

ФОРТ ХЕНДРИКС

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ ДЛЯ «ЗОМБИЦИДА»



Играть интересно

ПРАВИЛА И МИССИИ

ГЛАВЫ

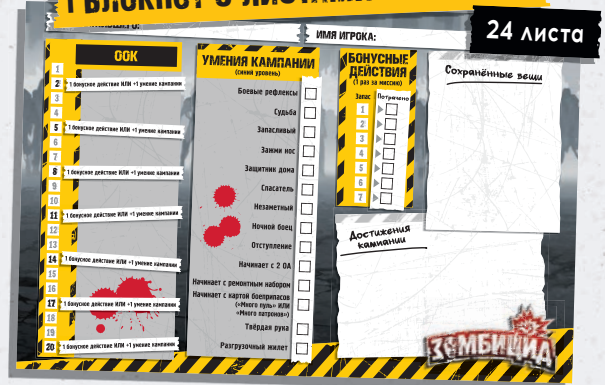
- СОСТАВ ИГРЫ 2
- ТОЧКА ОТСЧЁТА 4
- РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА 5
 - РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ 5
 - Риск 5
 - Сохранение вещей 6
- НОКАУТ И ГИБЕЛЬ 7
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧАСОВ 8
 - Ночные правила 8
 - Источники света 8
- ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ 11
- ХОДОКИ-СТРЕЛКИ 11
- АРМЕЙСКИЕ ВЕЩИ И ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ 14
- ПРАВИЛА КАМПАНИИ 14
 - ЛИСТ КАМПАНИИ 14
 - Панель ООК 15
 - Умения кампании 15
 - Бонусные действия 16
 - Сохранённые вещи 16
 - Достижения кампании 16
- КАРТЫ ЦЕЛЕЙ 16
 - Подготовка к партии 17
 - Взять карту цели 18
 - Достижения и ключевые слова 18
- КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: ЗВЁЗДНО-ПОЛОСАТЫЙ ФЛАГ 19
- СПУТНИК КАМПАНИИ: ПЕННИ 19
- M1 – ВСТРЕЧА ХРАБРЕЦОВ 19
- M2 – ЦИФРОВЫЕ УЛИКИ 21
- M3 – ПЕРЕДАЙ ПРИВЕТ ЛИНДЕ 22
- M4 – СЕКРЕТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 23
- M5 – ПАТОГЕННЫЙ РАЙ 24
- M6 – ЗОНА РОМЕРО 25
- M7 – ШТАБ 26
- M8 – ТЕПЕРЬ ТЫ В АРМИИ 28
- M9 – ЯЩИК ПАНДОРЫ 30
- M10 – ПУРПУРНАЯ ДЫМКА 32
- НОВЫЕ УМЕНИЯ 34
- СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 35
- ИГРОВОЙ РАУНД 36

№01 СОСТАВ ИГРЫ

6 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



1 БЛОКНОТ С ЛИСТАМИ КАМПАНИИ



7 ЖЕТОНОВ



6 КУБИКОВ РИСКА





6 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



97 КАРТ ВЕЩЕЙ

6 улучшенных стартовых вещей

30 улучшенных вещей



11 карт улучшенного супероружия

50 карт военного снаряжения



40 КАРТ ЗОМБИ



13 ФИГУРОК

6 ВЫЖИВШИХ

1 СПУТНИК

6 ЗОМБИ



Хавьер

Мишель

Карл

Мэриан

Уэйн

Райли

Пенни

Ходоки-стрелки

ПРАВИЛА ФОРТ ХЕНАРИКС

№02 ТОЧКА ОТСЧЕТА

Порой правда стоит того, чтобы ради неё riskовать жизнью. Особенно если она касается зомби и того, почему они заволокли весь мир.

Всёобщая болезнь началась пару недель назад и распространилась по миру подобно лесному пожару. Прошло совсем мало времени, а большая часть людей на планете уже превратилась в зомби. Немногие смогли выжить благодаря либо чистой удаче, либо неожиданной силе воли. У таких, как мы, — специалистов по выживанию или солдат — было больше шансов пережить первую волну мертвяков. И эта история о нас. Конец света ещё не наступил, но он уже близко, и мы сражаемся против армии зомби. Тем не менее многим выжившим есть чему поучиться у таких закалённых ребят, как мы, и им нужна наша помощь.

Наша подруга Пенни, возможно, поможет лучше понять, что именно произошло. Её мать, доктор Киркленд, раньше работала биологом на военной базе Форт Хендрик. Она часто присылала Пенни любопытные сообщения об экспериментах, проводимых здесь над зомби, и о том, что вся ситуация выходит из-под контроля. Пенни отправилась на поиски матери, и мы согласились пойти с ней. Мы тренировались не для того, чтобы стать случайными выжившими, — мы выжили, чтобы вымолнить свою цель и выиграть эту войну. Возможно, мы узнаем, с чего началось это нашествие зомби.

«Форт Хендрик» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция». В этом буклете содержатся расширенные правила игры, а также полноценная сюжетная кампания, действие которой разворачивается в Форте Хендрик, вымышленной военной базе, где проводились загадочные эксперименты с зомби-вирусом.

«Форт Хендрик» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция»



Что такое кампания? Это серия миссий, объединённых общей историей, а выжившие — её герои. Каждый выбор, сделанный игроками при прохождении кампании, оказывает непосредственное влияние на происходящие события. По ходу кампании выжившие развиваются, получая новые умения и сохраняя между миссиями добытое ими мощное оружие. Однако лучшая награда — это не добыча, а воспоминания об истории, которую вы пережили вместе со своими друзьями.



«Звёздно-полосатый флаг» — это кампания из 10 миссий, в которой используются расширенные правила из этого дополнения, в том числе новые правила вещей: теперь выжившие могут рискнуть и попытаться уничтожить дополнительных зомби, бросив особые кубики риска, но есть вероятность, что оружие при этом будет сломано. С помощью этих кубиков также можно (при удачном броске) сохранить свои вещи между миссиями.

В расширенных правилах также вводятся часы — особый жетон первого игрока, имитирующий течение времени на игровом поле. Теперь после захода солнца в мире «Зомбицида» будут действовать новые правила ночных боёв!

! КУБИКИ РИСКА

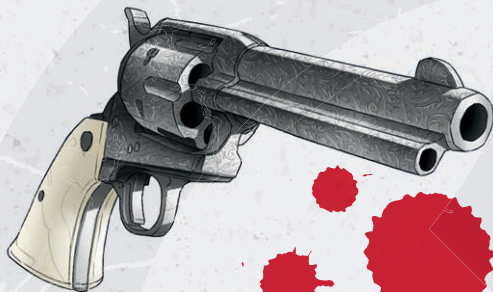
Кубики риска используются так же, как и обычные кубики, однако вместо результата «1» на них указан особый символ поломки. Если в результате броска такого кубика выпадает символ поломки, разыграйте соответствующий игровой эффект.



На всех кубиках риска вместо результата «1» указан символ поломки.

№03 РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные правила вводят в игру новые механики. Они используются в кампании «Звёздно-полосатый флаг» (стр. 19), а также добавляют немного остроты в отдельные миссии вне кампании!



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ

Оружие и боеприпасы найти нетрудно. Люди сражались всем, что у них было, но этого оказалось недостаточно. Каждый раз, когда я беру в руки оружие, я вспоминаю, что когда-то оно принадлежало тому, кто дрался в честной борьбе. Никогда не забывайте, что до того, как стать зомби, эти мужчины и женщины были людьми, отдавшими жизни своей стране. Убивайте их заражённые тела, но чтите память об их личностях.



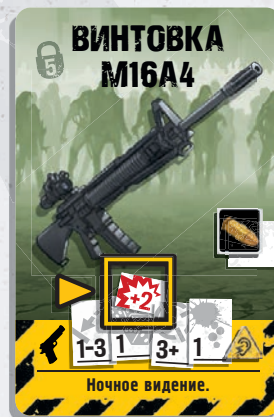
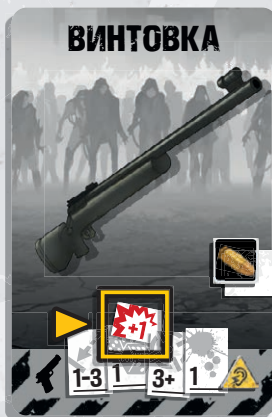
Колоды улучшенных карт заменяют соответствующие колоды вещей из базового «Зомбицида». Колода военного снаряжения используется только во время миссий кампании «Форт Хендрикс». Обе эти колоды используют новые правила риска и сохранения предметов.

В дополнении «Форт Хендрикс» представлены несколько колод с картами вещей, использующих особые кубики риска.

- Колоды улучшенных карт из дополнения «Форт Хендрикс» заменяют соответствующие колоды вещей, стартовых вещей и супероружия из базовой игры. На улучшенных картах указаны значения риска и сохранения, которые подробнее описаны далее.
- Колода карт военного снаряжения используется в кампании и с фрагментами игрового поля из дополнения «Форт Хендрикс» (см. стр. 14).

• РИСК

Сражение с зомби — это совершенно новый боевой опыт. Оружие, созданное до нашествия, предназначалось для убийства или нейтрализации живых существ. Уничтожение зомби — это совсем другое. Нам приходится использовать наше оружие по полной, и иногда... оно ломается.



Значение риска позволяет бросить дополнительные кубики во время атаки выжившего, но при этом существует вероятность поломки и потери оружия.

Перед совершением боевого действия с оружием, у которого есть значение риска, игрок может объявить, что он **рискует**.

Тогда во время этого боевого действия игрок добавляет указанное на карте используемого оружия число кубиков риска. Игрок не может уменьшить количество добавляемых кубиков риска. Всё или ничего.

Кубики риска используются как обычные кубики: они добавляют попадания, если выпавшие на них результаты соответствуют значению точности используемого оружия. Однако если получен хотя бы 1 результат с символом поломки на **любых** кубиках риска (и **ТОЛЬКО** на кубиках риска, так как на обычных кубиках нет символа поломки), это означает, что оружие сломано. Сбросьте карту используемого оружия сразу после того, как выполнили боевое действие.

Оружие «для обеих рук» используется по обычным правилам, позволяя бросить кубики риска сразу с двух карт (не забудьте — всё или ничего! Либо рискуйте, либо ползите домой). Выпавший результат с поломкой означает, что одно из используемых оружий сломано, а хотя бы два таких результата — что оба эти оружия сломаны.

ВАЖНО: вы ни при каких обстоятельствах не можете перебрасывать кубики риска (например, умение «Счастливчик» или карты «Много пуль» или «Много патронов» не действуют на кубики риска).

ПРИМЕР 1: Мэриан атакует тактическим томагавком. При атаке этим оружием игрок должен бросить 2 обычных кубика и может бросить 1 кубик риска. Мэриан рискует и берёт все три кубика, после чего бросает их и сверяется с указанным на карте значением точности оружия (3+).

Результат броска обычных кубиков — и , поэтому Мэриан получает 1 попадание. Результат не считается поломкой, так как это обычный кубик. На кубике риска выпадает , что также добавляет 1 попадание. Таким образом, атака Мэриан нанесла 2 попадания.

ПРИМЕР 2: Мэриан рискует при атаке Моссбергом-500. Она берёт указанные на карте 2 обычных кубика и 2 кубика риска, после чего бросает их в надежде получить результат 4+. Результаты броска обычных кубиков — и , что даёт Мэриан 2 попадания. Результаты броска кубиков риска — и , что даёт Мэриан 1 попадание и символ поломки. Таким образом, результатом этой атаки стали 3 попадания и 1 символ поломки. Сначала Мэриан распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем сбрасывает карту Моссберга-500.

ПРИМЕР 3: Мэриан рискует при атаке двумя катанами, каждая из которых позволяет бросить 2 обычных кубика и 2 кубика риска. Таким образом, Мэриан бросает 4 обычных кубика и 4 кубика риска и сравнивает полученные результаты с точностью 4+.

Результаты броска обычных кубиков — и , что даёт Мэриан 2 попадания. Результаты броска кубиков риска — , , и , что даёт Мэриан 3 попадания и символ поломки.

Таким образом, результатом этой атаки стали 5 попаданий и 1 символ поломки. Сначала Мэриан распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем сбрасывает одну из катан. Вторая катана остаётся у неё.

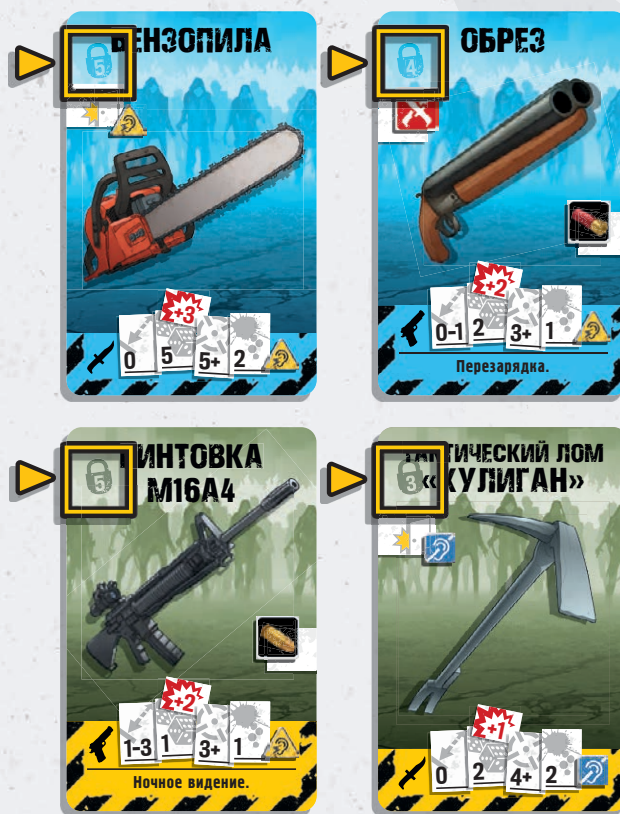
ПРИМЕР 4: Мэриан рискует при атаке двумя МР7, имея в инвентаре карту «Много пуль». Каждое используемое ей оружие позволяет бросить 3 обычных кубика и 3 кубика риска. Таким образом, Мэриан бросает 6 обычных кубиков и 6 кубиков риска и сравнивает полученные результаты с точностью 5+. Результаты броска обычных кубиков — и и , что даёт Мэриан 1 попадание.

Результаты броска кубиков риска — , , , и , что даёт Мэриан 2 попадания и 3 символа поломки.

Поскольку кубики поломки нельзя перебросить, то после розыгрыша этой атаки дальнего боя оба МР7 будут сломаны. Тем не менее игрок может использовать карту Мэриан «Много пуль», чтобы перебросить 6 обычных кубиков в попытке улучшить результат!

• СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

С опытом выживший быстро осознаёт ценность снаряжения, которое он добывает. В ближайшем будущем едва может стать проблемой, но у нас ещё есть время. Вся суть в оружии: найти то, чем можно сражаться, легко, но некоторые виды оружия мощнее или надёжнее, чем другие. Выберите лучшее из всего, что найдёте, а остальное используйте по ситуации.



Значение сохранения позволяет выжившему перенести карту вещи из одной миссии в следующую. Соблюдайте баланс при составлении своего инвентаря, ведь чем мощнее оружие, тем труднее его сохранить!

Игроки могут захотеть сыграть несколько партий в «Зомбицид» одними и теми же выжившими либо сыграть в кампанию вроде той, что представлена в этом дополнении. В этом случае значение сохранения на карте демонстрирует работоспособность вещи, которая позволяет выжившему хранить её у себя между миссиями.

Все карты в инвентаре каждого выжившего сбрасываются в конце каждой миссии, за исключением карт вещей, на которых указано значение сохранения. Для каждой такой карты бросьте соответствующее число кубиков риска:

- Если получен хотя бы 1 результат с символом поломки, карта вещи сбрасывается. Считается, что между миссиями она была повреждена и больше не может использоваться по назначению.
- Если не получено ни одного результата с символом поломки, выживший сохраняет у себя эту карту вещи и автоматически получает её при подготовке к следующей миссии вместе с положенными стартовыми вещами. Перед началом игры выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом.

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

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



ПРИМЕР: Уэйн завершает миссию с бензопилой (сохранение 5), мачете (сохранение 2), парой обрезов (сохранение 4) и картой «Много патронов» (нет значения сохранения).

- Поскольку у карты «Много патронов» нет значения сохранения, она сбрасывается.
- Уэйн бросает 5 кубиков риска за бензопилу: и . Одного выпавшего результата с символом поломки достаточно, чтобы потерять это оружие и сбросить его карту.
- Уэйн бросает 2 кубика риска за мачете: и . Символов поломки нет, и Уэйн оставляет мачете у себя на следующую миссию.
- Уэйн бросает 4 кубика риска за первый обрез: и . Символов поломки нет, так что обрез тоже остаётся у Уэйна.
- Уэйн бросает 4 кубика риска за второй обрез: и . 2 символа поломки! Второй обрез сломан, и его карта сбрасывается.

НОКАУТ И ГИБЕЛЬ

- Мы никого не бросим. Я имею в виду, никого безрассудного и глупого.
- Эй, чего вы все на меня смотрите?
- Мы решаем, следует ли считать тебя исключением или хотя бы талисманом группы.

По правилам базового «Зомбицида», 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 набок 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.

- 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 следующей миссии.
- Если никто **не взял** фигурку нокаутированного выжившего, он окончательно **погибает**. Уберите его фигурку и проверьте, не сказано ли в задачах миссии, что она считается проигранной при гибели любого выжившего. Игроки не могут выбирать погибшего выжившего в последующих миссиях до конца кампании.

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

При подготовке к следующей миссии игрок за погибшего выжившего может выбрать себе другого выжившего и взять для него новый лист кампании. Выбор другого выжившего приводит к потере всех вещей, ООК, бонусных действий и умений кампании (см. стр. 14) предыдущего выжившего. **Однако достижения кампании сохраняются и переходят от погибшего выжившего к его преемнику.**

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

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧАСОВ

Солдаты обучены не спать на протяжении долгого времени, но все знают, что лишение сна может привести к смертельным ошибкам. В любом случае действия по ночам — это иалка о двух концах. Хотя зомби не устают и не спят, в темноте они слепы, как летучие мыши, и их привлекают искусственные источники света. Используйте это с умом, чтобы избегать орда зомби и заманивать их в засады!



Часы — это улучшенный жетон первого игрока, который отслеживает время по мере прохождения миссии. Рано или поздно наступит ночь и навяжет выжившим свои собственные мрачные правила.

Часы, показывающие текущее время и отслеживающие процесс смены дня и ночи, являются жетоном первого игрока. Начальное время указано в описании миссии. Во время каждой конечной фазы часы переводятся на 1 час вперёд, а затем передаются следующему игроку.

В **дневное время (с 7:00 до 18:00)** действуют обычные правила.

В **ночное время (с 19:00 до 6:00)** действуют ночные правила.

Часы и ночные правила могут использоваться и в классическом «Зомбидиде», при этом начальное время миссии соответствует реальному времени, в которое игроки начинают партию.

• НОЧНЫЕ ПРАВИЛА



- Видимость зомби ограничена дальностью 0.
- Видимость выживших ограничена дальностью 0-1.
- Значение точности любых дистанционных атак становится равным 6 (попадание засчитывается при выпадении результата «6»). Все влияющие на точность игровые эффекты по-прежнему действуют (например, «+1 к броску: на дистанции»). Автоматические успехи, например от броска коктейля Молотова, также по-прежнему действуют.

• ИСТОЧНИКИ СВЕТА



На карте вещи «Фонарь» указано ключевое слово «Источник света», позволяющее при использовании этой вещи поместить на игровое поле жетон освещения. Освещение зон отменяет большинство ночных правил, но также приманивает зомби!

На карте вещи «Фонарь» указано ключевое слово «Источник света», что позволяет в **ночное время** осветить некоторые зоны. В дневное время эти правила не действуют.

Фонарь **включается** при следующих обстоятельствах.

- Выживший тратит 1 действие, чтобы включить фонарь.
- Выживший совершает действие обыска и решает воспользоваться своим фонарём.
- Выживший объявляет о совершении дистанционной атаки с дальностью 0-1 и решает воспользоваться своим фонарём. При этом жетон освещения кладётся на поле до того, как будет выполнено это действие.

Положите жетон освещения так, чтобы он находился в двух зонах: зоне выжившего (с этим источником света) и соседней зоне (не по диагонали). Если этот выживший передвигается, жетон освещения передвигается вместе с ним, поворачиваясь в любую сторону по выбору игрока за каждое выполненное им действие движения. Когда вы выполняете дистанционную атаку с дальностью 1, второй зоной, куда нужно положить жетон освещения, автоматически становится атакованная зона.

Фонарь **выключается** при следующих обстоятельствах.

- Выживший тратит 1 действие, чтобы выключить фонарь.
- Выживший отдаёт или сбрасывает фонарь, которым он освещал зоны.

В этом случае уберите жетон освещения.

На зоны, в которых лежит жетон освещения, действуют следующие правила:

- Действующие видят, что находится в этих зонах, по обычным правилам.

- Штрафы на точность в ночное время не распространяются на дистанционные атаки по этим зонам.
- Непосредственно перед фазой зомби любые зомби, в прямой видимости которых находится хотя бы 1 жетон освещения, получают дополнительный ход. Затем по обычным правилам разыгрывается фаза зомби. Из-за источников света каждый зомби может получить не более 1 дополнительного хода за игровой раунд. Не забудьте, что зомби могут увидеть освещённую зону издалека, поскольку действующие видят её по обычным правилам!

ПРИМЕЧАНИЕ: освещение не проходит через препятствия, блокирующие видимость (например, закрытые двери и стены). Однако жетон освещения можно направить на стену, чтобы не освещать им вторую зону.

Наступила ночь. Видимость Карла ограничена дальностью 0-1, а неподалёку находятся бегуны. Карл может выстрелить по ним из своего обреза, но из-за того, что сейчас ночь, точность оружия равна 6. Карл совершает действие дистанционной атаки и перед броском кубиков бесплатно включает свой фонарь. Он кладёт жетон освещения так, чтобы тот находился в его зоне и в зоне бегунов. Точность обреза вновь становится 3+, однако обе зоны теперь освещены.

Поскольку отряде, бегун, ходок и толстяк (в комнате) видят освещённую зону, они получают дополнительный ход непосредственно перед началом фазы зомби. Для этого им достаточно видеть хотя бы одну освещённую зону, поскольку несколько таких зон не дают им несколько дополнительных ходов.

Толстяк не видел Карла до того, как тот включил свой фонарь. Но всё изменилось, когда зона Карла стала освещённой. То же самое относится и бегуну и отряду.

Хавьер видит зону ходока (дальность 1 ночью). Поскольку зона ходока в темноте, то точность снайперской винтовки Хавьера становится равной 6. На другой стороне улицы зона с ходоком освещена и находится в пределах дальности снайперской винтовки, поэтому Хавьер может выстрелить туда без штрафов. Обратите внимание, что видимость бегуна и ходока ограничена дальностью 0 и поэтому они не видят Хавьера.

Этот ходок видит освещённую зону, но не видит никого из выживших. Он получит дополнительный ход перед фазой зомби и будет передвигаться в самой шумной зоне: той, где находится Хавьер.

Мэриан обыскивает комнату, используя фонарь, и поэтому должна поместить в свою зону жетон освещения. Она решает направить этот жетон в стену, поэтому её зона считается освещённой, но зона за стеной — нет (поскольку стена — это препятствие, блокирующее видимость). По этой причине толстяк рядом с Хавьером не видит жетон освещения.

1



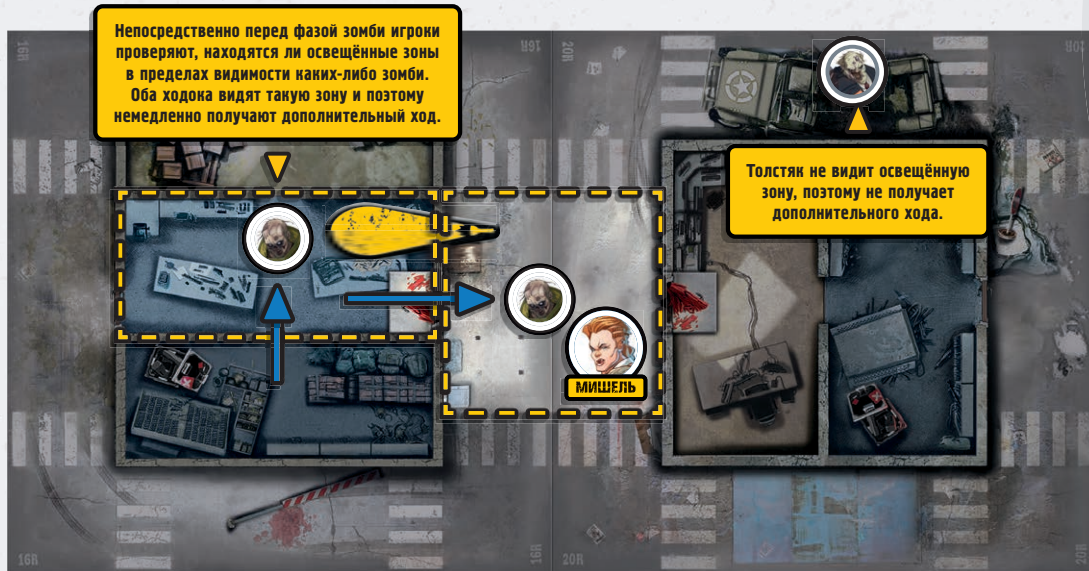
Вторым действием Мишель передвигается в соседнюю зону. Её фонарь по-прежнему включён, и после своего передвижения Мишель бесплатно направляет жетон освещения на дверь.

Своим третьим действием Мишель открывает дверь с помощью пожарного топора. Она решает не выключать фонарь. Вход в здание открыт, и в нём по обычным правилам появляются новые зомби.



2

3



4



№04 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

В этом разделе описаны правила, касающиеся кампании «Звёздно-полосатый флаг». Но вы также можете использовать их в своих собственных миссиях!

ХОДОКИ-СТРЕЛКИ



Они представляют угрозу для выживших на любом расстоянии! Используйте карты зомби из дополнения «Форт Хендрикс», чтобы добавить в свою игру ходоков-стрелков. Символ «зомби-стрелок» используется как для их появления на поле, так и для совершения ими дистанционных атак.

Чтобы добавить в игру ходоков-стрелков, замените обычные карты зомби из базового набора игры (с #001 по #040) на карты зомби из дополнения «Форт Хендрикс» (с #041 по #080). В остальном зомби появляются по обычным правилам.



Ходоков-стрелков нелегко распознать в толпе зомби, если только они не будут беспорядочно палить из винтовок.

Зомби — сами по себе большая неприятность, а уж вооружённые зомби — настоящий оживший кошмар. Теперь они бродят по окрестностям и стреляют во всё подряд, когда их мёртвые пальцы нажимают на спусковой крючок или когда они натываются на что-то своим оружием. О сопутствующем ущербе и говорить не приходится!

Действий: 1

Наносит: 1 ранение

Для уничтожения нужно: 1 урон

Даёт адреналина: 1 очко

Особые правила:

- Ходок-стрелок обладает таким же приоритетом целей, как и обычные ходоки. На них не распространяется эффект карты дополнительного хода ходоков.
- Каждый раз, когда игроки раскрывают карту с символом «зомби-стрелок», они совершают следующие шаги в указанном порядке:

1. Каждый уже находящийся на игровом поле ходок-стрелок совершает атаку, направленную в **каждую** зону, которую он видит и в которой находится хотя бы 1 выживший. Правила тёмных зон и ночные правила игнорируются.

Если один ходок-стрелок видит сразу несколько зон с выжившими, он совершает по одной атаке, направленной во все такие зоны.



Игроки разыгрывают шаг появления зомби на синем уровне опасности. На игровом поле нет ходков-стрелков. Сначала игроки раскрывают карту толстяков с символом «зомби-стрелков» и выставляют 1 толстяка в зону появления зомби.

Затем игроки находят всех толстяков на игровом поле и проверяют, видит ли кто-нибудь из них зоны с выжившими (ночные правила игнорируются). Только что появившийся толстяк видит Райли, поэтому в его зону также добавляется 1 ходок-стрелок.

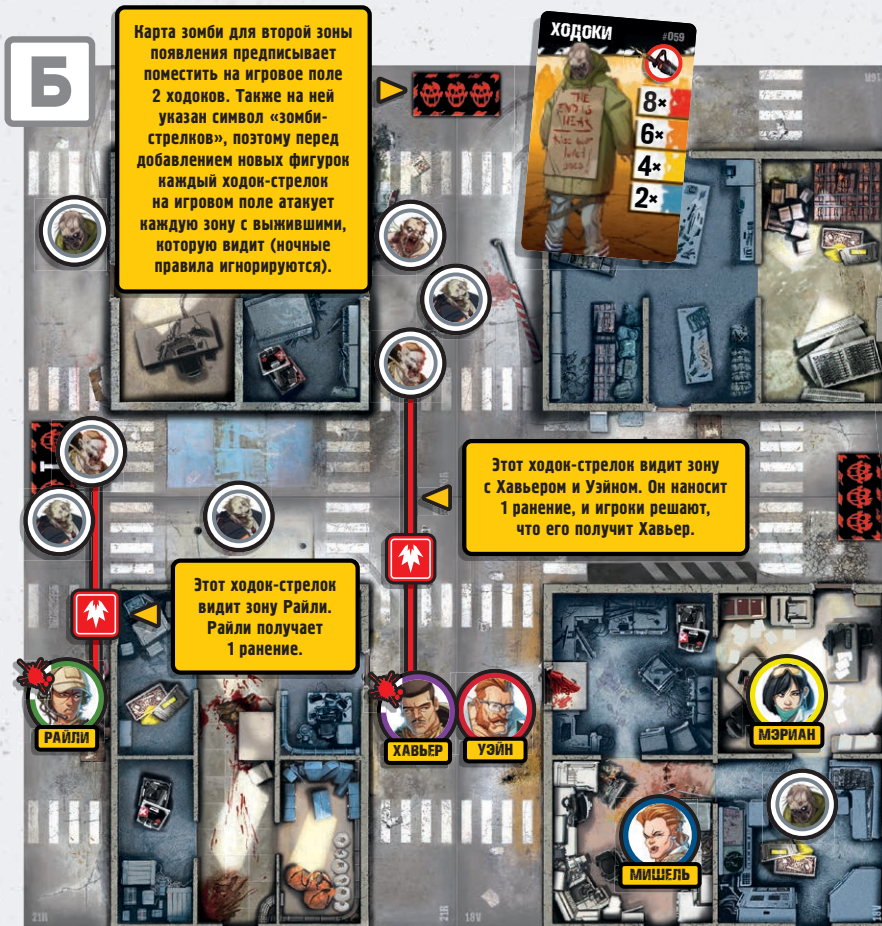
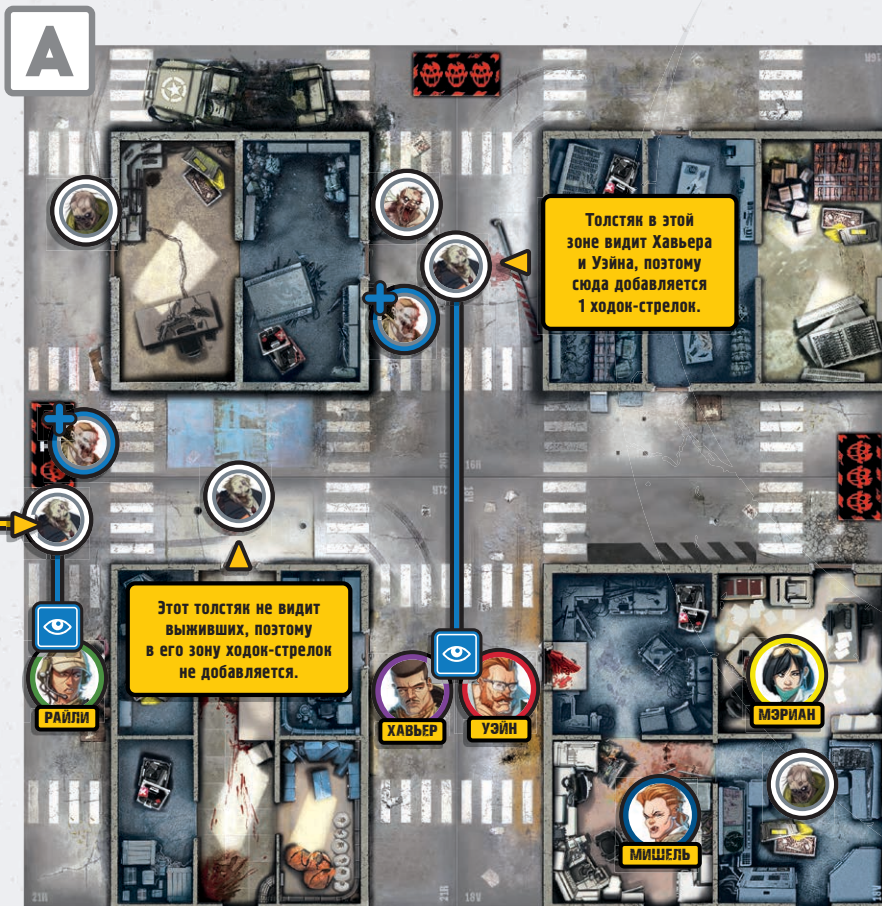
2. Для каждой атакуемой зоны атака ходка-стрелка наносит 1 ранение любому выжившему в этой зоне по усмотрению игроков. Ранения распределяются между выжившими в этой зоне по обычным правилам.

3. Игроки помещают на игровое поле обычных зомби, указанных на раскрытой карте с символом «зомби-стрелков». Обратите внимание на указанный тип зомби (ходок, толстяк или бегун), поскольку эта информация потребуется вам для выполнения следующего шага.

4. Поместите 1 ходка-стрелка в каждую зону, где уже есть зомби указанного на карте типа (ходок, толстяк или бегун). При этом из этой зоны должно быть видно зону хотя бы с 1 выжившим. Правила тёмных зон и ночные правила игнорируются. **Не помещайте ходков-стрелков в зоны, где уже есть ходки-стрелки.**

Если игрокам не хватает фигурок ходков-стрелков, чтобы поместить на игровое поле всех необходимых зомби, поместите оставшихся в любые возможные зоны по своему выбору. Затем все ходки-стрелки на игровом поле немедленно получают дополнительный ход (но не стреляют!).

ВАЖНО: ходки-стрелки стреляют только тогда, когда игроки раскрывают карту с символом «зомби-стрелка». Во время своей активации они действуют как обычные ходки.



В

После завершения стрельбы зомби игроки помещают во вторую зону появления 2 ходов. Затем в каждую зону с обычным ходом, из которой видно хотя бы 1 выжившего, помещается по 1 ходону-стрелку. Только что размещённые ходоны видят Хавьера и Уэйна.

Этот ходон видит Райли, поэтому в его зону помещается ходон-стрелок.

РАЙЛИ

ХАВЬЕР

УЭЙН

МЭРИАН

МИШЕЛЬ



Этот ходон видит Мэриан и Мишель. Несмотря на то, что они находятся в разных зонах, нужно видеть хотя бы 1 выжившего. В зону этого ходона помещается ходон-стрелок.

Г

После завершения стрельбы зомби в каждой зоне с бегуном, из которой видно хотя бы 1 выжившего, появляется по ходону-стрелку. Однако в зоне этого бегуна уже есть ходон-стрелок, поэтому новый не появляется.

Этот ходон-стрелок видит несколько зон с выжившими и поэтому стреляет в каждую из них. Мэриан и Мишель получают по 1 ранению.

2 ходона-стрелка видят зону Хавьера и Уэйна. Каждый из этих выживших получает по 1 ранению.

Оба ходона-стрелка стреляют в зону с Райли, он получает ещё 2 ранения и теперь считается нокаутированным. Самое время перечитать правила нокаута и гибели выживших (стр. 7)!

РАЙЛИ

ХАВЬЕР

УЭЙН

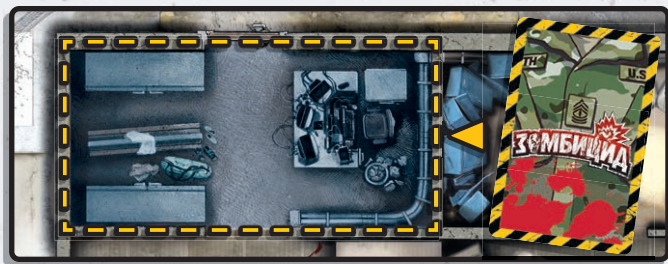
МЭРИАН

МИШЕЛЬ



Для третьей зоны появления игроки раскрывают карту с символом «зомби-стрелок» и 1 бегуном. Сначала разыгрывается стрельба зомби (см. в предыдущих пояснениях этого примера), после чего игроки выставляют бегуна. Поскольку этот бегун не видит никого из выживших, то после завершения стрельбы новый ходон-стрелок в эту зону не выставляется.

ВОЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ



Выжившие могут получить карты военного снаряжения при обыске комнат на военных фрагментах игрового поля.

Карты военного снаряжения формируют отдельную колоду с изображением военной формы на рубашке. Аналогично другим колодам во время шага 6 подготовки к игре карты военного снаряжения перемешиваются и помещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Карты военного снаряжения используют расширенные правила вещей (стр. 5). Все фрагменты игрового поля из дополнения «Форт Хендрик» считаются военными. Чтобы проще отличать их от фрагментов другого типа, обратите внимание, что на военных фрагментах нет тротуаров.

Если не сказано иное, любой выживший, совершающий действие обыска в зоне военного фрагмента игрового поля, берёт соответствующие карты из колоды военного снаряжения.

Военные вещи и фрагменты игрового поля используются в кампании «Звёздно-полосатый флаг» (стр. 19).

№05 ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Правила кампании, подробно описанные в данном разделе, дополняют основные и расширенные правила игры «Зомбицид» и используются в кампании «Звёздно-полосатый флаг» (стр. 19).

ЛИСТ КАМПАНИИ

Независимо от того, через что мы прошли раньше, мы оказались не готовы к нашествию зомби. Враз не сохранил в себе ничего человеческого, и его действия не подчиняются обычной логике. Многие годы нас учили дисциплине, и теперь приходится полагаться на инстинкты, чтобы приспособиться. Однако потребовалось всего несколько часов, чтобы муштра превратилась в решимость, а долг — в желание выжить. И этих нескольких часов хватило, чтобы мир рухнул. Теперь настало время расклатать.

ПАНЕЛЬ ООК: по мере получения ООК вашим выжившим отмечайте их здесь, зачеркивая по очереди квадраты с числами. Зачеркнув подсвеченный квадрат, выживший получает бонусное действие или умение кампании (стр. 15).

УМЕНИЯ КАМПАНИИ: каждый раз, когда выживший получает умение кампании, выберите его из списка и зачеркните квадрат справа от названия (стр. 15).

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: каждый раз, когда выживший получает бонусное действие, зачеркивайте один квадрат из запаса. Выживший может иметь несколько бонусных действий, но каждое из них можно использовать только раз за миссию (стр. 16).

СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ: записывайте в данный раздел листа вещи, которые этот выживший сохраняет на следующую миссию (стр. 16).

ИМЯ ВЫЖИВШЕГО: _____

ИМЯ ИГРОКА: _____

ООК		УМЕНИЯ КАМПАНИИ (синий уровень)		БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 раз за миссию)		Сохранённые вещи
№	Действие/Умение	Запас	Потрачено	Достижения кампании		
1		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Боевые рефлексы <input type="checkbox"/> Судьба <input type="checkbox"/> Запасливый <input type="checkbox"/> Зажми нос <input type="checkbox"/> Защитник дома <input type="checkbox"/> Спасатель <input type="checkbox"/> Незаметный <input type="checkbox"/> Ночной боец <input type="checkbox"/> Отступление <input type="checkbox"/> Начинает с 2 ОА <input type="checkbox"/> Начинает с ремонтным набором <input type="checkbox"/> Начинает с картой боеприпасов («Много пуль» или «Много патронов») <input type="checkbox"/> Твёрдая рука <input type="checkbox"/> Разгрузочный жилет		
2	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании	2	<input type="checkbox"/>			
3		3	<input type="checkbox"/>			
4		4	<input type="checkbox"/>			
5	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании	5	<input type="checkbox"/>			
6		6	<input type="checkbox"/>			
7		7	<input type="checkbox"/>			
8	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании			<input type="checkbox"/> Достижения кампании		
9						
10						
11	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
12						
13						
14	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
15						
16						
17	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
18						
19						
20	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					

ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ: записывайте в данный раздел листа ключевые слова, характеризующие важные решения или подвиги выжившего. Они оказывают влияние на события кампании (стр. 16).

На протяжении всей кампании выжившие накапливают **очки опыта кампании (ООК)**, за которые они получают бонусные действия и умения кампании. Принятые игроками решения также могут открыть определённые достижения и изменить ход истории.



Для отслеживания прогресса каждого выжившего используется лист кампании. В начале кампании каждый выживший получает собственный лист кампании из блокнота. Запишите историю своего героя!

Описание каждого раздела листа кампании приведено ниже.

• ПАНЕЛЬ ООК

На самом деле мы не знаем, что произошло в Форте Хендрикс. Конечно, в течение нескольких часов после нашествия ходили кое-какие слухи, но всё, что я видел, — это как солдаты по какой-то причине доставляли туда зомби, а ещё больше зомби выходили оттуда. Независимо, были ли зомби созданы в Форте Хендрикс, но нам лучше быть готовыми к худшему!

Как правило, выживший может получить 2 ООК за миссию:

- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает оранжевого уровня опасности.
- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает красного уровня опасности.

При игре с ультрарежимом (стр. 35 правил базового набора) повторное достижение указанных уровней опасности не учитывается. В некоторых миссиях выжившие могут получить дополнительные ООК.

ПРИМЕР: во время первой миссии кампании уровень опасности Мишель поднялся до оранжевого, но не до красного. Она получает 1 ООК, и игрок ставит крест в квадрате «1» раздела «ООК» своего листа кампании. Это ООК останется у него до конца кампании (или пока этот выживший не погибнет).



Полученные ООК сохраняются у выжившего на протяжении всей кампании: добавляйте соответствующие новые отметки по мере увеличения количества полученных ООК. Достижение определённого количества полученных ООК приносит выжившему соответствующую награду.

Выжившие получают ООК по мере выполнения миссии. **За определённое количество ООК (подсвечено на листе кампании) начисляются награды: выживший получает их 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 выполняют вторую миссию. Благодаря тому, что её уровень опасности вновь поднялся до оранжевого, Мишель получила ещё одно ООК. Теперь у неё 2 ООК, что позволяет ей получить награду. Игрок выбирает между бонусным действием и умением кампании.



• УМЕНИЯ КАМПАНИИ

Если ты зашёл так далеко, то должен знать, что адреналин и инстинкты могут заставить нас делать... трюки. Раз тебе повезло выжить, ты можешь даже развить в себе эти навыки и использовать в стрессовых ситуациях. Скоро ты станешь настоящим выжившим, как и мы. Давай, присоединяйся к стае!

Выживший получает умение кампании по вашему выбору из списка перечисленных умений на своём листе кампании. Зачеркните квадрат рядом с выбранным умением. **Выживший может получить каждое умение кампании 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. Его можно использовать немедленно.

Некоторые умения кампании появляются в «Зомбициде» впервые и подробнее описаны на стр. 34.

ПРИМЕР: Мишель получает умение кампании и выбирает умение «Запасливый». С этого момента у Мишель на синем уровне опасности есть два умения: «Запчасти» и «Запасливый». Причём последнее умение Мишель может использовать немедленно и расширить свой инвентарь!

• БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ты когда-нибудь сходил с ума, погружаясь в некий транс? Совершая необычные поступки и только потом осознавая, что ты сделал? Что ж, тебе следует привыкнуть к этому, потому что зомби не позволят тебе развивать свои таланты медленно!

Выживший получает бесплатное действие, которое раз за миссию он может потратить по своему усмотрению.

В рамках одной кампании выживший может выбрать эту награду несколько раз. Зачеркните соответствующее количество квадратов «запаса» в разделе «Бonusные действия» листа кампании.

Каждый раз, когда выживший выполняет своё бонусное действие, отмечайте это **карандашом** в квадрате «Потрачено» рядом с этим действием. Выживший может выполнить несколько бонусных действий в течение одного хода. Запас полностью восстанавливается в конце каждой миссии: для этого сотрите свои метки из квадратов «Потрачено».

ПРИМЕР: на протяжении кампании Карл трижды получил награду «+1 бонусное действие». Во время каждой миссии он может потратить 3 бонусных действия по своему усмотрению, а в конце каждой миссии он восстановит все свои потраченные бонусные действия.



• СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ

Правила сохранения вещей (стр. 6) позволяют выжившим перенести свои вещи из одной миссии в следующую. Чтобы упростить отслеживание таких вещей, игроки могут записывать их карандашом в этом разделе.

• ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ

Шрамы — это медали, которые ты не можешь снять.

При прохождении миссий кампании выжившим иногда нужно будет принять важное решение или совершить некий выдающийся подвиг. Результатом данного обстоятельства может стать запись в разделе листа кампании «Достижения кампании», как правило в виде ключевого слова (например, «Заражённый»).

Достижения кампании могут быть как индивидуальными, так и коллективными и способны повлиять на последующие миссии: получение определённого достижения может привести к особым событиям, повлиять на поведение спутников по отношению к выжившему или даже изменить ход самой кампании.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Военные привыкли излагать цели своей миссии либо во время брифинга, либо непосредственно перед началом боевых действий. Командная цепочка больше не работает. Мы сами должны собрать информацию и определить курс наших действий. Мы можем лишь догадываться, где следует искать, но никогда не узнаем, что мы на самом деле найдём. Мы находимся на территории зомби, так что не ждите лучшего, а готовьтесь только к худшему!



В миссиях кампании жетоны целей заменены на карты целей. Эти карты оформлены так, чтобы игроки размещали их в определённых зонах, — 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 впечатление от игры!**

Ящики с супероружием не заменены картами. Эти жетоны помещаются на поле и активируются по обычным правилам.



• ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Для каждой миссии кампании предназначена отдельная стопка карт целей, которая называется набор целей. Все карты целей разделены на стопки в соответствии с номером миссии на обороте (M1, M2 и так далее), и каждая стопка находится в своём пакетике. Не смотрите на лицевые стороны карт в этих стопках до тех пор, пока игра не укажет вам это сделать. При подготовке к очередной миссии кампании возьмите карты из пакетика, соответствующего номеру миссии, и разложите

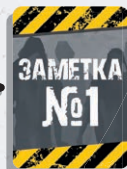
на игровом поле так, как указано в разделе подготовки к партии. Для упрощения подготовки на каждой карте цели указан номер фрагмента поля, куда её необходимо положить.

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

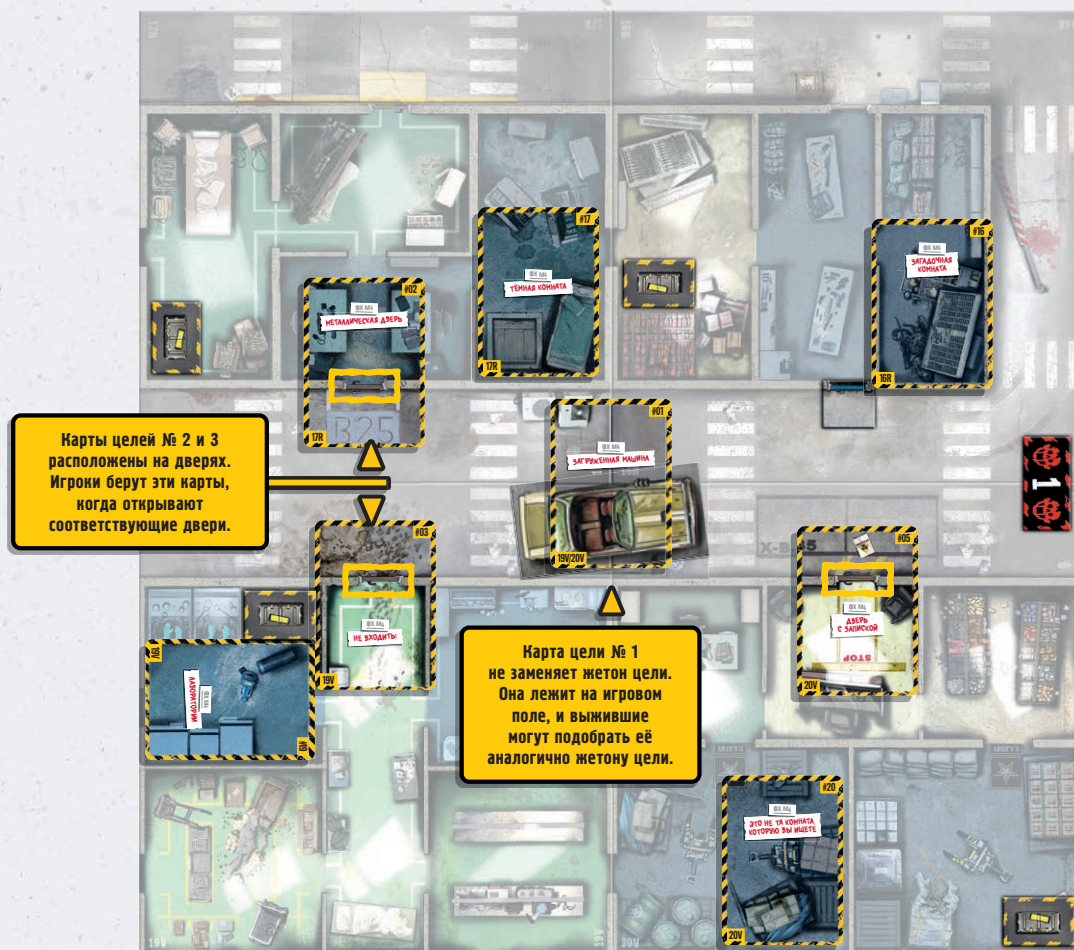
Это стандартная раскладка при подготовке к миссии кампании. Всё осталось прежним, за исключением замены жетонов целей на карты целей. Когда выживший берёт одну из них, игроки вслух зачитывают её текст и применяют соответствующие эффекты. Порой приходится сделать выбор! Также обратите внимание, что размещение ящиков с супероружием не изменилось относительно базовой игры.



Это заметки. По ходу партии игроки могут попасть в определённую ситуацию или сделать выбор в соответствии с картами целей, в результате чего им необходимо будет зачитать текст определённой заметки. Например, карта цели № 17 может поставить выживших перед выбором между двумя вариантами, и результат каждого из них будет описан в соответствующей заметке: № 1 или № 2.



В раскладке этой миссии больше изменений относительно базовой игры, поскольку здесь используются карты целей.



● ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

- Карты целей помещаются в зоны целей. Выжившие могут брать их аналогично жетонам целей.
- Карты целей, расположенные поверх дверей, можно взять в тот момент, когда данная дверь открывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: взяв карту цели, выживший не получает ОА (если не сказано иное).

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, после применения эффекта карта цели сбрасывается.** На некоторых картах указано «держите её 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.

● ДОСТИЖЕНИЯ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

На некоторых картах целей указаны достижения, которые игрокам нужно заносить в лист компании (стр. 14).

На некоторых картах целей также указаны ключевые слова, написанные заглавными буквами, которые связывают эти карты с другими картами целей по сюжету.

ПРИМЕР: Райли берёт карту цели с дверью и зачитывает её текст, в котором указано, что дверь нельзя открыть без КЛЮЧА. Когда у выживших будет нужный предмет, они смогут прочитать заметку № 1. Карта цели возвращается обратно в свою зону.

Позже Хавьер берёт другую карту цели, которая даёт выжившим КЛЮЧ. Теперь дверь, которую Райли нашел ранее, можно открыть. Как только это произойдет, игроки зачитают заметку № 1. Какие тайны хранятся в этой запертой комнате?

№06 КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: ЗВЁЗДНО-ПОЛОСАТЫЙ ФЛАГ

«Звёздно-полосатый флаг» — это кампания из 10 миссий для 6 выживших. Миссии необходимо проходить в порядке возрастания их номера, если в процессе прохождения не будет сказано иное. В кампании используются правила базового набора игры, а также все правила этого дополнения. Не забудьте раздать каждому выжившему лист кампании!

СПУТНИК КАМПАНИИ: ПЕННИ



Пенни следует вместе с отрядом в качестве спутника. Выжившие согласились сопроводить её в Форт Хендрикс для поиска матери, доктора Линды Кирклэнд.

На протяжении всех миссий кампании Пенни участвует в игре в качестве спутника (см. правила базового набора, стр. 33). При подготовке к каждой миссии игроки решают, кто из выживших станет её лидером, и помещают её фигурку рядом с этим выжившим. Пенни не получает ОА или ООК, однако её умения развиваются на протяжении кампании. Эти умения подробно описаны в разделе особых правил каждой миссии.

Если Пенни погибнет, кампания считается проигранной.



M1 – ВСТРЕЧА ХРАБРЕЦОВ

Средне / 60 минут

Пенни Кирклэнд была нашей подругой задолго до нашествия зомби. Мы помогли друг другу пережить первые часы апокалипсиса. Пенни не обладает боевыми навыками, но у неё золотое сердце и железная воля.

Когда коммуникационные сети начали постепенно выходить из строя, Пенни получила сообщения от своей матери Линды. Доктор Кирклэнд работала биологом на правительство и писала об экспериментах с зомби, проводимых на военной базе Форт Хендрикс. Ситуация начала выходить из-под контроля, и она стала беспокоиться. Последним сообщением Линды была просьба о помощи, отправленная с этой самой базы. Поэтому, когда Пенни попросила нас пойти вместе с ней, чтобы спасти её мать, мы согласились.

Несколько дней спустя, уже приближаясь к Форт-у Хендрикс, мы попали под обстрел неизвестных нападавших. Мы укрылись в заброшенном магазине неподалёку. Когда зомби подошли ближе, мы услышали звуки сражения и крики людей на улице. Мы были не одни.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 6V, 7R, 9V.

• ЗАДАЧИ

Выжившие, объединяйтесь! Соберите всех выживших в одной зоне. Как только это произойдёт, прочитайте заметку №1.

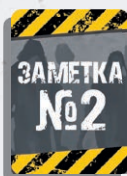
Начальное время: 10:00

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка.

- Поместите Хавьера, Карла и Райли в стартовую зону выживших № 1 (на фрагментах игрового поля 1R и 3V).
- Поместите Мэриан, Мишель, Пенни и Уэйна в стартовую зону выживших № 2 (на фрагменте игрового поля 7R).
- Если в миссии участвуют другие выжившие, поместите их в стартовые зоны вместо любых указанных выше выживших (по выбору игроков). Лидер Пенни должен находиться в стартовой зоне выживших № 2.
- До начала первого игрового раунда разыграйте фазу зомби.

- **Сначала их нужно спасти.** Пока задача миссии не будет выполнена, выжившие могут взять только карту цели № 7 («Различная электроника»).



3V	7R	6V
1R	2R	9V

- **Поиски матери Пенни.** Пока любой выживший находится в одной зоне с Пенни, он получает умение «Незаметный» (это распространяется и на саму Пенни, и на её лидера).

***Незаметный** — на этого выжившего не действуют попадания в своих при стрельбе по зоне, где он находится (однако правила коктейля Молотова по-прежнему применяются).*

- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



Стартовая зона выживших



Зоны появления



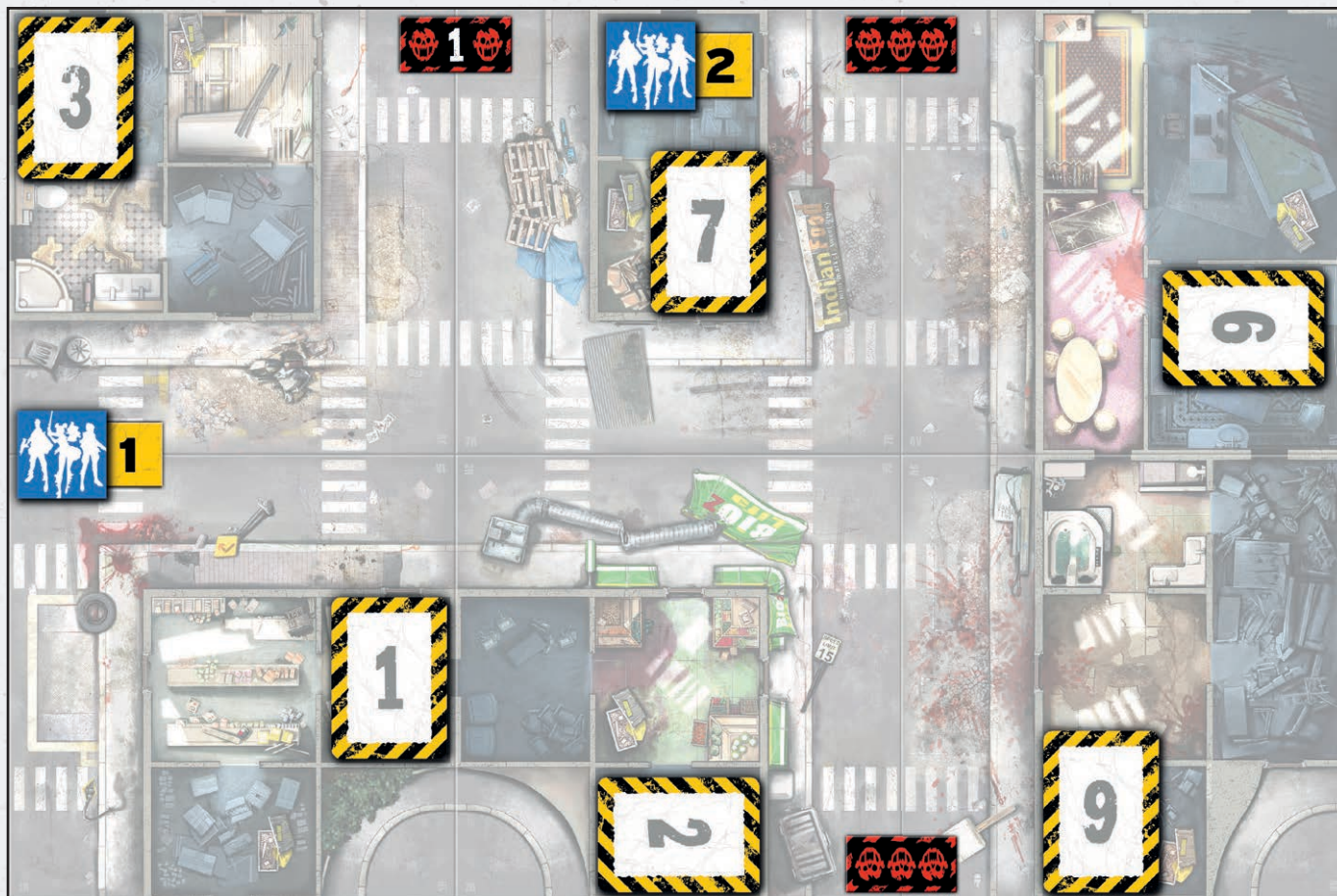
Ящики с супероружием



**6×
Карты цели**



**2×
Заметки**



M2 – ЦИФРОВЫЕ УЛИКИ

Средне / 60 минут

Мы приветствовали наших новых друзей широкими улыбками и открытыми сердцами. Они были солдатами и тоже направлялись в Форт Хендрикс. Мы решили, что чем нас будет больше, тем проще нам будет сражаться с мертвяками, и отправились дальше уже все вместе.

Перед проникновением на военную базу у нас уже был готов план. С помощью серверов мы могли бы точно определить последнее известное местоположение доктора Кирклена. Наши навыки хватало бы на прорыв внутрь и получение нужных улик. Подключение к серверам Форты Хендрикс не заняло бы много времени. Всё, что нам нужно было сделать, — это найти ключ от здания, где они располагались. Для этого проще всего было найти старшего офицера. Если у кого-то и был доступ к любым помещениям базы, так это у него.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 17R, 18R, 19R, 20R.

• ЗАДАЧИ

Обыскать командный пункт. Доберитесь до кабинета полковника (возьмите карту цели «Кабинет полковника») на фрагменте игрового поля 19R.

Начальное время: 7:00

17R	2R
18R	20R
19R	1R



	6x
Стартовая зона выживших	Ящики с супероружием
Зоны появления	
6x	1x
Карты целей	Заметка

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Запертый центр обработки данных.** Двери в здание на фрагменте игрового поля 20R нельзя открыть.
- **Развитие событий.** Сперва доберитесь до караульного помещения и кабинета полковника (выжившие могут взять только карты целей «Караульное помещение» и «Кабинет полковника»).
- **Поиски матери Пенни.** Пока любой выживший находится в одной зоне с Пенни, он получает умение «Незаметный» (это распространяется и на саму Пенни, и на её лидера).
Незаметный — на этого выжившего не действуют попадания в своих при стрельбе по зоне, где он находится (однако правила коктейля Молотова по-прежнему применяются).
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



МЗ – ПЕРЕДАЙ ПРИВЕТ ЛИНДЕ

Средне / 90 минут

Просматривая данные с серверов Форта Хендрикс, мы быстро нашли сектор, откуда Линда Кирклэнд отравила своё последнее электронное письмо. Вскоре мы направились туда, ведь там у нас было больше всего шансов найти её и информацию о местоположении зомби.

Честно говоря, мы все понимали, что шансы найти Линду живой были ничтожно малы. Но мы должны были попытаться, ради Пенни и ради самих себя. Надежда — это мощное топливо для выживания.

Необходимые фрагменты поля: 4V, 9R, 17R, 18V, 19V, 21R.

• ЗАДАЧИ

Спасите доктора Линду Кирклэнд. Выжившие должны брать карты целей, пока не получат наводку, которая приведёт к матери Пенни.

Начальное время: 9:00

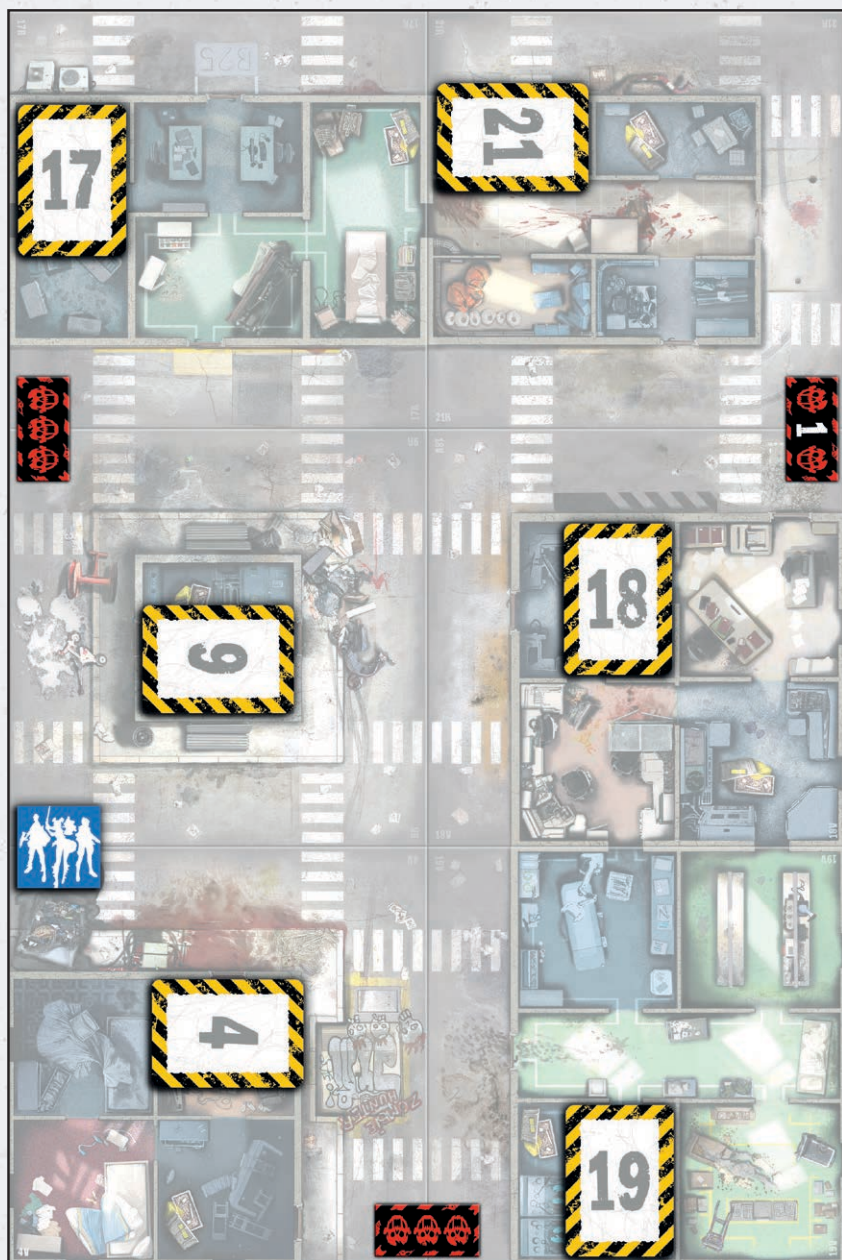
• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Поиски матери Пенни.** Пока любой выживший находится в одной зоне с Пенни, он получает умение «Незаметный» (это распространяется и на саму Пенни, и на её лидера).

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

• **Нельзя терять ни минуты.** Двери в здание на фрагментах игрового поля 17R и 21R нельзя открыть.

• **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



17R	21R
9R	18V
4V	19V




Стартовая зона выживших


Зоны появления


Ящики с супероружием


6x Карты целей


1x Заметка

M4 – СЕКРЕТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Средне / 60 минут

Впервые с тех пор, как мы встретились, я увидел в глазах моих товарищей глубокий страх, который они пытались скрывать. Мы искали секретную лабораторию, в которой наверняка обитают зомби, возможно заражённые несколькими смертельными болезнями, но мы ничего не знали наверняка. Говорят, что мужество заключается в том, чтобы смотреть страху в лицо и бороться с ним. Что ж, мы, безусловно, были самыми отважными людьми на земле. Нам нужно было уничтожить лабораторию. Мы хотели это сделать. Иначе все выжившие столкнулись бы с этим кошмаром.

Необходимые фрагменты поля: 16R, 17R, 19V, 20V.



• ЗАДАЧИ

Зачистите секретную лабораторию. Берите карты целей, пока не найдёте способ прекратить распространение болезни через зомби.

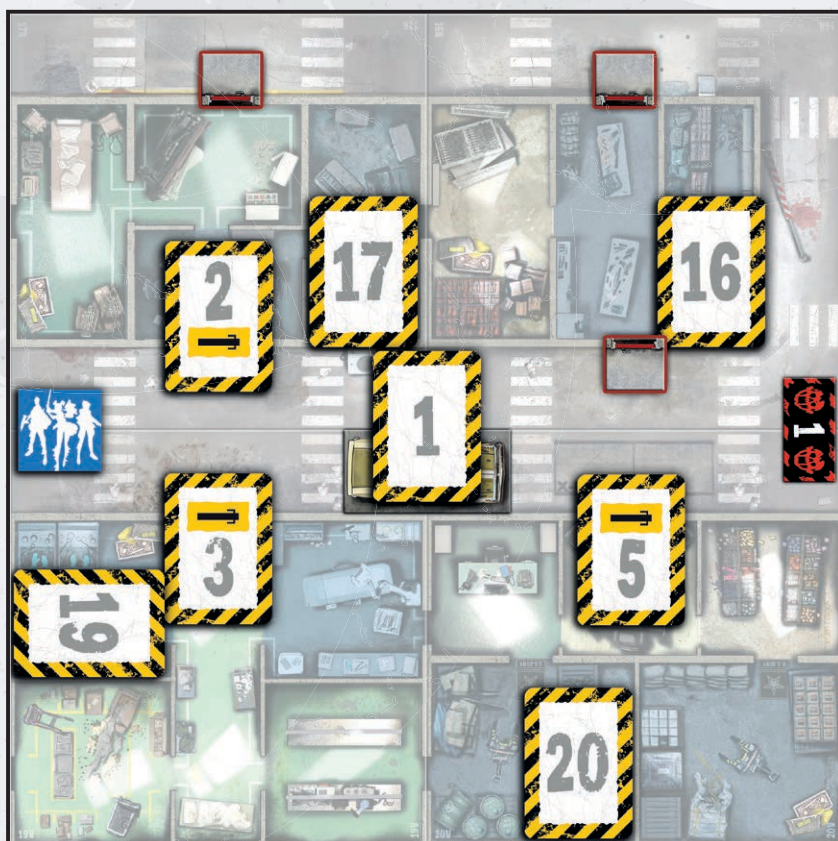
Начальное время: 4:00

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Заблокированные двери.** Красные двери нельзя открыть со стороны зон улицы. Их можно открыть только изнутри здания.
- **Загруженная машина.** Выжившие не могут водить или обыскивать маслкар, пока не будет сказано иное.
- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



Стартовая зона выживших	8x Карты целей
3x Зоны появления	3x Заметки
4x Ящики с супероружием	Закрытые двери
Маслкар (можно водить)	



М5 – ПАТОГЕННЫЙ РАЙ

Средне / 45 минут

Поиск холодильников, где хранились все биологические образцы, занял у нас больше времени, чем мы думали. У биологов и правда был широкий выбор материалов и штуквин. Штуквин, не обещающих ничего хорошего. Если бы зомби заразились этими смертельными болезнями, то даже у самого опытного выжившего не было бы никаких шансов. Мы могли бы противостоять десяткам или даже сотням зомби. Но что бы мы делали против сибирской язвы, оспы или чёрной чумы?

Характер Пенни сильно изменился. После того как мы нашли тело её матери, она стала настоящей выжившей. Мы были рядом, чтобы убедиться, что она переживёт первые ошибки в своём новом качестве.

Необходимые фрагменты поля: 4R, 6R, 7R, 16R, 17V, 19V.

• ЗАДАЧИ

Уничтожьте лаборатории (а также всех находящихся там зомби). Возьмите карту цели «Холодильники» на фрагменте игрового поля 19V.

Начальное время: 20:00

7R	6R	19V
16R	4R	17V

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Заклинившая дверь.** Выжившие не могут открыть зелёную дверь.
- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

 Стартовая зона выживших	 Запертая дверь	6x  Ящики с супероружием
 Зоны появления	8x  Карты целей	2x  Заметки



M6 – ЗОНА РОМЕРО

Средне / 120 минут

Вероятно, учёные Форта Хендрикс искали причины нашествия зомби. Они собрали у себя многих зомби для тестов, и именно это предопределило их смерть. С таким количеством мертвяков, собранных в одном месте, было слишком трудно справиться даже опытным солдатам. Какие эксперименты они проводили здесь над зомби? Теперь нам предстояло выяснить, что именно они сделали, и навести здесь порядок.

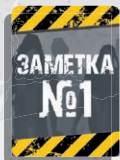
Необходимые фрагменты поля: 2V, 16V, 17R, 18R, 19V, 21V.

• ЗАДАЧИ

Они проводили эксперименты на солдатах? Осмотрите комнату офицера (на фрагменте игрового поля 16V).

Начальное время: 22:00

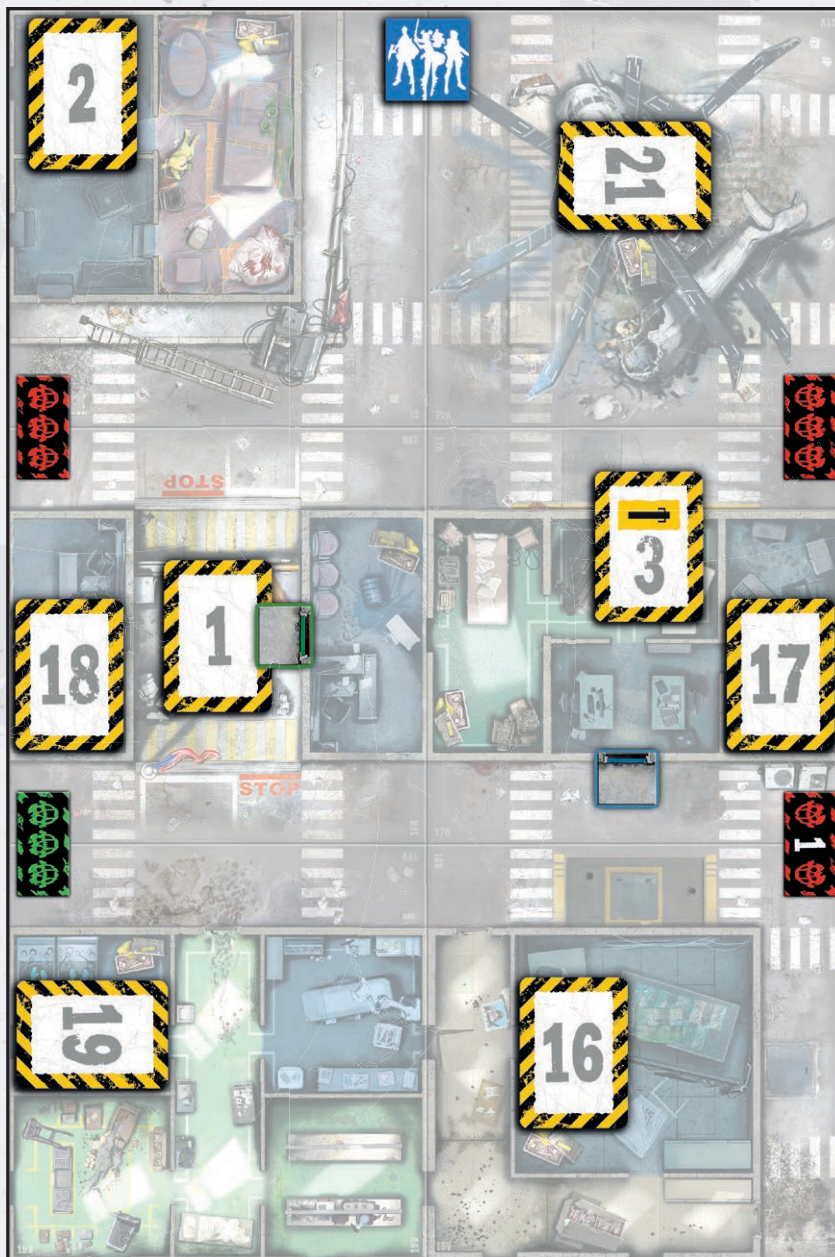
2V	21V
18R	17R
19V	16V



	Стартовая зона выживших		8x Карты цели
	Зоны появления		2x Заметки
	Закрытые двери		6x Ящики с супероружием

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка.
 - В начале игры зелёная зона появления неактивна.
 - Выжившие не могут открыть синюю и зелёную двери, пока не возьмут карту цели «Металлическая дверь».
- Гнев Пенни. Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- Супероружие. Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



М7 – ШТАБ

Средне / 120 минут

Штаб просто кишел зомби, но отправиться туда было единственным способом закрыть лабораторию раз и навсегда.

По пути мы услышали выстрелы. Там всё ещё были люди! Однако наша надежда исчезла, как только мы добрались до места. Всё помещение было заполнено мёртвыми телами, гильзами и кровью. Здесь ужал вертолёт, который до сих пор горел, а внутри него находился открывшийся при аварии ящик с боеприпасами, патроны из которого взрывались в тлеющих узлах. Нам пришлось быстро разобраться с этой проблемой, так как шум привлекал зомби к нашей позиции.



Необходимые фрагменты поля: 9R, 16V, 17V, 18V, 20R, 21V.

• ЗАДАЧИ

Запустите протокол дезинфекции. Вы сможете сделать это из штаба Форта Хендрикс. Возьмите соответствующую карту цели на фрагменте игрового поля 16V.

Начальное время: 11:00

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Авангард зомби.** Это особое правило применяется, только если игроки ещё не проходили миссию М6 «Зона Ромеро». Зелёная зона появления активна с начала миссии. Выжившие не могут взять карту цели «Штаб Форта Хендрикс» (и, таким образом, они не могут победить в миссии), пока зелёная зона появления не будет деактивирована (см. ниже).
- **Упавший вертолёт.** В центральной зоне фрагмента игрового поля 21V находится горящий упавший вертолёт. Выжившие не могут его обыскивать. Каждый раз, когда выживший входит в эту зону или совершает в ней действие, он бросает кубик: при результате 4+ он получает 1 ранение.

ПОМНИТЕ: ничего не делать – это тоже действие.

Выжившие не могут брать ящик с супероружием в этой зоне до того, как возьмут карту цели «Упавший вертолёт». Применив эффект Молотова в этой зоне, уберите зелёную зону появления, а также карту цели и ящик с супероружием (если выжившие не взяли их до этого).

- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

21V	18V
9R	20R
17V	16V

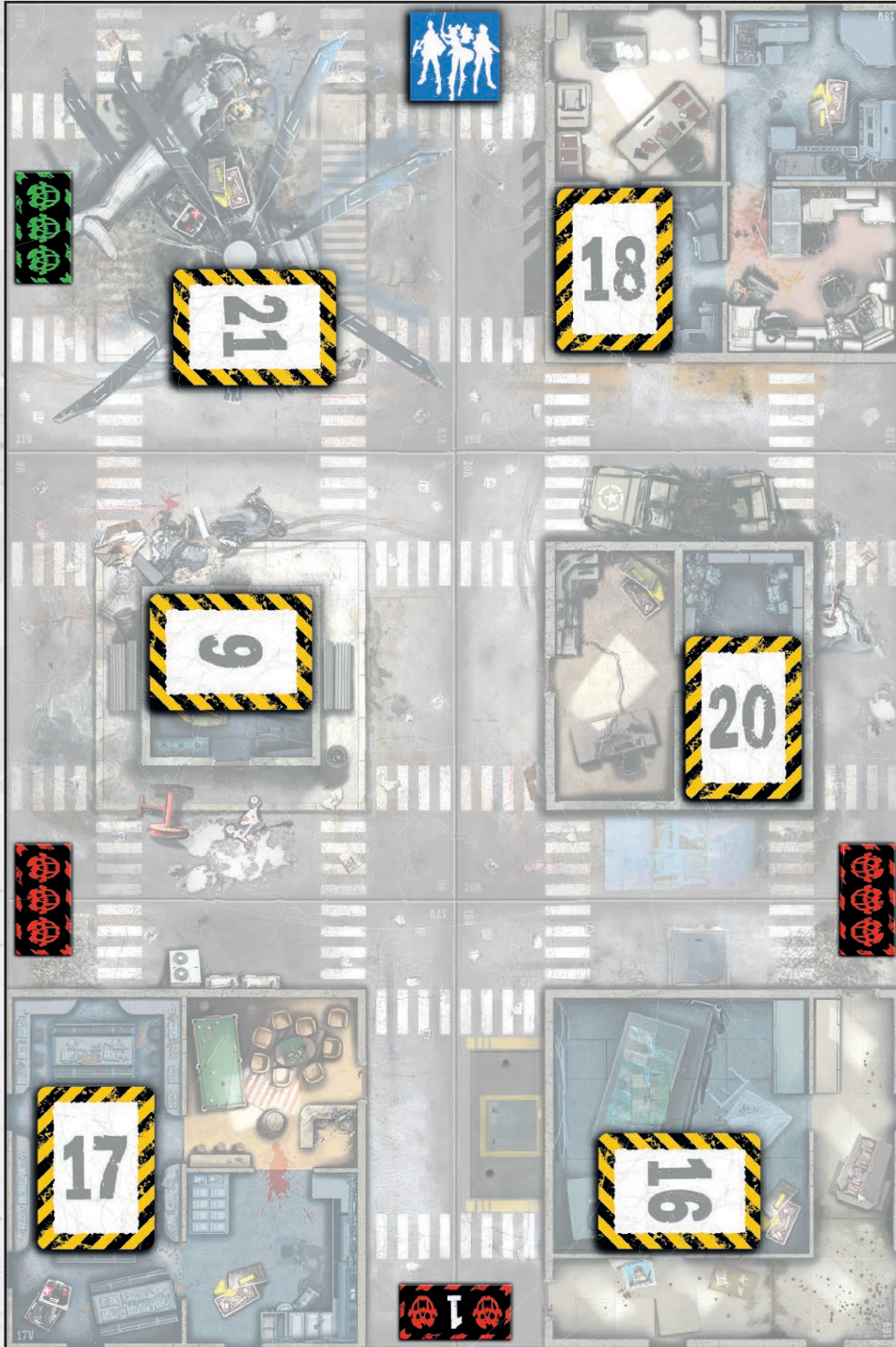

Стартовая зона выживших


1


Зоны появления

6x 
Ящики с супер-оружием

6x 
Карты целей



М8 – ТЕПЕРЬ ТЫ В АРМИИ

Очень сложно / 120 минут

Наше путешествие завело нас дальше, чем мы думали. Мы прибыли как обычная спасательная команда, а стали настоящими спасителями. Мы выяснили судьбу доктора Кирклэнд и позаботились об основных источниках биологической опасности. Тем не менее, несмотря на собранную к тому времени информацию, мы всё ещё не были уверены, что именно произошло в Форте Хендрикс. Это военные создали зомби? Они пытались сражаться с ними или использовать их в своих целях? Вскоре мы наткнулись на огромную стаю зомби, где собрались как гражданские, так и солдаты, а вокруг были разбросаны загадочные шприцы. Мы решили уничтожить стаю и поискать здесь улики.

Необходимые фрагменты поля: 7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R, 21V.

• ЗАДАЧИ

Раскройте секрет Форта Хендрикс. Берите карты целей, пока вы не выясните, что произошло в Форте Хендрикс.

Начальное время: 4:00

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите следующих зомби в центральную зону фрагмента игрового поля 21V:
 - 20 ходячих;
 - 8 толстяков;
 - 8 бегунов;
 - 1 ходяча-стрелка.
- **Надвигается беда.** В начале игры зелёная зона появления неактивна.
- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R





Стартовая зона выживших

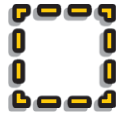
9x



Ящики с супер-оружием



Зоны появления



Зомби

9x

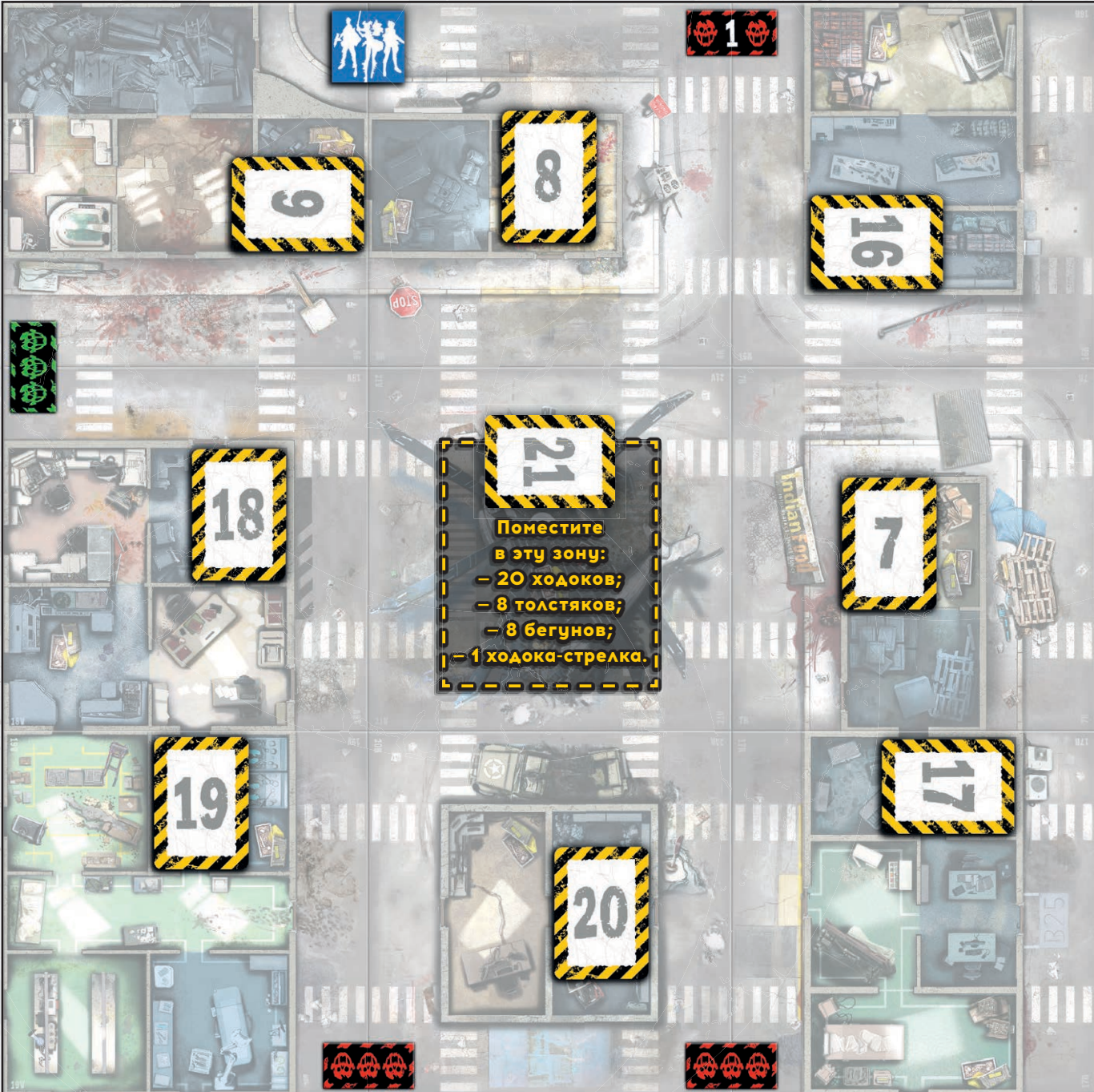


Карты целей

2x



Заметки



М9 – ЯЩИК ПАНДОРЫ

Особое / Особая продолжительность

Пройдя вглубь базы, мы обнаружили свидетельства последней попытки людей из Форта Хендрикс остановить нашествие зомби. Солдаты и гражданские сражались бок о бок в последней схватке со своими заражёнными врагами. Почему они боролись здесь все вместе? Какие были последние приказы, которые заставили этих отважных бойцов пожертвовать собой? Кто-нибудь выжил? Удалось ли им эвакуировать людей? Мы должны выяснить эти последние приказы и понять, как пал Форт Хендрикс. Мы в долгу перед теми, кто погиб здесь.

Необходимые фрагменты поля: 3V, 5V, 7R, 9V, 16V, 17V.



• ЗАДАЧИ

Восстановите наследие Форта Хендрикс на фрагменте игрового поля 16V.

Начальное время: 5:00

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА




- **Все болезни мира.** Выжившие с достижениями «Заражённый» не могут использовать умения, полученные при переходе на новый уровень опасности. Чем сильнее заражён выживший, тем больше умений он не может использовать.
 - 1 достижение «Заражённый»: выживший не может использовать умения красного уровня.
 - 2 достижения «Заражённый»: выживший не может использовать умения оранжевого и красного уровней.
 - 3 достижения «Заражённый»: выживший не может использовать умения жёлтого уровня и выше.
 - 4 достижения «Заражённый» (или больше): выживший не может использовать умения синего уровня и выше.

При этом выживший, как обычно, получает очки адреналина, повышает свой уровень опасности и выбирает умения на каждом уровне (даже если он не может их использовать). Если выживший потеряет одно или несколько достижений «Заражённый», он снова сможет использовать соответствующие заблокированные умения.

- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

16V	5V
7R	3V
9V	17V




 Стартовая зона выживших
 6x  Ящики с супер-оружием
 8x  Карты целей
 1x  Заметка
 Зоны появления

М10 – ПУРПУРНАЯ ДЫМКА

Очень сложно / 90 минут

Мы не могли уйти. Любой человек, зомби он или нет, мог войти и заразиться любым из штаммов, с которыми учёные проводили эксперименты. Мы даже не были уверены, что обнаружили все эти штаммы. Эта задача может занять — и займёт — целые годы... Мы должны были найти окончательное решение по Форту Хендрик. Либо мы станем его хранителями, либо уничтожим его раз и навсегда.

Необходимые фрагменты поля: 2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R, 21R.

• ЗАДАЧИ

Не дайте зомби прорваться в Форт Хендрик. Найдите способ уничтожить зелёную зону появления и заблокировать вход в Форт Хендрик.

Начальное время: 1:00



• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Вторжение.** Зелёная зона появления активна с начала игры. Если во время активации зомби у них нет свободного пути до самой шумной зоны, они выбирают свой маршрут к ней так, словно все двери на их пути открыты. Тем не менее закрытые двери по-прежнему блокируют их передвижение.
- **Пересекая черту.** Двери в здание на фрагментах игрового поля 3R и 4R могут сломаться, если 1 или несколько зомби, находящиеся в зонах с этими дверьми, получат дополнительный ход при попытке войти внутрь. Откройте такую дверь и разыграйте появление зомби в здании по обычным правилам (если это была первая открытая дверь в это здание). Если зомби сломают таким образом хотя бы 2 двери (двери, открытые выжившими, не считаются), возьмите заметку № 1.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

- **Завтра будет новый день или конец света?** Выжившие с достижениями «Заражённый» не могут использовать умения, полученные при переходе на новый уровень опасности. Чем сильнее заражён выживший, тем больше умений он не может использовать.
 - 1 достижение «Заражённый»: выживший не может использовать умения красного уровня.
 - 2 достижения «Заражённый»: выживший не может использовать умения оранжевого и красного уровней.
 - 3 достижения «Заражённый»: выживший не может использовать умения жёлтого уровня и выше.
 - 4 достижения «Заражённый» (или больше): выживший не может использовать умения синего уровня и выше.

При этом выживший, как обычно, получает очки адреналина, повышает свой уровень опасности и выбирает умения на каждом уровне (даже если он не может их использовать). Если выживший потеряет одно или несколько достижений «Заражённый», он снова сможет использовать соответствующие заблокированные умения.

ВНИМАНИЕ: в конце кампании, независимо от её исхода, каждый выживший хотя бы с 1 достижением «Заражённый» умирает. Это конец его путешествия.

- **Гнев Пенни.** Лидер Пенни получает умение «+1 доп. боевое действие». Это умение можно применять только с оружием, находящимся в рюкзаке лидера Пенни.
- **Супероружие.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





Стартовая зона выживших



Зоны появления



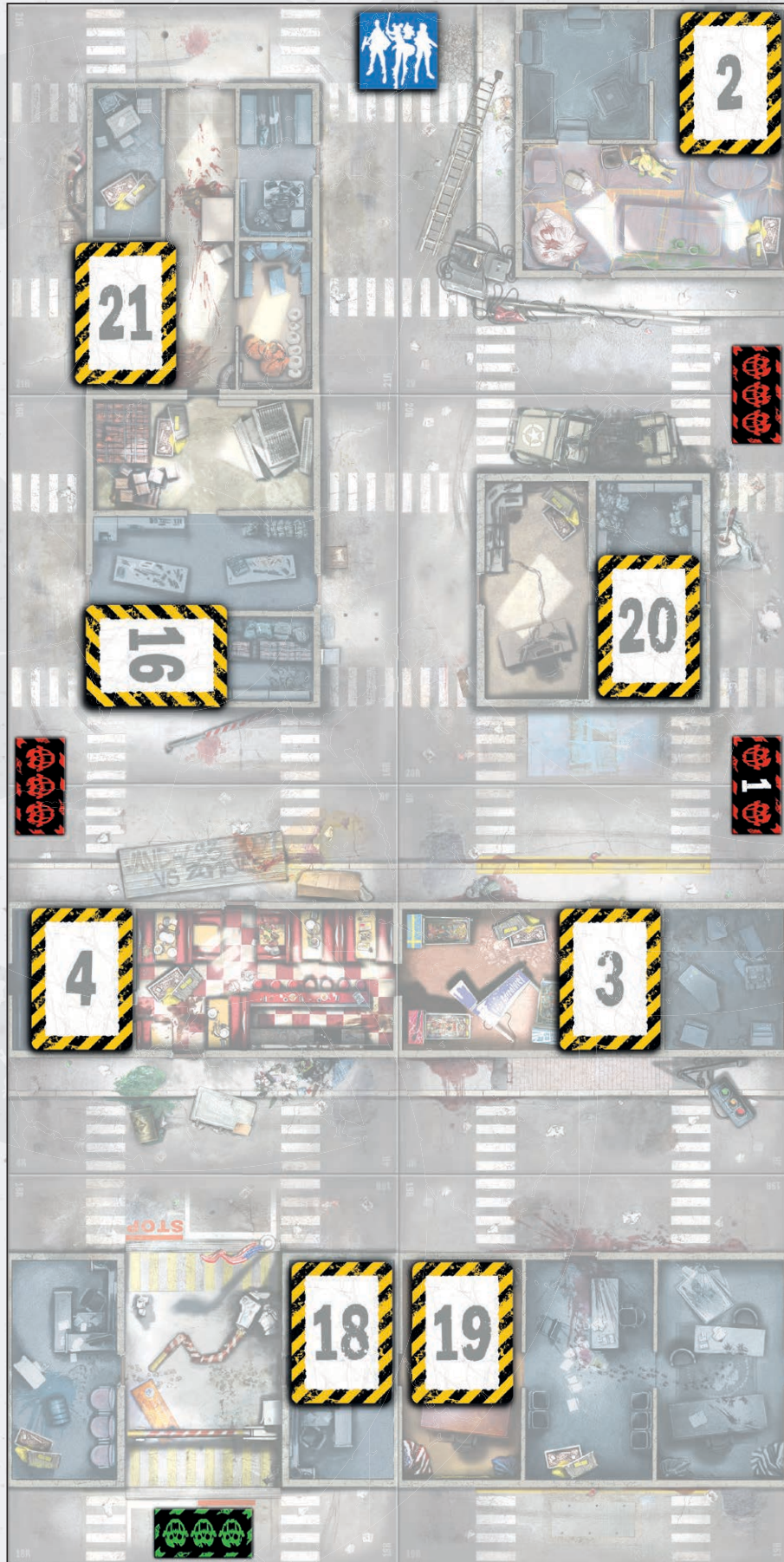
Ящики с супер-оружием



Карты целей



Заметки



№07 НОВЫЕ УМЕНИЯ

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. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, но только в случае, если у персонажа ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, полученным от нового умения.

+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.

Двойные кубики риска — когда выживший рискует, он может удвоить количество бросаемых им кубиков риска относительно количества, указанного на используемой им карте вещи.

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.

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.

Мастер на все руки — выживший начинает игру с любым умением кампании по своему выбору, которое он ещё не получил. В конце миссии он теряет это выбранное умение.

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.

Ночное зрение — выживший игнорирует ночные правила и правила тёмных зон (стр. 33 книги правил базовой игры).

Пронры — выживший не тратит дополнительные действия, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Он также игнорирует зомби при передвижении (даже если он может пройти несколько зон — например, с помощью умения «Спринт»).

Риск: [умение] — выживший получает эффект указанного умения каждый раз, когда он рискует.

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.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау и Давид Прети

РАЗВИТИЕ: Фабио Кюри

ПРОИЗВОДСТВО: Марсела Фабрети, Тьяго Аранья, Ракель Фукуда, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Арон Лурье и Ана Теодоро

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Эдуард Житон, Николя Фруктус, Джорджия Ланца и Антонио Маинес

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Марк Бруйон, Макс Дуарте, Фабио де Кастро, Луиза Комбал и Юлия Феррари

РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР: Венсан Фонтейн, BigChild Creatives, Уго Гомес Брионе, Давид Арберас, Даниэль Фернандес, Иван Гиль, Африка Мир, Алехандро Муньос, Адриан Рио, Наталья Ромеро и Рауль Фернандес Ромо

КОРРЕКТОР: Джейсон Коепп

АРТ-ДИРЕКТОР: Матье Арлу

ИЗДАТЕЛЬ: Давид Прети

© 2023 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 pre-assembled and unpainted.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов
ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: 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.
© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



ИГРОВОЙ РАУНД

01 – ФАЗА ИГРОКОВ

Игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке, каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка.

• ДВИЖЕНИЕ

Передвиньтесь на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если начинаете движение в зоне, где есть зомби).

• ОБЫСК (РАЗ В ХОД)

Это действие можно совершать только в зоне внутри здания, в которой нет зомби. Возьмите карту из колоды вещей. Если вы обыскиваете ящик с супероружием, возьмите карту из колоды супероружия.

• ВЗЛОМ ДВЕРИ

Чтобы взломать дверь в своей зоне, выживший использует вещь с символом взлома двери. Бросок кубика не требуется.

ВАЖНО: открытые двери больше нельзя закрыть.

• УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре так, как хочет. Также в рамках этого действия он имеет право обменяться любым числом карт с 1 другим выжившим в своей зоне, который тоже может упорядочить свой инвентарь без затраты действий.

• БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действие ближнего боя: в ячейке руки должно быть оружие ближнего боя.

Действие дистанционного боя: в ячейке руки должно быть дистанционное оружие.

• **ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ** в зоне выжившего.

• **ПОШУМЕТЬ:** поместите жетон шума в зону выжившего.

• **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ:** все неиспользованные действия сгорают.

02 – ФАЗА ЗОМБИ

ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом выполняются атаки и только затем – движение. За 1 действие зомби способен совершить лишь 1 атаку ИЛИ 1 движение.

• АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной.

• ДВИЖЕНИЕ

Зомби, которые не атаковали выживших, используют свои действия для движения на 1 зону по направлению к выжившим.

ВАЖНО: у бегунов сразу два действия.

ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

На карте каждой миссии указано расположение жетонов появления, которые отмечают места, где появляются новые зомби в конце каждой фазы зомби. Эти места называются зонами появления.

- Зомби всегда сначала появляются в **стартовой зоне появления**.
- Всегда раскрывайте карты зомби для каждой зоны появления, двигаясь по часовой стрелке от стартовой зоны появления.
- Новые зомби появляются на игровом поле согласно **наивысшему уровню опасности** среди всех выживших (синий, жёлтый, оранжевый или красный).

03 – КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с игрового поля все жетоны шума.
- Первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

ЗОМБИ-СТРЕЛКИ

1. Каждый ходок-стрелок атакует все зоны с выжившими, которые видит (ночные правила игнорируются).
2. Каждая атака наносит 1 ранение 1 выжившему в атакованной зоне (если в зоне несколько выживших, выберите одного).
3. Поместите на игровое поле обычных зомби, указанных на карте.
4. Поместите на игровое поле 1 ходока-стрелка в каждую зону с зомби указанного на карте типа, где ещё нет ходоков-стрелков и откуда видно хотя бы 1 выжившего (ночные правила игнорируются). Если все фигурки ходоков-стрелков уже на игровом поле, а игрокам нужно поместить туда ещё одну, все ходоки-стрелки немедленно получают дополнительный ход (но не стреляют).

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если несколько целей имеют одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, какую из них уничтожить первой.

Приоритет целей	Вид	Кол-во действий	Количество урона, чтобы убить	Очки адреналина за убийство
1	ТОЛСТЯК/ОТРОДЬЕ	1	2/3	1/5
2	ХОДОК/СТРЕЛОК	1	1	1
3	БЕГУН	2	1	1