

# Zombicide 2<sup>nd</sup> Edition Abomination Reference Sheet

## **Abductor - Похититель (пришелец)**

- Игнорирует правила Темной зоны и ночи для прямого видимости.
- В конце активации уберите с игрового поля 1-го Выжившего, который находится в зоне видимости (похищаемого выбирают игроки). В конце следующей активации верните Выжившего в ту же зону. Затем похищает еще 1-го Выжившего (это может быть тот же Выживший).

## **Abominacor - Отродье-полицейский**

Отродье-полицейский всегда имеет наивысший приоритет

## **Abominawild - Отродье-дикарь**

Эффект коктейля Молотова в зоне с отродьем-дикарем убивает только его, не задевая при этом других действующих. Остальные игровые эффекты (например, перемещение жетона появления или уничтожение жетона цели согласно особым правилам миссии) при этом игнорируются.

## **Actual cannibal – Реальный каннибал**

- Бросайте 3 кубика всякий раз, когда Каннибал будет убит. Если на каком-либо из этих кубиков выпадет 1, поместите Каннибала в Стартовую зону появления.
- Выживший, устранивший его, по-прежнему получает ОА (они начисляются каждый раз).

## **Batabomination – Бэт-отродье**

- Бэт-отродье игнорирует Линии Видимости.
- При активации столько действий, сколько жетонов шума в самой шумной зоне (Выжившие НЕ учитываются).
- Если нет жетонов шума, то нет действий.

## **Bearmanboar – Челмедведсвин**

- Появляется даже при наличии другого Отродья
- Не может быть уничтожен, пока на игровом поле есть другое Отродье

## **Bigfoot – Бигфут (Снежный человек)**

Если Зона появления в прямой видимости с Выжившим, то не появляется. Карта убирается обратно в колоду Отродий, другая карта не берется.

## **Black dog - Черный пес**

Пока находится на игровом поле, Выжившие погибают при получении любого количества ран (полученные ранее раны не учитываются).

## **Chupacabra Чупакабра**

Чупакабру нельзя устранить, пока она находится в темной зоне.

## **Cthulhu – Ктулху**

- Установите кубик гранью 6 вверх. Это счетчик активаций. Игра проиграна, если должно быть установлено значение 0.
- В любой момент нанесите +1 рану каждому Выжившему (не спутнику) для увеличения счетчика активации Ктулху на 1 (максимум значение 6). Этой раны невозможно избежать.

## **Gozer - Гозер**

Когда появится Гозер, возьмите 3 карты Отродий, затем выберите 2 из них. Гозер получает способности выбранных Отродий.

Затем 3 карты Отродий замешиваются обратно в колоду Отродий

## **Greenwich crew, the – Гринвичская банда**

Сразу после того, как это Отродье будет устранено, поместите 5 бегунов в Зону, которую оно занимало.

## **Hobomination - Отродье-бездомный**

Выжившие, находящиеся в Зоне с Отродьем-бездомным, не могут совершать боевые действия

## **Killer Clown - Клоун-убийца**

Выжившие не могут использовать последнее Умение, которое они получили за ОА пока Отродье на игровом поле (не относится к умениям Синего уровня).

## **Lankyman – Слендермен**

Значение Точность всего оружия увеличивается на 1 (макс. 6)

Пример: точность мачете составляет 3+. С Lankyman на поле он повышается до 4+

## **Mummy – Мумия**

Появляется через карту «Супероружия». Не имеет никакого дополнительного игрового эффекта.

## **Patient 0 - Нулевой пациент**

У нулевого пациента нет особых правил.

## **Sewer Crocodile - Канализационный крокодил**

- Отдайте эту карту случайному выжившему.
- Канализационный крокодил выбирает зону выбранного Выжившего как свою целевую зону, игнорируя других выживших.
- Количество действий: 2

## **Slimer (Companions) - Лизун (спутник)**

- Лидер Лизуна игнорирует штрафы Темной зоны и Ночного времени

- Лизун не считается выжившим и игнорируется зомби

- Бросайте кубик каждый раз, когда Выживший сбрасывает пакет с рисом, консервами или водой

- Значение 1-3: игровой эффект применяется в обычном режиме (карта сбрасывается, Выживший получает ОА)

- Значение 4-6: Выживший НЕ получает ОА. Выживший становится новым лидером Лизуна (другой Выживший перестает быть лидером спутника). Переместите Лизуна в зону лидера.

## **Stay Puft - Зефирный человек**

Пересечение лучшей – единственный способ устранить Зефирного человека. Чтобы лучи пересеклись, 2 разных Выживших должны нанести по 1 или более попаданий с уроном 3 протонным ранцем (используя умение Бросок 6: +1 урон: на дистанции) в одном игровом раунде. Опыт получают оба Выживших.

## **Trejobomination – Трехотродье**

Наносит 3 ранения.

Для уничтожения нужно 3 урона

Дает ОА: 5

Совершает дополнительный ход каждый раз, когда раскрывается карта зомби с Трехо. Все правила, касающиеся отродий из базовой игры, распространяются и на Трехотродье.

## **Vinz Clotho - Винз Клорто**

Пока Зулл и/или Винз Клорто на игровом поле, порождайте Отродий, как если бы на поле не было Отродий.

## **Zuul - Зулл**

Пока Зулл и/или Винз Клорто на игровом поле, порождайте Отродий, как если бы на поле не было Отродий.