тип действия]. Оружие выжившего, требующее для использования действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), наносит 2 урона вместо 1.

2 cocktails are better than 1 – 2 коктейля лучше, чем 1. Бросайте кубик каждый раз, когда выживший сбрасывает карту коктейля Молотова для совершения действия дистанционного боя. Если выпал результат  (4) или больше, выживший может вернуть эту карту обратно в свой инвентарь. Этот бросок кубика нельзя изменить или повлиять на него какими-либо эффектами.

Ambidextrous – Амбидекстер. Выживший может использовать любое оружие, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

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

Blitz – Стремительный. Выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где у него будет возможность атаковать зомби дистанционным оружием, находящимся в ячейке руки. Затем он получает 1 дополнительное действие дистанционного боя. Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

Bloodlust: [Action] – Жажда крови: [действие]. Выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 зомби. Затем он получает 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

Born leader – Прирожденный лидер. В свой ход выживший может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Это действие разыгрывается немедленно, после чего прирожденный лидер продолжает свой ход.

Break-in – Взломщик. Выжившему не нужны орудия для взлома дверей. Взломщик не производит шума, когда применяет это умение. Тем не менее другие условия по-прежнему необходимо соблюдать (например, подбирать жетоны целей, необходимые для взлома определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери.

Brother in arms: [game effect] – Братья по оружию: [эффект]. Выживший может использовать это умение, если находится в одной зоне хотя бы с 1 другим выжившим. Пока это умение активно, каждый выживший в зоне (включая обладателя этого умения) может использовать указанный эффект. Это умение не распространяется на спутников.

NOTE: Brother in arms may be shortened to B.I.A.

Может указываться сокращенно «БПО»

Can Search more than once – Многократный обыск. Выживший может совершать обыск несколько раз за ход. На каждый обыск тратится отдельное действие.

Charge – Атака. Выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы 1 зомби. Обычные правила движения остаются в силе. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Combat reflexes – Боевые рефлексы. Когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне (и до розыгрыша натиска), он может немедленно совершить против них дополнительное боевое действие. Этим действием выживший может уничтожать и тех зомби, которые были в его 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.

Danny Trejo – Дэнни Трехо. Этот выживший бросает дополнительные кубики, когда выполняет действие ближнего боя с мачете. Количество доп. кубиков зависит от уровня опасности этого

выжившего. При использовании сразу двух мачете каждое из них получает эти дополнительные кубики:

— Синий уровень: +1 кубик.

— Жёлтый уровень: +2 кубика.

— Оранжевый уровень: +3 кубика.

— Красный уровень: +4 кубика.

Destiny – Судьба. Выживший может использовать это умение раз в ход, когда берёт карту вещи. Он может сбросить взятую карту и вместо неё взять другую из той же колоды

Distributor – Распределитель. Разыгрывая шаг появления в фазе зомби, раскройте столько карт зомби, сколько активных зон появления есть на игровом поле. Посмотрите все раскрытые карты и распределите по 1 на все активные зоны появления, разыгрывая их по обычным правилам

Dreadnought: [Zombie type] – Тяжеловес: [тип зомби]. Выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби с указанным словом в названии. Например, «Тяжеловес: ходок» игнорирует ранения от всех ходоков

Dual expert – Эксперт по оружию для обеих рук. Пока этот 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»

Escalation: [Action] – Усиление: [действие]. Последовательно выполняя одно и то же действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), 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 пистолетом. Второе своё действие он тратит на ещё одну дистанционную атаку — и добавляет к ней дополнительный кубик благодаря своему умению (итого 2 кубика). Третьим

действием он снова стреляет и на этот раз бросает уже 3 кубика. Наконец, четвёртым действием он совершает передвижение, и бонус умения «Усиление» пропадает

Field medic – Санитар. Выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 выживший. Затем он может вылечить 1 ранение любому выжившему в своей зоне, включая себя. Стандартные правила движения по-прежнему действуют. Это умение можно использовать, даже если в зоне, куда передвинется выживший-санитар, не окажется раненых выживших.

Free reload – Быстрая перезарядка. Выживший без затрат действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (мамашин обреза, обреза и т. д.).

Full auto – Автоматический огонь. совершая действие дистанционного боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте(-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в зоне, в которую целится. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: на дистанции», остаются в силе.

Gunslinger – Лучший стрелок. Выживший с этим умением способен использовать любое дистанционное оружие, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

Hit & run – Бей и беги. Выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил боевое действие, в результате которого был уничтожен хотя бы 1 зомби. После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это действия.

Hoard – Запасливый. Выживший способен нести 2 дополнительные карты вещей. Игрок помещает эти карты рядом с панелью выжившего. При этом считается, что они лежат у него в рюкзаке

Hold your nose – Зажми нос. Выживший берёт карту вещи (только из колоды вещей базового набора игры) всякий раз, когда последний зомби в его зоне уничтожается (из-за действий самого

выжившего, другого выжившего или любого игрового эффекта). Это умение работает в любой зоне — даже в зоне улицы — и может применяться несколько раз в течение одного хода. Эффект этого умения НЕ считается обыском.

Home defender – Защитник дома. Этот выживший не ограничен дальностью 0–1 при определении прямой видимости через зоны внутри здания

Improvised weapon: Melee – 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.



Improvised weapon: Ranged – 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.



Is That All You've Got? – Это всё, что ты можешь? Это умение можно использовать каждый раз, когда выживший должен получить ранение. За каждое ранение сбросьте карту вещи из его инвентаря: 1 вещь отменяет 1 ранение..

Jump – Прыжок. Выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на 2 зоны, игнорируя в пересекаемой зоне всё, кроме стен и закрытых дверей.

NOTE: Умения, направленные на движение (например, «+1 зона при передвижении» или «Проныра»), не действуют, однако ограничения движения (например, наличие зомби в стартовой зоне) по-прежнему применяются.

Lifesaver – Спасатель. Выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы 1 зомби и 1 выживший на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход, и между ними должна быть прямая видимость. Вы можете передвинуть одного выжившего из выбранной зоны в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если этого желает управляющий им игрок.

Low profile – Незаметный. На этого выжившего не действуют попадания в своих при стрельбе по зоне, где он находится (однако правила коктейля Молотова по-прежнему применяются).

Lucky – Счастливчик. Выживший дополнительно может 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

Matching set – Полный набор. Когда выживший проводит обыск и берёт карту оружия с символом «Для обеих рук», он может немедленно взять из колоды вторую карту оружия того же типа. После этого нужно перемешать колоду вещей.

Medic – Медик. во время каждой конечной фазы выживший может без затраты действия вылечить по 1 ранению себе и каждому выжившему в своей зоне (мин. 0 ранений). Выживший-медик получает 1 ОА за каждое ранение, вылеченное таким образом.

Point-blank – Решительный. Выживший может совершать дистанционные атаки по целям в своей зоне независимо от минимальной дальности его оружия. Совершая действие дистанционного боя с дальностью 0, этот выживший выбирает любые цели и может уничтожать зомби любого типа (независимо от их особенностей, если они есть). Для

уничтожения цели дистанционное оружие этого выжившего по-прежнему должно наносить необходимое количество урона. Попадания в своих игнорируются.

Reaper: [Action] – Жнец: [действие] выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 зомби. Затем он получает 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

Regeneration – Регенерация. во время каждой конечной фазы выживший полностью восстанавливает своё здоровье.

Roll 6: +1 Damage [Action] – Бросок 6: +1 к урону [действие]. Выживший увеличивает урон от используемого оружия на 1 за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы используете бонус, полученный за счёт этого умения.

Roll 6: +1 die [Action] –Бросок 6: +1 кубик [действие]. Вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). 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 этого умения.

Scavenger – Мусорщик. Выживший может обыскивать любые зоны улицы или здания. При этом стандартные правила обыска по-прежнему действуют (например, запрет на обыск в зонах, где есть зомби).

Search: 2 cards – Обыск: 2 карты. Возьмите 2 карты, когда выживший производит обыск.

Shove – Толчок. Выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от своего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением.

Sidestep – Отступление. Когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне (и до розыгрыша натиска), 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.

Slippery – Проныра. Выживший не тратит дополнительные действия, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается. Он также игнорирует зомби при передвижении (даже если он может пройти несколько зон — например, с помощью умения «Спринт»).

Sniper – Снайпер. Выживший может свободно выбирать цели для любого своего действия с дистанционным оружием. Попадания в своих игнорируются.

Sprint – Спринт. Выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Потратив действие на движение, он вместо одной зоны может передвинуться сразу на две или три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Starts with [X] Health – Начинает с показателем здоровья [X]. Выживший начинает партию с указанным показателем здоровья. Этот показатель является для него базовым.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками

Starts with 2 AP –Начинает с 2 ОА. Выживший начинает партию с 2 очками адреналина.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками

Starts with a [Equipment] –Начинает с [вещь]. Выживший начинает партию с указанной вещью. Он автоматически получает карту этой вещи во время подготовки к партии.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками

Steady hand – Твердая рука. Можете игнорировать других выживших, когда вы промахиваетесь, используя дистанционное оружие. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, коктейль Молотова).

Super strength – Суперсила. Урон, который наносит оружие ближнего боя в руках выжившего, считается равным 3.

Swordmaster – Мастер меча. Выживший с этим умением способен использовать любое оружие ближнего боя, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

Tactician – Тактик. Выживший может совершать свой ход в любой момент фазы игроков, до или после хода любого другого выжившего. Если это умение есть сразу у нескольких выживших, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать.

Taunt – Провокатор. Выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону в пределах 2 зон от вашего выжившего, до которой есть свободный проход (т. е. между зонами нет стен, закрытых баррикад или закрытых дверей). Выбранная зона необязательно должна находиться в прямой видимости 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.

Tough – Крепыш. Этот выживший игнорирует первое полученное ранение во время каждой атаки в фазе зомби и при попадании в своих во время действия дистанционного боя другого выжившего

Webbing – Разгрузочный жилет. Выживший может использовать любую вещь из своего инвентаря так, будто она находится у него в ячейке руки.

Zombie link – Связь с зомби. Выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительного хода (этот эффект НЕ распространяется на карты натиска). Выживший ходит перед зомби. Если бонус от этого умения получают несколько выживших одновременно, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

Zombicide 2nd Edition (Washington Z.C. Expansion) Skills Reference Sheet

В случае расхождений с основными правилами приоритетны правила умений. Эффекты перечисленных умений и бонусов вступают в силу немедленно. Применять их можно в тот же ход, в который вы их получили

+1 free All-Out [Action] Action – +1 доп. [действие] с риском. У выжившего есть 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Бой: близко» или «Бой: на дистанции»), при выполнении которого он рискует. Его разрешено потратить только на указанное действие

All-Out: [Skill] – Риск: [умение]. Выживший получает эффект указанного умения каждый раз, когда он рискует.

Double All-Out dice – Двойные кубики риска. Когда выживший рискует, он может удвоить количество бросаемых им кубиков риска относительно количества, указанного на используемой им карте вещи.

Ignore 1 Break – Игнорировать 1 поломку. Выживший может использовать это умение не более 1 раза за игровой раунд сразу же после броска кубиков при боевом действии. Игнорируйте все результаты с поломкой, полученные во время этого броска кубиков.

Jack of all trades – Мастер на все руки. Выживший начинает игру с любым умением кампании, которое он ещё не получил, по своему выбору. В конце миссии он теряет это выбранное умение

Night fighter – Ночной боец. Дистанционные атаки выжившего, совершаемые в ночное время, имеют точность 5+ (для попадания требуется результат броска 5 или больше). Игровые эффекты, изменяющие точность атак, по-прежнему действуют (например, умение «+1 к броску: на дистанции»). Автоматические успехи, например, от броска коктейля Молотова, также по-прежнему действуют.

Night vision – Ночное зрение. Выживший игнорирует ночные правила и правила тёмных зон (стр. 33 книги правил базовой игры).

Spare parts – Запчасти. Каждый раз, когда во время ближней или дистанционной атаки выживший получает 1 или несколько результатов с символом поломки, он может сбросить карту оружия соответствующего типа (ближнего или дистанционного боя), чтобы проигнорировать эти результаты