

# Зомбиленд

ЗЕЛЁНАЯ ОРДА



ПРАВИЛА ИГРЫ





# ГЛАВЫ

<b>СОСТАВ ИГРЫ</b> .....	3
<b>ЗАРАЖЕНЫ И ГОЛОДНЫ</b> .....	5
<b>ПОДГОТОВКА</b> .....	6
<b>ОБЗОР ИГРЫ</b> .....	8
Фаза игроков .....	8
Фаза зомби .....	8
Конечная фаза .....	8
Победа и поражение .....	8
<b>ОСНОВЫ</b> .....	9
Полезные обозначения .....	9
Прямая видимость .....	10
Движение .....	11
Строение карт снаряжения .....	12
Оружие и боевые заклинания .....	12
Шумное и бесшумное снаряжение для убийства зомби и взлома дверей .....	13
Боевые характеристики .....	14
Шум .....	15
Опыт, уровень опасности и умения ...	16
Инвентарь .....	17
Руки .....	17
Тело .....	17
Заплечная сумка .....	17
Виды зомби .....	18
Орк-ходок .....	18
Орк-толстяк .....	18
Орк-бегун .....	18
Орк-отродье .....	18
Орк-некромант .....	18
Орда .....	19
<b>ФАЗА ИГРОКОВ</b> .....	21
Движение .....	21
Обыск .....	21
Взлом двери .....	21
Появление зомби в зданиях .....	22
Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением .....	23
Боевые действия .....	23
Действие ближнего боя .....	23
Действие дистанционного боя .....	23
Магическое действие .....	23
Действие чар .....	24
Взять или активировать цель .....	24
Осадные действия — требушет .....	24
Передвижение требушета .....	24
Стрельба из требушета .....	24
Пошуметь как следует! .....	24
Ничего не делать .....	24

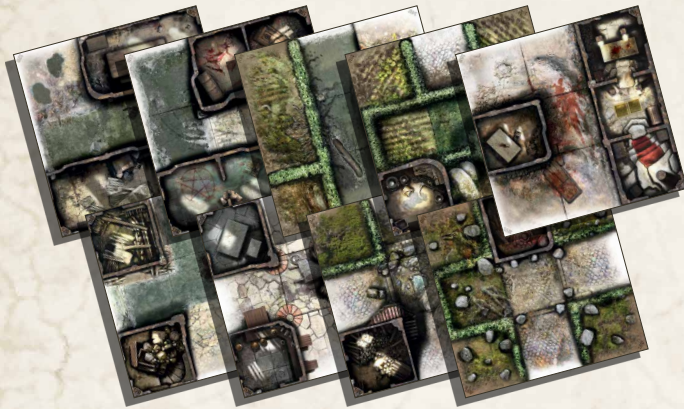
<b>ФАЗА ЗОМБИ</b> .....	25
<b>Шаг 1 — Активация</b> .....	25
Атака .....	25
Бросок брони / Броня и щит .....	26
Движение .....	26
<b>Орки-бегуны</b> .....	28
<b>Шаг 2 — Появление</b> .....	28
Зоны появления других цветов .....	29
Карты дополнительного хода .....	29
Если закончились фигурки .....	29
<b>Орки-некроманты</b> .....	30
<b>БРАТСТВО НЕКРОМАНТОВ</b> .....	32
Как играть против братства .....	32
<b>СРАЖЕНИЯ</b> .....	32
Ближний бой .....	33
Дистанционный бой .....	34
Приоритет целей .....	34
Попадания в своих .....	35
Перезарядка .....	35
Магическое действие .....	35
Стрельба из требушета .....	35
Драконье пламя .....	36
<b>ЗАГРАЖДЕНИЯ, ИЗГОРОДИ И ВОДНЫЕ ЗОНЫ</b> .....	37
Заграждения .....	37
Изгороди .....	37
Водные зоны .....	37
<b>УЛЬТРАРЕЖИМ</b> .....	39
<b>ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ</b> .....	39
<b>ПРИКЛЮЧЕНИЯ</b> .....	40
Приключение 0: Святилище зла .....	40
Приключение 1: В поисках драконьей желчи .....	41
Приключение 2: Орки-некроманты? ..	42
Приключение 3: Знай врага в лицо ...	43
Приключение 4: Река мёртвых .....	44
Приключение 5: Очищающий потоп ..	45
Приключение 6: Осадные орудия ...	46
Приключение 7: Орд-обстрел .....	48
Приключение 8: Управление стадом ..	50
Приключение 9: Павшая крепость ...	51
Приключение 10: Новый дом .....	52
<b>УМЕНИЯ</b> .....	54
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> .....	59
<b>СОЗДАТЕЛИ</b> .....	59
<b>СХЕМА ХОДОВ</b> .....	60





# СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



6 ФИГУРОК И ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



Асим



Берин



Сели



Рольф



Йоханнес



Меган



65 ФИГУРОК ОРКОВ-ЗОМБИ



35 орков-ходоков



14 орков-бегунов



14 орков-толстяков



1 орк-некромант



1 орк-отродье

1 ОСАДНОЕ ОРУДИЕ: ТРЕБУШЕТ



48 УКАЗАТЕЛЕЙ



6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК



6 ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ



6 КУБИКОВ





## 68 ЖЕТОНОВ

### Двери

- Синяя ..... x1
- Зелёная ..... x1
- Нейтральная ..... x12

### Жетоны драконьей желчи ... x4

### Жетон выхода ..... x1

### Жетон первого игрока ..... x1

### Жетоны шума ..... x18

### Жетон доп. действия ..... x1

### Жетон «Гниющий» ..... x1

### Заграждение/изгородь ..... x6

### Жетоны целей

- Красный/синий ..... x1
- Красный/зелёный ..... x1
- Красный/красный ..... x8

### Жетоны появления зомби (красный оборот)

- Синий ..... x1
- Зелёный ..... x1
- Зелёный + некроант ..... x1
- Коричневый + некроант ..... x1
- Красный + некроант ..... x1
- Фиолетовый + некроант ..... x1
- Серый + некроант ..... x1
- Бежевый + некроант ..... x1
- Красный ..... x4

### 1 памятка (требушет)



### 54 карты зомби (с №167 по №220)



## 133 КАРТЫ

### 78 карт снаряжения

- «А-а-а!! Орк-ходок» ..... x4
- Яблоки ..... x2
- Топор ..... x2
- Костяной кукри (хранилище) ... x1
- Костяной меч (хранилище) ..... x1
- Кольчужный доспех ..... x2
- Арбалет ..... x2
- Кривой кинжал ..... x4
- Смертельный шквал ..... x2
- Драконья желчь ..... x4
- Дварфийский топор (хранилище) . x1
- Дварфийский молот ..... x2
- Фальшион ..... x2
- Призрачное зрение ..... x1
- Огромный топор ..... x2
- Одноручный арбалет ..... x2
- Исцеление ..... x1
- Взрыв лавы (хранилище) ..... x1
- Шаровая молния ..... x2
- Длинный лук ..... x2
- Северный щит ..... x2
- Северный меч ..... x1
- Северный меч (стартовый) ..... x1
- Латы ..... x1
- Много стрел ..... x3
- Много болтов ..... x3
- Многозарядный арбалет ..... x2
- Отпор ..... x1
- Солонина ..... x2
- Скимитар ..... x2
- Щит ..... x2
- Короткий меч ..... x1
- Короткий меч (стартовый) ..... x3
- Скорость ..... x1
- Шипастый лук ..... x1
- Шипастый лук (стартовый) ..... x1
- Стальной лук (хранилище) ..... x1
- Телекинетический взрыв ..... x1
- Телекинетический взрыв (стартовый) ..... x1
- Факел ..... x4
- Тряска ..... x1
- Боевой тесак (хранилище) ..... x1
- Вода ..... x2







## ЗАРАЖЕНЫ И ГОЛОДНЫ

**Д**обро пожаловать на Западные рубежи, на зелёные луга и чёрные скалы, где солнце и дождь ведут бесконечную борьбу за власть над небом. В этом краю буйной природы жили поколения наших предков. Мы — гордый народ.

К моменту, когда королевство поразила эпидемия зомби-чумы, мы сражались с дикими орками уже два года. Наш враг исчерпал все свои ресурсы и теперь устраивал набеги на наши деревни, чтобы спастись от голода. Они дрались, как голодное зверьё, — каковым они и являлись. Ну а мы вели себя с ними, как подобает охотнику со зверьём.

Орки — прирощённые бойцы, да к тому же вечно голодные. Зомби-чума в короткий срок заразила практически всех зеленокожих. Мы и сами пытались бороться с чумой, а потому наша затяжная вражда на две недели прервалась.

Когда орки вернулись, они сильно изменились. Их войско целиком обратилось в зомби, и они по-прежнему таядали разорять наши земли. Они стали ещё сильнее и голоднее, чем прежде, но теперь возжелали пищу иного рода. Мы быстро поняли, что некроманты гонят их прямо на нас, выживших, последнюю преграду на пути к абсолютной власти.

Но наша решимость велика, и никакая армия заражённых нас не сломит. И пусть родные земли разорены, они наши и только наши! Пришло время устроить зомбицид!

## ЗОМБИЦИД НА ВСЕ ВРЕМЕНА



Играть в «Зомбицид» можно в разных эпохах и сеттингах. Будь то тёмные века или современность, везде вас ждёт своя атмосфера, множество зомби, выживших и других атрибутов жанра.

«Зомбицид: Чёрная чума» и «Зомбицид: Зелёная орда» — обе эти коробки относятся к фэнтези-сеттингу и полностью совместимы друг с другом: действие происходит в одной вселенной, а сюжетные линии довольно близки. При этом обе игры самостоятельны, и вы спокойно сможете сыграть в одну коробку, не имея другой.



Классический «Зомбицид» разделён на три сезона, а сюжет охватывает приблизительно год. Игра повествует о зомби-апокалипсисе в мире нового времени. Все пять базовых коробок «Зомбицида» имеют схожую игровую механику и подходят для того, чтобы начать знакомство с игрой. Базовые коробки и дополнения из одной эпохи (классической или фэнтези) полностью совместимы между собой.

«Зомбицид: Зелёная орда» — командная настольная игра, в которой вы противостояте ордам зомби. Каждый игрок управляет отрядом из нескольких выживших (от одного до шести) в фэнтезийном мире, который наводнили ожившие мертвецы. Цель игры проста — выполнить все задачи, пройти приключение, перебить как можно больше зомби и в процессе уцелеть.

Хорошая новость: зомби медлительны, тупы и предсказуемы. Плохая новость: их вокруг — просто море. А ещё у них есть отродья и кукловоды-некроманты!

Выжившие используют разные подручные средства, чтобы уничтожать врагов. Если найдёте мощное оружие, сможете убивать их пачками. Но запах крови и шум привлечёт ещё больше мертвецов!

Вам разрешено обмениваться снаряжением, а также давать и принимать (или игнорировать) советы. Однако только действуя сообща, вам удастся пройти все приключения и остаться в живых. Сражаться с зомби — само по себе весело, но вам также потребуется спасать других выживших, искать пропитание и оружие, разгадывать тайны некромантов и многое другое.





## ПОДГОТОВКА

В партии обычно участвуют 6 выживших: вы можете распределить их между игроками так, как вам удобно. Новичку рекомендуем играть за одного выжившего — так вам будет проще усвоить основы игровой механики. Опытные игроки легко смогут управлять целым отрядом из 6 выживших и истреблять зомби в одиночку.

1. Выберите приключение.
2. Выложите фрагменты поля.
3. Выложите двери, цели и прочие жетоны, указанные в приключении.
4. Каждый игрок выбирает, какими выжившими будет играть (всего участвует от 1 до 6 выживших). Вокруг стола можно рассаживаться как угодно. Все игроки будут действовать сообща, в одной команде, а соперником выступит сама механика игры.
5. Возьмите панели управления (по одной на каждого персонажа) и положите на них планшеты выживших. К каждой фигурке присоедините цветную подставку, чтобы их было проще опознавать на игровом поле. А ещё каждому выжившему полагаются 5 пластиковых указателей того же цвета.
6. Отложите в сторону все карты с атрибутом «Стартовое снаряжение»: «Шипастый лук», «Телекинетический взрыв», «Северный меч» и три «Коротких меча». Эти карты можно отличить по серой рубашке.



Карты стартового снаряжения вашего отряда

Также отложите в сторону все карты с атрибутом «Хранилище»: «Костяной кукри», «Костяной меч», «Дварфийский топор», «Взрыв лавы», «Стальной лук» и «Боевой тесак». Эти карты можно отличить по синей рубашке. Как правило, эти карты будут доставаться вам во время приключения при раскрытии жетонов целей. О том, как это произойдёт, будет описано в правилах конкретного приключения.



*Это мощное оружие достанется вам, когда вы выполните одну из задач приключения*

Положите памятку «Требушет» так, чтобы её видели все игроки. Она будет напоминать вам, как действует осадное орудие.



*Требушет — оружие медленное, неуклюжее, но разрушительное!*

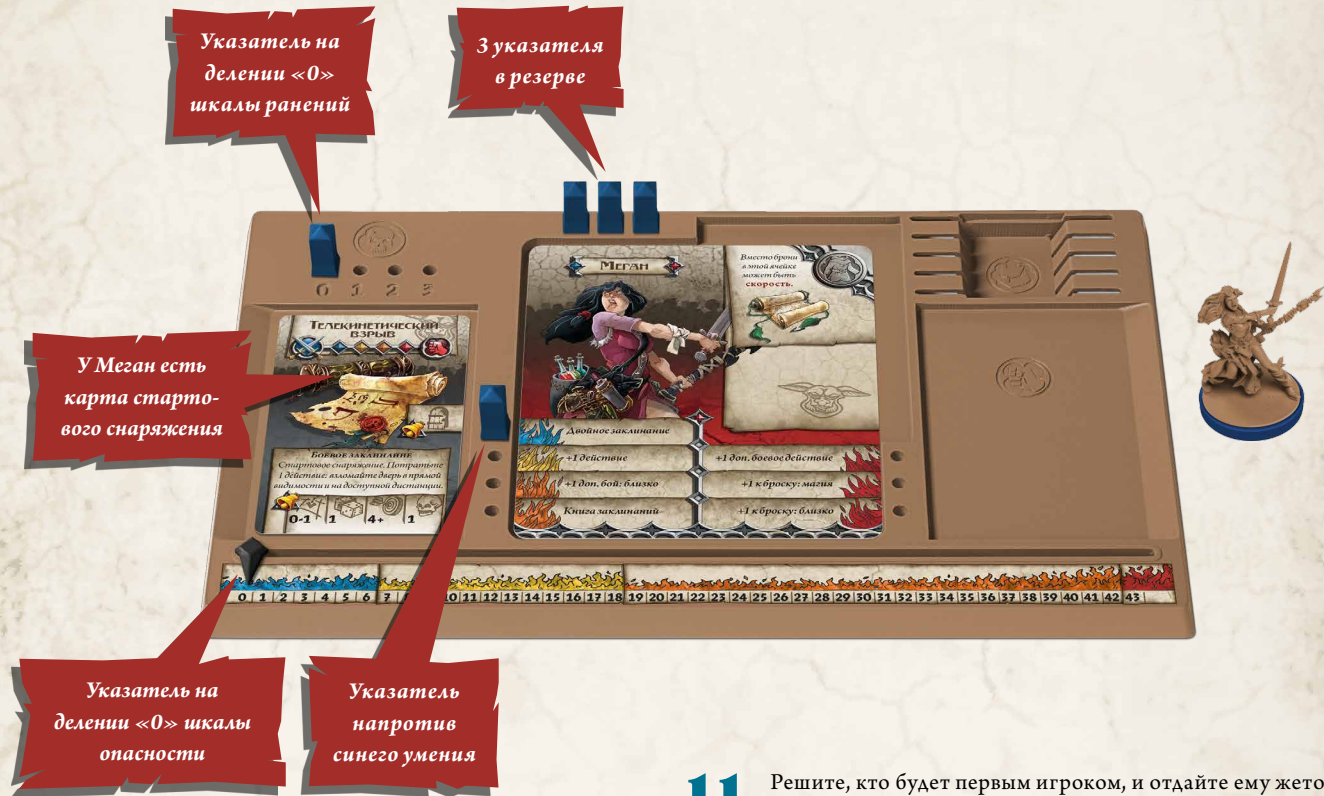
7. Распределите стартовое снаряжение между выжившими. «Зомбицид: Зелёная орда» — командная игра, так что сообща решите, кому какие карты выдать. Каждый выживший должен начать игру хотя бы с одной картой. Если в стартовых умениях выжившего перечислено какое-либо стартовое оружие, выдайте ему это оружие — вдобавок к тому стартовому снаряжению, которое он уже получил.



**8.** Сложите карты зомби в одну колоду, а оставшиеся карты снаряжения — в другую, затем перемешайте каждую по отдельности и поместите лицевой стороной вниз рядом с полем.

**9.** Поместите фигурки выбранных героев в зону (или зоны), где начинают игроки (указано в описании приключения).

**10.** Каждый игрок кладёт перед собой панели управления своими выжившими. Указатели опыта должны указывать на нулевое деление в синей зоне шкалы опасности. Кроме этого, разместите один указатель на делении «0» шкалы ранений, а ещё один — на делении напротив первого (синего) умения. Ещё три указателя размещаются вверху панели — это резерв.



**11.** Решите, кто будет первым игроком, и отдайте ему жетон первого игрока.



Пример подготовки к приключению 1





## ОБЗОР ИГРЫ

Партия в игру «Зомбицид: Зелёная орда» состоит из нескольких раундов, которые делятся на фазы.

### ◆ ФАЗА ИГРОКОВ

Участник партии с жетоном первого игрока совершает ход, задействуя своих выживших по очереди в произвольном порядке. Каждый выживший изначально способен совершить 3 действия за ход, но определённые умения позволяют ему совершать дополнительные действия по мере развития игры. Выживший использует действия, чтобы убивать зомби, двигаться по игровому полю и выполнять иные задачи, обозначенные в описании приключения. Действия порой бывают шумными, а на шум сбегаются зомби!



Когда игрок задействовал всех своих выживших, право хода передаётся его соседу слева. Тот задействует своих выживших по аналогичным правилам. Как только участники партии завершили свои ходы, фаза игроков заканчивается.

Фаза игроков подробно описана на стр. 21.

### ◆ ФАЗА ЗОМБИ

Каждый зомби на игровом поле активируется и тратит 1 действие, чтобы атаковать выжившего, находящегося в одной с ним зоне. Если атаковать некого, зомби двигается к выжившим или идёт в сторону зоны с наибольшим уровнем шума. У некоторых зомби — их называют бегунами — сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться, передвинуться и атаковать или дважды передвинуться.

Как только зомби завершили свои действия, во всех действующих зонах появления возникают новые мертвяки.

Фаза зомби подробно описана на стр. 25.

### ◆ КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Все жетоны шума убираются с поля, а первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

### ◆ ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия считается проигранной, если все выжившие выведены из игры. У некоторых приключений есть особые условия поражения (например, если отряд потерял хотя бы одного бойца).

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия приключения. «Зомбицид: Зелёная орда» — командная игра, так что, если условия выполнены, побеждают все участники отряда.





# ОСНОВЫ

## ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

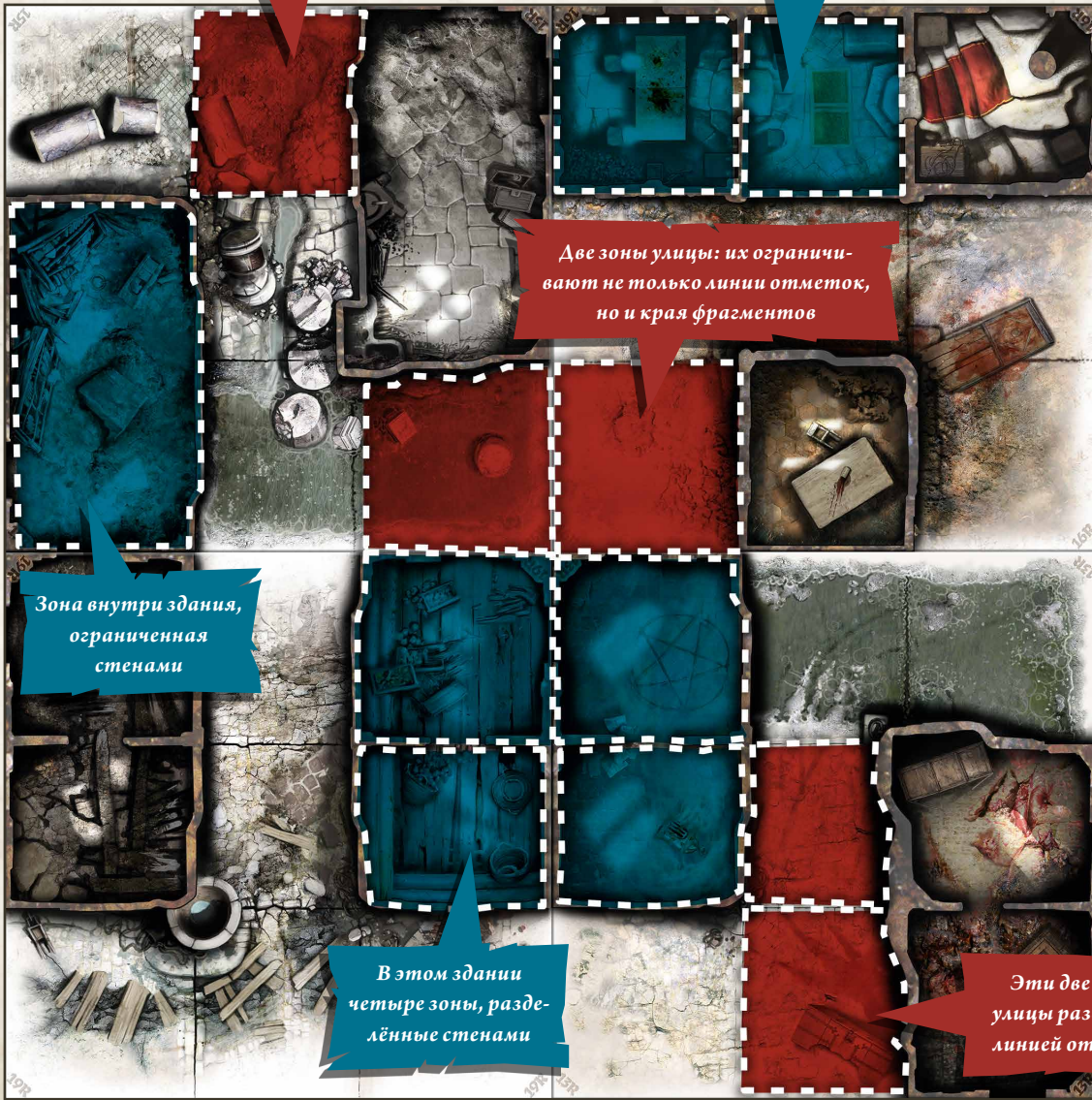
**Персонаж:** выживший или зомби.

**Зона:** внутри здания зоной считается комната. Снаружи зоной считается участок между двумя линиями отметок (или линией отметок и краем фрагмента) и стенами зданий вдоль улиц.



Зона улицы, ограниченная линиями отметок и стенами здания

Две зоны внутри здания разделяет стена. Между ними — проход



Две зоны улицы: их ограничивают не только линии отметок, но и края фрагментов

Зона внутри здания, ограниченная стенами

В этом здании четыре зоны, разделённые стенами

Эти две зоны улицы разделены линией отметок



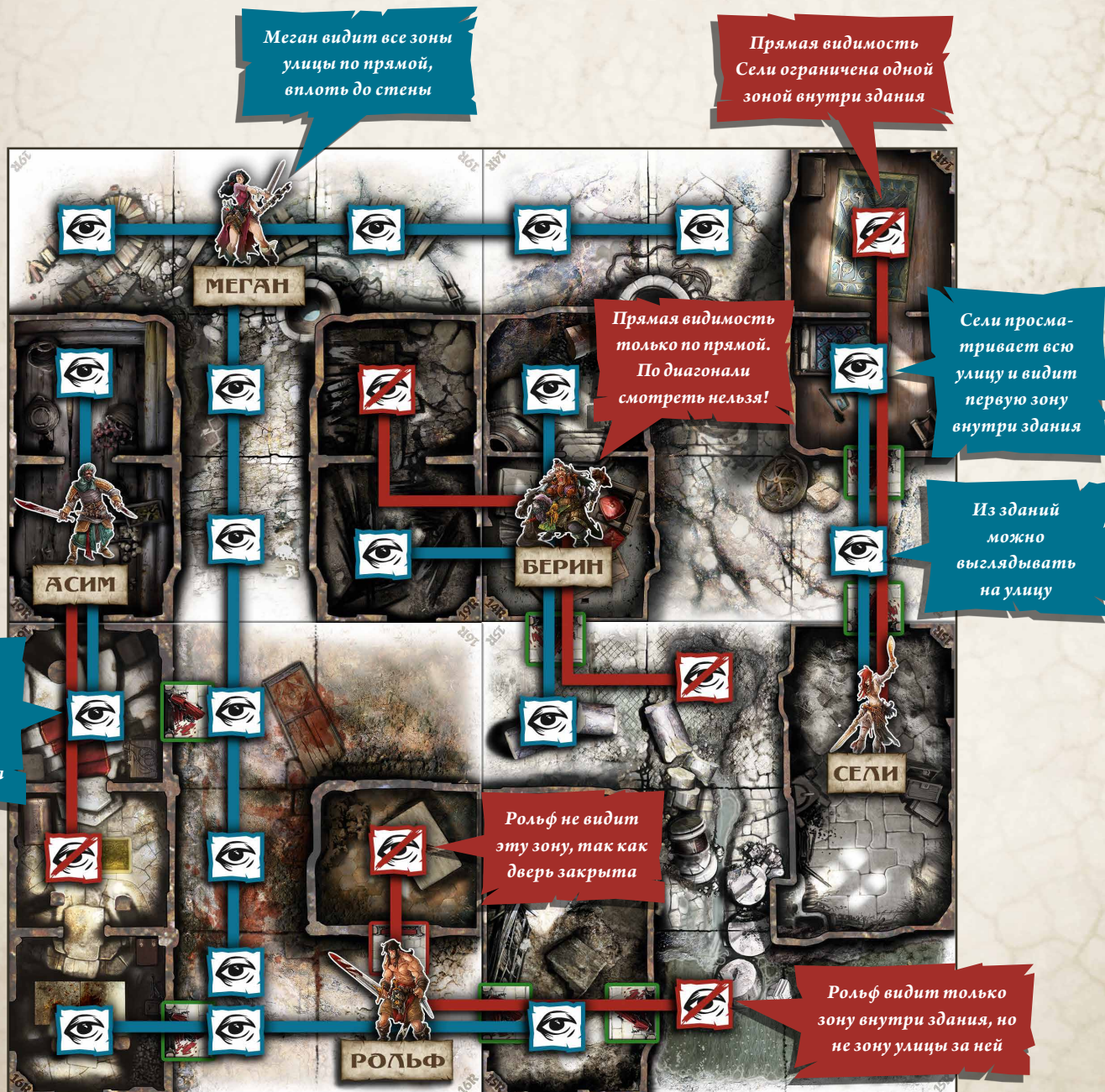
## ♦ Прямая видимость

Как узнать, видит ли меня зомби и вижу ли его я?

На улицах персонажи видят по прямой линии, которая параллельна сторонам игрового поля. По диагонали они не видят. В прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или край поля.

Внутри здания персонаж видит все зоны, которые соединены проходами с зоной, где стоит этот персонаж. Если есть проход, стены не мешают прямой видимости между двумя зонами. Однако прямая видимость у персонажа внутри здания ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно. Если выживший смотрит наружу из здания или с улицы внутрь здания, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на линии, но лишь одна зона внутри здания.

ВАЖНО: изгороди (стр. 37) мешают прямой видимости.







## ◆ ДВИЖЕНИЕ

Персонажи могут передвигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соприкасаются хотя бы одной стороной. Углы не считаются: по диагонали движение невозможно.

На улицах движение между зонами ничем не ограничено. Однако чтобы войти в здание с улицы или наоборот, персонажи обязаны идти через дверь (или проход).

Внутри здания персонажам разрешено двигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соединены проходом. Расположение фигурки и планировка стен не имеют значения, если зоны соединяются проходом.

**ВАЖНО:** у водных зон особые правила движения (стр. 37).





## ◆ СТРОЕНИЕ КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ

### ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

**О**рки-зомби вторглись в земли, которые уже два года раздирает война. Потери с обеих сторон ужасают, но покуда хотя бы один из нас жив, битва не окончена. Впрочем, есть и хорошие новости: прыгом пустые дома и повсюду оружие.

В игре «Зомбицид: Зелёная орда» вы найдёте множество карт снаряжения. Снаряжение, которое пригодится выжившим для уничтожения зомби, делится на три категории: оружие ближнего боя, дистанционное оружие и боевые заклинания.

• У **оружия ближнего боя** дальность равна 0, поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Его используют для действий ближнего боя (см. стр. 33).



*Дварфийские топоры и северные мечи — это оружие ближнего боя. Встречаются они часто и, как правило, помогают взламывать двери (см. стр. 13)*

• У **дистанционного оружия** дальность может быть и 1, и больше. Его используют для действий на дистанции (см. стр. 34). Если вы атакуете кого-то дистанционным оружием на дистанции 0, бой всё равно считается дистанционным.



*Стальные луки и арбалеты — это дистанционное оружие. Неплохо помогают прорезивать ряды зомби издалека*



• На картах **боевых заклинаний** изображены свитки. Дальность у них также может быть 1 или больше. Заклинания используют для магических действий (см. стр. 35). Если вы атакуете кого-то боевым заклинанием на дистанции 0, действие всё равно будет считаться магическим.



*Примеры боевых заклинаний: шаровая молния и телекинетический взрыв. Их можно пускать в ход как на ближней, так и на дальней дистанции. Зачастую у заклинаний есть особо смертоносные свойства*



Некоторые карты снаряжения могут принадлежать сразу к нескольким категориям.



**Шипастый лук** — одновременно и оружие ближнего боя, и дистанционное

### ШУМНОЕ И БЕСШУМНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ УБИЙСТВА ЗОМБИ И ВЗЛОМА ДВЕРЕЙ



Снаряжение, которое позволяет взламывать двери, но требует для этого бросок кубика, помечено таким символом. Значение на кубике — это минимальный результат, который нужно выбросить, чтобы взломать дверь.



Снаряжение, которое позволяет взламывать двери без броска кубика, помечено таким символом.

Снаряжение, которое позволяет убивать зомби, имеет боевые характеристики, указанные внизу карты.



Рядом с символами взлома и боевыми характеристиками стоит ещё один символ: он показывает, создаётся ли шум, когда вы совершите соответствующее действие. На шум сбегаются мертвяки!



Это шумное действие: совершив его, положите на поле жетон шума (см. стр. 15).



А это — бесшумное. Не кладите жетон шума.

## МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Эти ромбики показывают, на каком уровне опасности должен находиться выживший, чтобы у него была возможность использовать эту карту. На большинстве карт изображены все четыре ромба. Это означает, что оружие доступно выжившему независимо от уровня опасности.

На картах магического снаряжения часть ромбов отсутствует: на этих уровнях выживший не может использовать такую карту (но ничто не запрещает хранить её в подходящей для этого ячейке).



Это карты магического снаряжения. На определённых уровнях опасности их нельзя использовать.

Также обратите внимание, что у всех этих карт есть атрибут «Хранилище» (см. стр. 6)



## БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На картах оружия ближнего боя, дистанционного оружия и боевых заклинаний указаны боевые характеристики, благодаря которым вы сможете сделать из зомби котлету.



**ДЛЯ ОБЕИХ РУК:** если у вас по одинаковому оружию в каждой руке, можете за одно действие использовать оба. Если это дистанционное оружие или боевые заклинания, необходимо, чтобы вы целились в одну зону

**РУКА:** чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку



**БЕСШУМНЫЙ:** не создаёт шума в ближнем бою

**ВЗЛАМЫВАЕТ ДВЕРИ:** может быть использовано для взлома запертых дверей без броска кубика

**ШУМНЫЙ:** создаёт шум при взломе двери

**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0» означает, что оружие предназначено только для рукопашной (ближний бой)

**УРОН:** количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений

**РУКА:** чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку

**КУБИКИ:** потратив действие ближнего боя на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

**ТОЧНОСТЬ:** если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

**БЕСШУМНЫЙ:** не создаёт шума в дистанционном бою



**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. Максимальное значение «1» или больше означает, что оружие предназначено только для дистанционного боя

**КУБИКИ:** потратив действие дальнего боя на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

**ТОЧНОСТЬ:** если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

**УРОН:** количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений



**РУКА:** чтобы использовать это снаряжение, положите его в руку

**ЗАКЛИНАНИЕ:** на картах заклинаний изображён свиток

**УРОН:** количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 или больше ранений

**ТОЧНОСТЬ:** если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным. Применяется по отдельности к каждому брошенному кубику

**КУБИКИ:** потратив магическое действие на применение заклинания, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь

**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно заклинание

**ШУМНЫЙ:** создаёт шум в магическом бою. Оружие или заклинания для обеих рук создают один жетон шума за действие

**ДЛЯ ОБЕИХ РУК:** если у вас по одинаковому заклинанию в каждой руке, можете за одно действие использовать оба. Необходимо, чтобы вы целились в одну зону

## ШУМ

**Если раньше орда вела себя шумно, то после эпидемии зомби-чумы она впала в молчание.** Толпы ходячих мертвецов могут двигаться без единого звука — разве что иногда раздаётся плеск воды, когда они попадают в водоём. Но всё меняется, стоит им заметить или услышать выжившего. Они неотступно, целенаправленно идут за своей жертвой, не замечая преград. Мы часто используем шум, чтобы отвлечь их или заманить на верную гибель.



Чтение заклинаний или взлом дверей создают шум, который привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным снаряжением взламывается дверь или производится атака, появляется жетон шума.

- Положите жетон в зону, где выживший совершил это действие. Жетон останется в этой зоне, даже если выживший уйдёт.
- От одного действия может появиться лишь 1 жетон шума, и неважно, сколько игрок бросил кубиков или нанёс урона и было ли у него оружие в обеих руках или только в одной.
- В конечной фазе все жетоны шума необходимо убрать с поля (стр. 8).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** каждая фигурка выжившего тоже считается за жетон шума. Ну да, вот не получается у них действовать по-тихому! Да и у зомби слух весьма чуткий.

**ПРИМЕР:** Берин тратит действие, чтобы взломать дверь топором. Это громкий способ избавиться от двери — положите в эту зону жетон шума. Далее герой атакует зомби в своей зоне и валит его парой ударов. В драке топор — тихое оружие, так что жетон шума не кладётся. Однако в зоне и так два источника шума: жетон от взлома двери и сама фигурка Берина.

В другой зоне Меган совершает 2 магических действия с помощью смертельного шквала. Хотя выжившая каждый раз бросала 2 кубика, она получает в свою зону лишь 2 жетона шума — по одному за каждое магическое действие. Жетоны остаются в том месте, где Меган создала шум. Они не переносятся, когда она двигается.



## Опыт, уровень опасности и умения

За каждого убитого зомби выживший получает 1 очко опыта, а его указатель опыта двигается вправо по шкале опасности. За сбор жетонов целей в некоторых приключениях и уничтожение отряда начисляется больше опыта, чем обычно.

Существует 4 уровня опасности: синий, жёлтый, оранжевый и красный. Они символизируют количество появляющихся зомби — от мелких групп до настоящей лавины.

На каждом уровне опасности выживший обретает 1 новое умение, которое помогает пройти приключение (подробнее об умениях — на стр. 54). Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. На красном уровне у вашего персонажа будет 4 умения. Получая новое умение, добавляйте новый указатель на соответствующее деление на панели управления.

- Как только выживший получит 7 очков опыта, его уровень опасности станет жёлтым и он получит четвёртое действие.
- Как только выживший получит 19 очков опыта, его уровень опасности станет оранжевым и он сможет выбрать одно из двух умений, которые указаны на планшете. Обозначьте свой выбор новым указателем.
- Набрав 43 очка опыта, выживший достигает красного уровня опасности и выбирает одно из трёх умений, которые указаны на планшете.

У накопления опыта есть и обратная сторона. Когда берёте карту, вызывающую появление зомби, вы обязаны прочитать текст, который соответствует уровню опасности у самого опытного выжившего, ещё находящегося в игре (см. «Появление зомби», стр. 28). Чем сильнее ваш выживший, тем больше кругом мертвяков.



**Красный уровень:**  
2 орка-толстяка

**Оранжевый уровень:**  
5 орков-ходовков

**Жёлтый уровень:**  
2 орка-бегуна

**Синий уровень:**  
нет зомби



От 0 до 6 очков опыта: синий уровень, только стартовое умение

От 7 до 18 очков опыта: жёлтый уровень, получите четвёртое действие

От 19 до 42 очков опыта: оранжевый уровень, выберите одно из двух новых умений

43 очка опыта: красный уровень, выберите одно из трёх новых умений





## ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может нести не больше 8 карт снаряжения. На вашей панели управления есть три типа ячеек для снаряжения: 2 ячейки рук, 1 ячейка тела и 5 ячеек заплечной сумки. В любой момент без затраты действий (даже в чужой ход) вы можете сбрасывать карты из инвентаря, чтобы освободить место для новых карт.

### Руки



Такие символы обозначают, что снаряжение можно держать только в руках

- Обе ячейки рук предназначены только для снаряжения с таким символом.
- Карту снаряжения с символом руки можно использовать только тогда, когда она находится в соответствующей ячейке.

### ТЕЛО



Такие символы обозначают, что снаряжение можно носить только на теле

- Ячейка тела предназначена только для снаряжения с таким символом.

- Вместо этого в ячейку тела можно положить карту снаряжения, указанную на самом планшете. Всё равно считается, что оно находится в руке: это особое снаряжение, которое выживший может в любой момент выхватить и использовать в мгновение ока.
- Карту снаряжения с символом тела можно использовать только тогда, когда она находится в соответствующей ячейке.

### ЗАПЛЕЧНАЯ СУМКА



Такие символы обозначают, что снаряжение можно хранить только в заплечной сумке

- В ячейках заплечной сумки можно хранить не больше 5 карт снаряжения любых типов.
- Карты снаряжения с символом тела или руки можно хранить в заплечной сумке, но пока они там, использовать их нельзя. **Любой напечатанный на них текст не действует, пока вы не положите их в подходящие для этих карт ячейки инвентаря.**
- Карту снаряжения с символом заплечной сумки можно хранить только в заплечной сумке, и пока она там, её всегда можно использовать.

В ячейку тела можно положить либо снаряжение с символом тела — например, доспехи, — либо снаряжение, указанное на планшете (в случае Йоханнеса — арбалет)



В ячейки заплечной сумки можно положить любое оружие или заклинания, которые вы в данный момент не используете, а также карты поддержки с символом заплечной сумки — например, «Много болтов», — которые вы можете пустить в ход в любой момент



Обе руки предназначены в первую очередь для боя. В ячейки рук можно положить карты с символом руки — такие как оружие или заклинания



## ♦ Виды зомби

В игре 5 разновидностей зомби. Выжившему стоит выучить их сильные и слабые стороны, если он хочет выживать и дальше. Большинство зомби могут совершить всего одно действие за каждую активацию (исключение — бегуны, у них два действия). Зомби уничтожен, если при атаке ему нанесено требуемое количество ранений (или больше). Тот, кто его атаковал, немедленно получает указанное количество очков опыта.



### ОРК-ХОДОК

Некогда они были простыми бойцами в орочьих ватагах. Зомби-чума лишила их хитрости и коварства, но отнюдь не физической мощи. Каждый из них силён, как два взрослых человека. Целые толпы этих орков-ходоков бродят по полям, забираются в дома и развалины.

Урон: 2

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко



### ОРК-ТОЛСТЯК

В прошлом эти бугаи были ватажками ватаг. Даже по стандартам орков они огромны и одним ударом могут проломить грудную клетку. Если вдруг решите сойтись в рукопашной, убедитесь, что у вас крепкие доспехи и четырёхлиственный клевер за пазухой.

Урон: 3

Чтобы уничтожить: 2 ранения

Опыт за убийство: 1 очко



### ОРК-БЕГУН

А это гоблины, дальние родичи орков, только ниже ростом и проворнее. Они и при жизни-то немало досаждали людям, а после заражения совсем от лап отбились. Они быстры, многочисленны и прайне непредсказуемы. Подобно обычным бегунам, они обладают инстинктом самосохранения и прячутся за спинами более крепких собратьев, чтобы уйти от возмездия.

Урон: 1

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко



### ОРК-ОТРОДЬЕ

Мы не уверены, откуда взялись орки-отродья, но знаем, какими словами их лучше охарактеризовать: необузданная мощь. В секунду они разрывают на куски солдата в доспехах, а самих отродий не берёт почти ни одно оружие. Если заметите в орде такого громилу, то обдумайте две вещи: как его уничтожить и куда бегать, если ничего не выйдет.

Урон: 3

Чтобы уничтожить: 3 ранения

Опыт за убийство: 5 очков

Особые правила:

- От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони (см. стр. 26).
- Чтобы убить отродье, вам понадобится драконья желчь: разлейте её в зоне с отродьем и подожгите факелом, чтобы сотворить драконье пламя (см. стр. 36). Другой способ — использовать оружие, наносящее 3 ранения. Например, требует (см. стр. 24).



### ОРК-НЕКРОМАНТ

Наблюдая за тем, как движется орда зомби, мы заметили в её гуще странные фигуры, отнюдь не похожие на бездушные и безумные машины для убийства. С мрачными ухмылками на лицах они наблюдали за своими ополоумевшими сородичами. Зловещие некроманты — причина всех бед. Они сеют хаос и рвутся к мировому господству, а орда зомби — их оружие. Но едва некромант попадётся кому-то на глаза, он немедленно бежит с поля боя, чтобы распространять заразу в другом месте. Так что выслеживайте их и уничтожайте везде, где возможно.

Урон: 2

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особые правила: подробно описаны на стр. 30.



Таким жетоном обозначается зона появления, которую создаёт некромант. Он так и зовётся — жетон некрозоны



Карты зомби с таким символом подчиняются правилам орды



Термином «орда» обозначается растущая толпа орков-зомби, готовая вторгнуться на поле, причём именно в том месте, где её совсем не ждёшь.

Каждый раз, когда вы раскрываете карту зомби с символом орды, разыгрывая появление зомби на поле, **поместите 1 дополнительную фигурку** зомби той же разновидности (орк-ходок, орк-толстяк или орк-бегун) в особую зону для отложенных фигурок. Все фигурки в этой зоне — это орда. Они заперты в этой зоне до тех пор, пока не будет разыграно появление на поле орды.

## ОРКИ-ЗОМБИ

В игре «Зомбицид: Зелёная орда» присутствуют фигурки орков-зомби. Практически во всём они подчиняются тем же правилам, что и обычные, классические зомби из игры «Зомбицид: Чёрная чума». Отличие в том, что большинство разновидностей орков физически сильнее обычных зомби и наносят выжившим больше ранений. Кроме того, механика орды позволяет им вторгаться на поле толпой в самом непредсказуемом месте. Компоненты всех фантази-«Зомбицидов» совместимы между собой. Вы легко можете смешивать карты орков-зомби и карты зомби из других коробок.

**ВАЖНО:** этот эффект не действует на орков-отродий и орков-некромантов. Карты снаряжения «А-а-а!! Орк-ходок» также не оказывают влияния на орду.

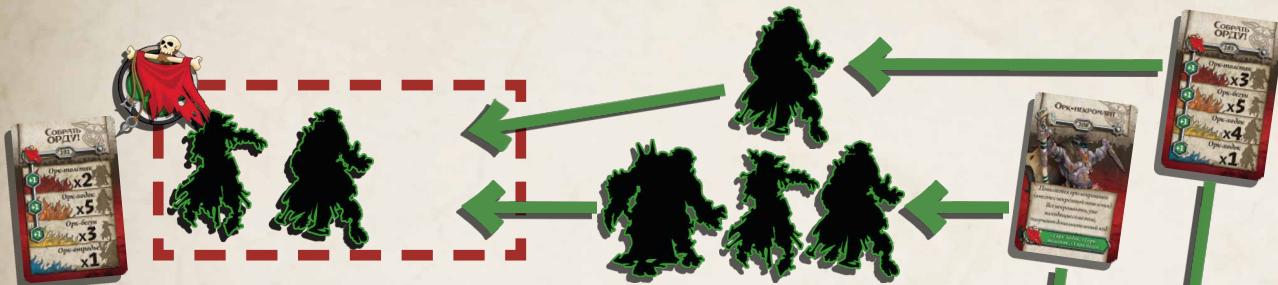
- Каждый раз, когда вы раскрываете карту некроманта с символом орды, разыгрывая появление или реактивацию некроманта, отложите в зону орды 1 орка-ходока, 1 орка-толстяка и 1 орка-бегуна.
- Когда вы раскрываете карту «Вторжение орды!», вся орда появляется в зоне, для которой вы раскрыли карту зомби. После этого шаг появления зомби завершается. Если вы разыгрывали появление зомби в здании, то этот розыгрыш также заканчивается.



Игроки разыгрывают шаг появления зомби на синем уровне опасности. Для этой зоны появления раскрыта карта «1 орк-ходок» с символом орды. 1 фигурку орка-ходока игроки помещают в указанную зону, а ещё 1 фигурку откладывают в зону орды

Затем игроки раскрывают карту для следующей зоны появления: «2 орка-бегуна» с символом орды. 2 фигурки орков-бегунов появляются на поле в указанной зоне, а ещё 1 орк-бегун добавляется в орду





В следующем игровом раунде для первой зоны появления раскрыта карта «Орк-отродье». Появление на поле отродья не приводит к добавлению новых орков в орду

Для второй зоны появления раскрыта карта орка-некроманта! В зоне появляется фигурка орка-некроманта, рядом кладётся некрозона появления (подробнее в правилах некромантов на стр. 30). Появление на поле орка-некроманта приводит к тому, что в орду добавляется 1 орк-ходок, 1 орк-бегун и 1 орк-толстяк. Затем нужно разыграть шаг появления для новой некрозоны. Раскрыта карта «1 орк-ходок». Ещё одна фигурка ходока добавляется в орду!

В третьем игровом раунде наконец раскрыта карта «Вторжение орды!». Все отложенные фигурки из зоны орды перемещаются в эту зону



Поскольку была раскрыта карта «Вторжение орды!», шаг появления закончен. Для этих двух зон не раскрывайте карты зомби







# ФАЗА ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока, каждый участник игры активирует всех своих выживших в порядке на свой выбор. На синем уровне опасности выживший способен совершить 3 действия (не считая дополнительных, которые могут появиться благодаря умениям, доступным на синем уровне). Действия могут быть следующими.

## ◆ ДВИЖЕНИЕ

**«Подпусти к себе зомби там, где ты их ждёшь, а потом бей со всей силы. Если это невозможно, просто бей со всей силы!»**

— Рольф

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может пройти сквозь внешние стены зданий и запертые двери. Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё 1 действие за каждого зомби, стоящего с ним в одной зоне. Когда выживший попадает в зону с зомби, его движение прерывается, даже если у него есть умение, позволяющее за 1 действие двигаться через несколько зон (или умение «Проныра», см. стр. 57).

**ПРИМЕР:** Берин находится в зоне с двумя орками-ходоками. Чтобы её покинуть, он тратит 1 действие на движение, а затем — ещё 2 действия (за каждого ходока). Таким образом, он лишается 3 действий. Если бы в зоне находилось 3 зомби, Берину бы потребовалось 4 действия, чтобы переместиться в другую зону.

**ВАЖНО:** у водных зон особые правила движения (стр. 37). Когда выживший хочет покинуть водную зону при помощи действия-движения, он должен потратить 1 дополнительное действие. Это правило не нужно учитывать, если выживший покидает водную зону через пологий берег. Выжившие, находящиеся под воздействием чар скорости, игнорируют эффекты водных зон.

## ◆ ОБЫСК

**«Ищите дальше. Кто знает, что мы найдём и насколько нам это пригодится...»**

— Йоханнес

Обыскивать можно только зоны внутри зданий и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды снаряжения. Затем он может либо поместить её в инвентарь выжившего, либо немед-

На всех картах зомби в игре «Зомбицид: Зелёная орда» (кроме карт дополнительного хода и вторжения орды) есть символ орды.



В других коробках «Зомбицида» (например, в дополнении Friends and Foes) также встретятся карты зомби с символом орды. Они подчиняются ровно тем же правилам орды!

ленно сбросить. **Выживший может проводить только 1 обыск за ход, даже если тратит на него дополнительное действие.** После обыска выжившему разрешено упорядочить снаряжение в инвентаре без затраты действий. Помните: карты снаряжения можно сбрасывать в любое время без затраты действий, чтобы освободить место в инвентаре для других карт.

Если колода снаряжения опустела, перемешайте сброс (включая стартовое снаряжение) и составьте новую колоду.

## ◆ ВЗЛОМ ДВЕРИ

**«Ты видишь пустые дома, я же — склепы. И там и там одинаково тихо, и открывать дверь стоит с предельной осторожностью».**

— Селу



Символ взлома двери со значком кубика

Если при броске хотя бы на одном кубике выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, дверь взломана

Взламывая дверь, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь



Чтобы взломать дверь, у выжившего в руках должно быть оружие ближнего боя с символом «взлом двери». Потратьте действие и бросьте столько кубиков, сколько указано в характеристиках этого оружия. Если результат хотя бы одного кубика равен значению точности оружия или превосходит его, дверь взломана. Положите в эту зону жетон шума, если ваше оружие — шумное.

**ВАЖНО:** взлом двери — это не действие ближнего боя. Вы не получите бонусы к броску за оружие для обеих рук, всевозможные умения, дающие бонус в ближнем бою, и бонусный кубик за использование кинжала. Бросать нужно ровно столько кубиков, сколько указано в характеристике.



У некоторого оружия символ взлома двери не сопровождается значком кубика. Такое оружие взламывает двери без броска кубиков. Просто потратьте действие и взломайте дверь. Положите в свою зону жетон шума, если ваше оружие — шумное (см. строение карт снаряжения на стр. 12).



Телекинетическим взрывом можно взламывать двери, находясь на удалении от них

Зомби появятся в этом здании, как только будет взломана дверь

Йоханнес взламывает дверь и впервые за партию открывает это здание

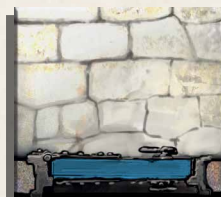
Появляется зомби

Здесь зомби не появляются. Пока дверь заперта, доступна в эту комнату нет

Дверей нет, зомби здесь не появляются

И здесь тоже

Во многих приключениях фигурируют цветные двери. Как правило, их нельзя взломать, пока не будут выполнены определённые условия — например, пока не будет найден жетон цели соответствующего цвета. Подробнее читайте в описании самого приключения.



## Появление зомби в зданиях

Когда игроки впервые открывают вход в закрытое здание, они сразу обнаруживают всех зомби в каждой комнате этого здания. Одно здание может занимать несколько фрагментов поля и включает в себя все комнаты, связанные проходами. В любом порядке выбирайте одну за другой зоны этого здания и для каждой берите карту зомби. Поместите соответствующее количество зомби нужной разновидности в выбранную зону (см. «Появление зомби» на стр. 28).

- Если вы взяли карту дополнительного хода, немедленно выполните указанное на карте действие.
- Если вы взяли карту «Вторжение орды!» (см. стр. 19), все отложенные фигурки зомби из орды появляются в этой зоне. После этого больше не раскрывайте карт зомби для этого здания.
- Когда колода зомби закончится, перемешайте все карты из сброса и составьте из них новую колоду.

**ВАЖНО:** если здание открыто с самого начала партии, не разыгрывайте появление зомби, когда войдёте в это здание.



## Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением

«Если тебе эта броня ни к чему, отдай мне. Разберу её на запчасти — ремешки для арбалета точно пригодятся».

— Цоханнес

Потратив 1 действие, выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом. Одновременно с этим выживший может обмениваться любым количеством карт с другим выжившим (но только с одним), который находится с ним в одной зоне. Тот другой выживший может упорядочить карты в собственном инвентаре без затраты действия.

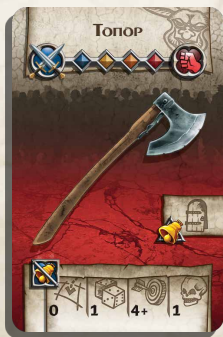
Обмен не обязан быть равноценным: если оба участника согласятся, можно даже отдать всё сразу и даром!



## Боевые действия

Во время боевых действий вы используете самое разное снаряжение, ориентированное на ближний, дистанционный или магический бой.

### Действие ближнего боя

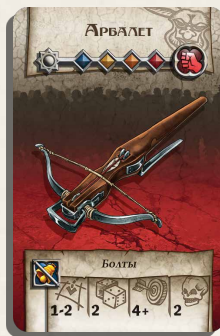


«Там, откуда я родом, церемониться не принято. Мы бьём — стремительно и со всей дури. А ещё громко кричим. Так пусть же зомби услышат песнь моего народа!»

— Рольф

Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражения» на стр. 32). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

### Действие дистанционного боя



«Технические приспособления — это моя магия. Вот представь, я могу соткать из воздуха деревянные болты и запустить их во врагов подобно тому, как ты шлёшь на них огонь и молнии. Вот только голова у меня после этого не болит, да и свитки твои промочить можно...»

— Цоханнес, обращаясь к Меган

Выживший применяет оружие дистанционного боя, которое держит в руках, чтобы выстрелить в зомби, находящихся в одной зоне в пределах расстояния, указанного на карте этого оружия (см. «Сражения» на стр. 32). В «Зомбициде» персонажи стреляют по зонам, а не по персонажам. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (см. стр. 34).

Помните: атака из дистанционного оружия на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.

### Магическое действие



«Когда-нибудь тетица твоего арбалета лопнет, а броня обратится в пыль. Или у тебя закончатся боеприпасы, и ты с голыми руками ринешься в бой, пытаясь спасти свою шкуру. И вот тут-то я призову силу стихий и спасу твою зад. Магия неспроста кажется чем-то старомодным. Она всегда была и всегда будет».

— Меган, обращаясь к Цоханнесу

Выживший применяет боевое заклинание (заклинание с боевыми характеристиками), которое держит в руках, чтобы атаковать зомби. Такая атака проводится по правилам дистанционного боя.





## ◆ ДЕЙСТВИЕ ЧАР

«Уж не знаю, что там за невидимые силы питают эти чары, но они тоже явно не в восторге от зомби!»

— Асим



Карты чар выглядят так

Выживший применяет чары (заклинание без боевых характеристик), которые держит в руках, по правилам, описанным на карте чар.

- Чарами воздействуют на персонажей или на зоны (сверяйтесь с описанием карты) в прямой видимости выжившего.
- Если цель — выживший, то целью можно выбрать и себя.
- У большинства карт чар есть приписка «1 раз за ход»: выживший может применить такое заклинание только раз за каждый свой ход. Если у него несколько копий одной карты, каждая копия чар применяется по отдельности. Одну и ту же карту чар можно применить и несколько раз за игровой раунд в том случае, если выжившие будут передавать её друг другу и в свой ход использовать.



## ◆ Взять или активировать ЦЕЛЬ

«— Погляди на карту. Артефакт может быть здесь, здесь или тут. Как поступим?»

— Как и обычно. Пойдём кратчайшей дорогой, убивая всех на своём пути».

— Меган и Рольф

Выживший берёт жетон цели или активирует объект в этой же зоне. Все игровые эффекты изложены в описании приключения.

## ◆ Осадные действия — ТРЕБУШЕТ

В игре «Зомбицид: Зелёная орда» есть фигурка требушета, помогающая убивать зомби на больших расстояниях и выполнять некоторые условия приключений. Требушет — осадное орудие. Это не персонаж. Чтобы совершить осадное действие, выживший должен потратить несколько действий одновременно.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ТРЕБУШЕТА

Сколько нужно потратить действий: 3

Выживший и требушет передвигаются из текущей зоны в следующую. Это действие подчиняется обычным правилам движения, но на него не влияют умения и игровые эффекты, относящиеся к действию-движению.

Если требушет оказался в водной зоне, он уничтожен — уберите фигурку с поля.

### СТРЕЛЬБА ИЗ ТРЕБУШЕТА

Сколько нужно потратить действий: 3

Выживший заряжает требушет и стреляет из него, целясь в зону на дистанции 2 или больше. Цель не обязана находиться в прямой видимости. Стрельба из требушета подробно объясняется на стр. 35. Стрельба из требушета — не боевое действие. На него не влияют умения, снаряжение и игровые эффекты, относящиеся к боевым действиям. Стрельба из требушета не создаёт шума.

## ◆ ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!

Выживший нарочно издаёт шум, чтобы привлечь зомби. Положите в его зону 1 жетон шума.

## ◆ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Выживший не совершает действий и досрочно завершает ход. Все непотраченные действия сгорают.





## ФАЗА ЗОМБИ

«Орки-зомби представляют очевидную опасность благодаря своей физической силе. Но так же стоит опасаться их „стадного чувства“, которое по-прежнему сильно: заражённые собираются в группы и в полном молчании бродят по округе в поисках добычи. А потом приходит час их первобытной свирепости. В мгновение ока ватага орков бросается на врага и сминает его позиции. Ни в коем случае нельзя недооценивать глупых созданий, которые собираются толпой».

— Меган



Когда игроки задействовали всех выживших, в игру вступают зомби. Ими никто не управляет: они делают всё сами.

### Шаг 1 — Активация

Каждый орк-зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Сначала выполняются атаки, затем — движение. Однако помните, что за 1 действие зомби способен провести лишь 1 атаку **или** совершить 1 движение.

#### АТАКА

Каждый орк-зомби атакует выжившего в одной зоне с ним. Атака зомби всегда считается успешной, не подразумевает броска кубиков и наносит определённое число ранений, в зависимости от разновидности.

- Орк-ходок: 2 ранения
- Орк-толстяк: 3 ранения
- Орк-бегун: 1 ранение
- Орк-отродье: 3 ранения и нельзя делать бросок брони (см. следующую страницу)
- Орк-некромант: 2 ранения

Если атакованных выживших несколько, игроки сами решают, как распределить ранения между ними. При жела-



нии все ранения можно назначить одному из них.

Каждая успешная атака орка-зомби наносит определённое число ранений.

После броска брони (если предусмотрен) указатель на шкале ранений сдвигается на 1 деление вправо за каждое полученное ранение. Как только указатель достигает деления 3, выживший убит. Уберите с поля его фигурку и сбросьте его снаряжение.

Неистовый жор! Зомби нападают группами. Если зомби атакуют выжившего, все прочие активированные зомби в этой же зоне присоединяются к нападению. Даже если наносимых ими ранений окажется больше, чем необходимо для убийства выжившего.

**ПРИМЕР:** в зону с 5 орками-ходоками попали 2 выживших. Чтобы уничтожить несчастных жертв, достаточно и 3 ходков, но игроки решают, что все 10 ранений получит один и тот же выживший. Твоё имя останется в легендах, герой!



## БРОСОК БРОНИ





**Броня:** выжившие, у которых в ячейке тела лежит карта брони, могут сделать бросок брони, чтобы избежать атак зомби. Бросьте столько кубиков, сколько атак зомби выживший пытается избежать. Подсчитайте, на скольких кубиках результат равен значению на карте брони или превосходит его. Именно столько атак зомби получится предотвратить. Вы сами выбираете, какую именно атаку предотвратит каждый успешный бросок кубика. Если вы верите в удачу выжившего в броне — назначьте все атаки зомби ему: не исключено, что он спасётся сам и спасёт всех остальных.

**Щит:** щит, находящийся в руке, позволяет делать броски брони при отсутствии брони как таковой. А если у выжившего, помимо щита, есть и броня, он может один раз перебросить свой бросок брони. Перебросьте все кубики, и новый результат заменит предыдущий.

**С помощью броска брони нельзя предотвратить ранения, нанесённые отродьями, и гибель от драконьего пламени.**

**ПРИМЕР:** Рольф и Сели находятся в одной зоне с двумя орками-ходоками и одним орком-толстяком. На Сели кольчужный доспех (броня 4+), и у обоих нет ранений. Зомби атакуют, и каждый орк-ходок наносит 2 ранения, а орк-толстяк — 3 ранения. Игроки должны решить, как распределить три атаки зомби между двумя выжившими. Например, все три атаки может принять на себя Сели: у неё кольчужный доспех, а значит, больше шансов защититься. Либо же игроки могут распределить между собой раны по договорённости. Они решают, что атака одного ходока достанется Рольфу, а атака второго ходока и атака толстяка — Сели. У Рольфа брони нет, а значит, предотвратить 2 полученные раны нечем. Сели делает бросок брони: она бросает два кубика (по одному за каждую атаку зомби) и полу-

чает результат  и . Один успех из двух! Одна атака предотвращена. Если решает предотвратить атаку орка-толстяка и получает 2 ранения от непредотвращённой атаки орка-ходока.

## ДВИЖЕНИЕ

«Зомби не нужен сон, отдых или дневной свет. Возможно, в этом причина их медлительности. Где-то в глубине сознания они понимают, что всё равно тебя настигнут. Так зачем торопиться?»

— Асим

Неатаковавшие зомби теряют действие на перемещение по игровому полю к своим жертвам в соответствии с правилами, описанными ниже.

### 1. Зомби выбирает целевую зону.

- Если он видит выжившего, то движется к нему. Если он видит выживших в различных зонах, то движется к самой шумной группе. Помните, что каждый выживший равноценен 1 жетону шума.
- Если он никого не видит, то движется к зоне с наибольшим количеством жетонов шума.

В обоих случаях расстояние не важно. Зомби всегда движется к самой шумной еде, которую видит или слышит.

### 2. Зомби передвигается на 1 зону по направлению к целевой зоне, выбирая кратчайший путь.

Если в эту зону нет прохода, зомби всё равно движется к ней, как будто все двери взломаны. Однако запертые двери по-прежнему его останавливают.

Если кратчайших путей несколько, зомби разделяются на равные группы и следуют по всем возможным маршрутам. Они разделяются и в том случае, если в нескольких целевых зонах лежит одинаковое количество жетонов шума. **При необходимости добавьте на игровое поле ещё орков-зомби, чтобы после разделения в группах было одинаковое количество орков-зомби каждой разновидности.**





### Особые случаи разделения групп зомби.

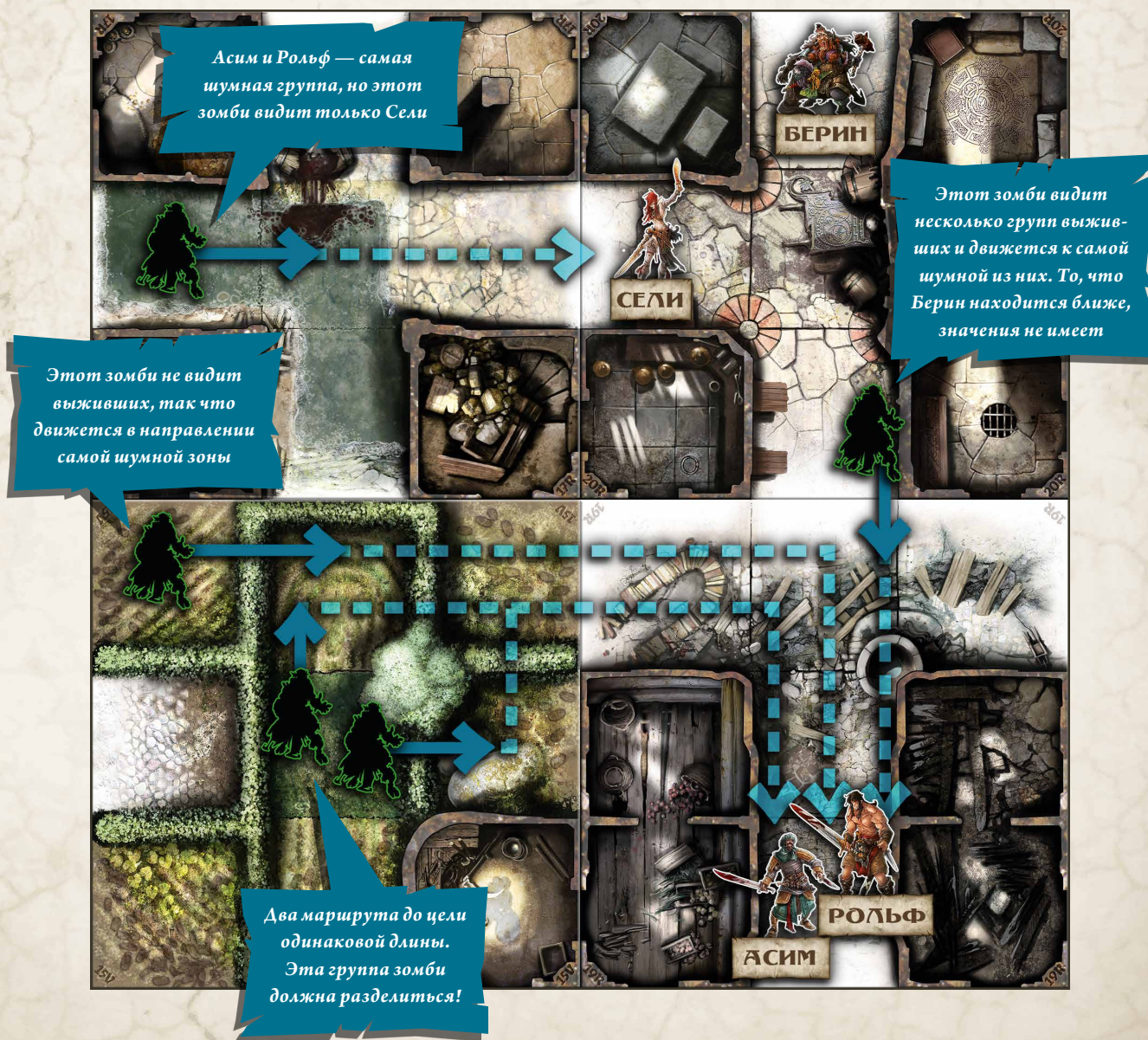
- Орки-отродья и орки-некроманты никогда не разделяются. По какому маршруту они пойдут, решают игроки.
- Если для создания одинаковых групп после разделения вам не хватает фигурок орков-зомби, решите, какая из групп получит подкрепление и в каком направлении пойдут эти неравные отряды. К дополнительному ходу зомби это не приводит (см. стр. 29).

**ПРИМЕР:** группа из 4 орков-ходоков, 1 орка-толстяка и 3 орков-бегунов движется к группе выживших. Зомби могут пойти по двум маршрутам одинаковой длины, так что они разделяются на группы.

- 2 ходока идут одним путём, другие 2 — вторым.
- Толстяк присоединяется к двум ходокам. Затем на поле нужно поставить второго орка-толстяка, который пойдёт с другой группой.
- 2 бегуна идут с первой группой, а третий — со второй группой. На поле нужно поставить ещё 1 орка-бегуна для второй группы.

Кажется, шансы выживших слегка уменьшились.

**ВАЖНО:** у орков-некромантов свои правила движения. Они всегда движутся к ближайшей обычной зоне появления зомби (не некрозоне), см. стр. 30.





## ◆ ОРКИ-БЕГУНЫ

**О**рки-бегуны — стайные хищники в худшем смысле этого слова. Они собираются в стаи и проявляют невероятную быстроту в самые неожиданные моменты. Раньше мы считали гоблинов зловредными, вероломными тварями, у которых всё время что-то на уме. Сейчас это просто скоростные монстры, у которых на уме только одно: убивать.



Это особенные зомби, поскольку они могут совершить 2 действия за ход. Как только все зомби, включая бегунов, пройдут фазу активации и выполнят первое действие, бегуны активируются снова и выполняют второе действие для атаки выживших в своей зоне или для движения, если атаковать некого.

*ПРИМЕР 1: в начале фазы зомби группа из 3 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Поскольку в своей зоне атаковать им некого, зомби совершают первое действие, чтобы переместиться в зону с выжившим. Затем бегуны совершают второе действие. Они теперь находятся в одной зоне с выжившим, поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение, и выживший гибнет.*

*ПРИМЕР 2: бегун оказался в одной зоне с выжившим, а ходок — в соседней зоне. Первым действием бегун атакует выжившего и наносит 1 ранение, а ходок перемещается в их зону, поскольку видит выжившего. Затем бегун совершает второе действие — снова атакует и наносит вторую рану.*

*Пример 3: выживший находится в одной зоне с 2 ходоками, 1 толстяком и 2 бегунами. Все зомби атакуют и наносят 9 ранений. Выжившему хватило бы и 3, но остальные 6 наносятся в любом случае без дальнейших последствий. Ни один зомби не движется, поскольку все они атаковали. Затем бегуны выполняют второе действие. Нападать им не на кого, так что они перемещаются на 1 зону в сторону своей следующей жертвы.*

## ◆ ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ

«Заратённый, не заратённый — какая разница? Как ни крути, хороший орк — это мёртвый орк... Ой, стоп-стоп, я этого не говорил!»

— Берин

На страницах приключений указаны места, где появляются зомби в конце каждого хода. Это **зоны появления**.



Зоны появления зомби отмечены жетонами появления



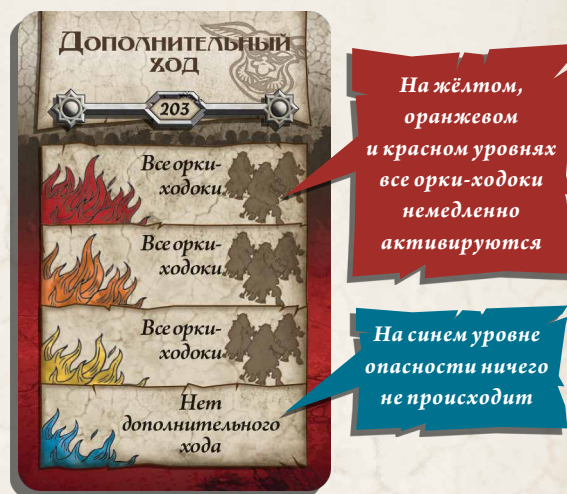
Укажите зону появления и раскройте верхнюю карту зомби. Прочитайте строчку, которая соответствует цвету текущего уровня опасности у самого опытного из живых персонажей (синий, жёлтый, оранжевый или красный). Поместите на поле указанное количество зомби соответствующей разновидности.



## КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХОДА

«Люблю, когда враг держит меня в тонусе».

— Асима



Повторите процесс для каждой зоны появления.

Каждый раз начинайте с одной и той же зоны и двигайтесь по часовой стрелке. Когда закончится колода зомби, перемешайте все сброшенные карты и составьте новую.



Не забудьте, что при раскрытии карты зомби с символом орды срабатывают правила орды (см. стр. 19). Каждый раз, когда раскрывается карта с таким символом, откладываете в зону орды дополнительную фигурку зомби той же разновидности, которая появляется на поле!

**ПРИМЕР:** у Асима 5 очков опыта, то есть синий уровень опасности. У Сели — 12, и она на жёлтом уровне. Сели — самая опытная, а значит, вы будете читать строчку на карте зомби, соответствующую жёлтому уровню опасности. В примере выше на поле появятся 4 орка-бегуна, а ещё 1 орк-бегун добавится в орду.

## Зоны появления других цветов



В некоторых приключениях есть зоны появления зомби других цветов — например, синие или зелёные. Если не указано иное, эти зоны не действуют, пока не произойдёт определённое событие (например, пока не будет взят жетон цели соответствующего цвета). Пока зона неактивна, не берите для неё карт зомби.

Когда вы раскрываете карту дополнительного хода, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанной разновидности получают дополнительный ход (см. «Шаг 1 — активация» на стр. 25). Обратите внимание, что на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.

## Если закончились фигурки

В коробке «Зомбицид. Зелёная орда» хватит орков-зомби, чтобы заполнить целую деревню. Однако игроки всё-таки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённой разновидности — например, при появлении новых мертвецов или наполнении здания. В этом случае необходимо поставить всех оставшихся в запасе орков-зомби указанной разновидности (если таковые есть) на поле. После этого все зомби этой разновидности немедленно получают дополнительный ход.

**ВАЖНО:** если у вас не хватает фигурок зомби, чтобы выставить на поле при разделении групп (см. стр. 26), это не приводит к дополнительному ходу.

При определённых (плохих) обстоятельствах могут произойти несколько активаций подряд. Это правило особенно важно, когда дело касается орков-отродий и орков-некромантов, ведь в коробке с игрой «Зомбицид: Зелёная орда» всего по одной фигурке таких зомби. При определённых обстоятельствах отродье или некромант могут получить сразу несколько дополнительных ходов за раунд. В игре может появиться и несколько отродий и некромантов, если у вас найдутся соответствующие фигурки в нужном количестве.

Короче говоря, всегда внимательно следите за количеством зомби в игре (особенно это касается орды), чтобы не нарваться на ораву неожиданно шустрых мертвецов!



## Орки-некроманты

Из всех ваших противников они — самое главное зло. Некроманты сеют хаос повсюду, где ни появятся, и рвутся к власти над всем миром. На то, чтобы марать руки в боях с выжившими, у них времени нет, так что они пытаются спастись бегством сразу же, как только их обнаружат. Орки-некроманты подчиняются нескольким особым правилам.

- Во всех игровых аспектах орк-некромант считается зомби.
- Орка-некроманта сопровождает собственная армия заражённых. Когда появляется некромант, положите дополнительный жетон появления зомби («некро»-стороной вверх) в зону, где он появился. Затем немедленно разыграйте появление зомби для этого нового жетона. С этого момента некрозона появления считается действующей: в ней будут появляться зомби по тем же правилам, что и в обычной зоне появления.



ШАГ 1

Раскрыта карта орка-некроманта. Поставьте на поле фигурку орка-некроманта, а рядом положите жетон некрозоны. Возьмите и разыграйте для неё дополнительную карту зомби. С этого момента зомби будут появляться в некрозоне по тем же принципам, что и в любой другой. Также не забудьте добавить в орду 1 орка-ходока, 1 орка-бегуна и 1 орка-толстяка, как велит карта некроманта

- В дальнейшем каждый раз, когда будет раскрыта новая карта некроманта (неважно, какого вида), все некроманты, уже находящиеся на поле, получают дополнительный ход — и так, пока они не сбегут или не погибнут.
- Каждый раз, когда вы раскрываете карту орка-некроманта с символом орды, разыгрывая появление или реактивацию некроманта, отложите в зону орды 1 орка-ходока, 1 орка-толстяка и 1 орка-бегуна (см. правила орды на стр. 19).
- Некромант пытается сбежать с поля. Если во время активации некроманта в его зоне нет выживших, которых он мог бы атаковать (см. фазу зомби, стр. 25), он передвигается на 1 зону по направлению к ближайшей действующей зоне появления (НЕ той, из которой он появился), игнорируя всех выживших в поле зрения. Если на равном расстоянии находятся несколько зон появления, выберите одну.

Игра немедленно проиграна, если некроманту удаётся сбежать в тот момент, когда на поле суммарно находится 6 жетонов появления зомби (включая жетоны некрозон).



ШАГ 2

Тем временем все прочие зомби, желая подраться, движутся навстречу Рольфу и Меган

Некромант пытается сбежать через ближайшую зону появления. Это не может быть зона, из которой он появился (там лежит жетон некрозоны в качестве напоминания). Верхняя зона появления всего в трёх зонах от некроманта. Вперёд!





- Орк-некромант сбегает с поля, как только активируется в зоне появления, через которую может сбежать. Замените жетон некрозоны, который вышел на поле вместе с ним, обычным жетоном появления зомби.

- Убийство некроманта замедляет вторжение. Если вы смогли убить некроманта, выберите зону появления (его собственную некрозону тоже можно выбрать) и уберите оттуда 1 жетон появления. Если после этого жетон некрозоны всё ещё остаётся на поле, замените его обычным жетоном появления зомби.



ШАГ 3: Зло торжествует



ШАГ 3: Добро торжествует

Может случиться и так, что все жетоны появления зомби окажутся в одной зоне. В этом случае орк-некромант всё равно появляется и приносит с собой дополнительный жетон некрозоны, но сбегает сразу же, как только активируется.





# БРАТСТВО НЕКРОМАНТОВ



# СРАЖЕНИЯ

## КАК ИГРАТЬ ПРОТИВ БРАТСТВА

Правила братства позволяют ввести в игру сразу нескольких некромантов. Для этого вам понадобятся дополнительные фигурки этих чёрных колдунов. Вы найдёте их, например, в наборах *Special Guest Box* (продаются по отдельности).

**1. Создайте братство некромантов** при подготовке к игре: выберите, с какими некромантами столкнётся ваш отряд выживших (чем их больше, тем страшнее!). Найдите в колоде зомби 6 карт орков-некромантов и замените их на ту комбинацию карт некромантов, которую сочтёте нужной. Перемешайте колоду зомби вместе с новой комбинацией карт. Вы готовы выступить против братства!

*ПРИМЕР: у вас есть две фигурки орков-некромантов, а также фигурки Остокара и То-Ми Ку-Па. Вы решаете играть против всех четверых и создаёте следующую комбинацию из шести карт некромантов: орк-некромант (×3), Остокар (×2), То-Ми Ку-Па (×1). Вы могли бы составить и любую другую комбинацию. При текущем раскладе То-Ми Ку-Па будет появляться в игре реже остальных, но благодаря его особым правилам каждое появление этого некроманта будет запоминающимся!*

**2. Используйте классические правила некромантов** во всём, что касается их появления или передвижения. Разные цвета жетонов некрозон помогут вам держать в памяти, в каких зонах появился тот или иной некромант и куда может сбежать. Помните, что каждая новая карта некроманта даёт дополнительный ход тем некромантам, которые уже находятся на поле.

*ПРИМЕР: орк-некромант, Остокар и То-Ми Ку-Па уже на поле. Вы раскрываете карту орка-некроманта: поставьте в текущую зону появления фигурку некроманта и положите туда дополнительный жетон некрозоны (разумеется, не забудьте пополнить орду). А трое других некромантов на поле получают дополнительный ход. Конец близок!*

**3. Опасайтесь тёмного ритуала!** Некроманты, находящиеся в конце фазы зомби на дистанции 0–1 друг от друга, сбегают с поля, как если бы активировались в зоне появления, через которую можно сбежать. Замените жетоны некрозон, которые вышли на поле вместе с ними, на обычные жетоны появления зомби.

**4. У каждого особого некроманта есть свои правила,** которые описаны на их картах зомби. Эти правила вступают в силу в тот момент, когда некромант появляется на поле, и перестают действовать, как только он сбежал или погиб.

**Мы не на поле боя.** Мы сражаемся с зомби в наших разорённых деревнях, в лесах, по колону в грязи. Это даже не война. Это, скорее, сопротивление. Активное и яростное сопротивление очень активному и яростному захватчику.



Символ кубиков

Когда выживший совершает действие ближнего, дистанционного, магического боя или осадное действие против орков-зомби, бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия, боевого заклинания или осадного орудия.



Символ «Для обеих рук»

Если у действующего выжившего в руках 2 одинаковых оружия или боевых заклинания с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия. Помните, что, если вы совершаете дистанционное или магическое действие, оба оружия/заклинания должны быть нацелены в одну зону.

*ПРИМЕР 1: в руках у Йоханнеса два многозарядных арбалета. На карте многозарядного арбалета изображён символ «Для обеих рук», так что за 1 боевое действие Йоханнес способен выстрелить из обоих. Это позволяет ему бросить 6 кубиков за раз, ведь указанное на карте арбалета число кубиков равно 3!*



Символ «Для обеих рук»

Количество кубиков: 3



**ПРИМЕР 2:** у Асима 2 кривых кинжала. Так как это одинаковые предметы с символом «Для обеих рук», он способен атаковать сразу обоими. По идее, он должен бросить 2 кубика (по 1 за каждый кинжал). Но каждый кинжал добавляет +1 кубик другому используемому оружию ближнего боя. Здесь этот эффект действует в обе стороны, так что за каждый кинжал можно бросать 2 кубика — итого 4!



Особое свойство

Количество кубиков: 1



Символ точности



Символ урона

Результат броска каждого кубика, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель.

Количество нанесённых одной цели ранений при попадании соответствует значению урона на карте оружия.

- Орки-ходоки, орки-бегуны и орки-некроманты умирают после 1 ранения (или больше).
- Чтобы завалить орка-толстяка, необходимо оружие, которое наносит 2 или больше ранений. Неважно, сколько попаданий вы сделаете из оружия, которое наносит 1 ранение. Толстяк всё это выдержит и даже не поморщится.
- Орка-отродье можно уничтожить лишь оружием, которое наносит 3 ранения (или больше). Поскольку в «Зомбициде: Зелёная орда» такого оружия нет, вам придётся уничтожать монстра драконьим пламенем (см. стр. 36) или требшуетом (см. стр. 35).

### ТРИ РУКИ?

Если положить подходящее снаряжение в ячейку тела, то будет считаться, что выживший держит в руках сразу три оружия. По очевидным причинам одновременно он сможет использовать не больше двух. Перед тем как вы будете совершать действия или делать броски за этого выжившего, выберите, какие два из трёх оружий вы используете в данный момент.

**ПРИМЕР:** Йоханнес разрядил 2 многозарядных арбалета в 3 орков-ходоков, которые охраняли орка-толстяка, и добился 5 попаданий. Первые 3 с лёгкостью вынесли ходоков. Увы, 2 оставшихся выстрела попали в толстяка без каких-либо последствий, так как многозарядный арбалет наносит лишь 1 ранение.

На помощь спешит Сели с северным мечом. Она попадает лишь 1 раз, но северный меч наносит 2 ранения, а этого вполне достаточно, чтобы сделать из толстяка отбивную!

Если бы вместо толстяка стояли 2 орка-бегуна, 1 попадание мечом не убило бы обоих. Каждое попадание может устранить лишь 1 цель. Дополнительные ранения к другим целям не применяются.

## Ближний бой



На планшетах выживших и на различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Персонаж с оружием ближнего боя (дальнобойность — «0») может атаковать зомби в своей зоне. Выпавший на каждом брошенном кубике результат, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель. Игрок любым образом распределяет свои попадания между целями в зоне. Промач в ближнем бою не приводит к попаданию в своих (см. стр. 35).

**ПРИМЕР:** Берин бьёт скимитаром орка-ходока, орка-бегуна и орка-толстяка. На кубиках у него выпадает и , что означает 2 попадания. Он решает зарубить ходока и отрезать голову бегуну, поскольку скимитар не наносит достаточно урона, чтобы уничтожить толстяка. Хотя Рольф находится в той же зоне, атаки Берина ему вреда не причиняют.





## ◆ Дистанционный бой



На планшетах выживших и на различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Персонаж с оружием дистанционного боя (с дальностью от «1» и выше) может стрелять по целям в зоне, которую видит (см. «Прямая видимость» на стр. 10). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальности на карте оружия.

### Помните:

- внутри здания прямая видимость ограничена зонами, которые соединены проходами, и не может превышать 1 зоны;
- изгороди (см. стр. 37) мешают прямой видимости;
- промахи могут привести к попаданиям в своих (см. стр. 35), так что цельтесь тщательнее.



Символ дальности

Расстояние, на котором эффективно оружие дистанционного боя (то есть на сколько зон оно стреляет), соответствует значению дальности на карте этого оружия.

Первое из двух значений показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев минимальное расстояние равно «0» — выживший может стрелять по целям в зоне, где находится сам (атака всё равно считается дистанционной). Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие стрелять не может.

**ПРИМЕР:** дальность длинного лука — 1–3. Это значит, что стреляет он на 3 зоны, но по своей зоне владелец длинного лука стрелять не может. Дальность одноручного арбалета — 0–1. Это значит, что выживший может стрелять по целям в своей или соседней зонах.

Когда вы выбираете зону для стрельбы, не принимайте в расчёт персонажей, которые находятся на линии огня между вами и целью. Выстрел не повредит ни другим выжившим, ни зомби, находящимся в зонах, через которые пролетят болты или стрелы. Выживший может даже стрелять по другим зонам, когда в его собственной зоне бродят зомби!

## Приоритет целей

При использовании оружия дистанционного боя (даже на расстоянии «0») стрелок не выбирает цели, в которые попадает за счёт успешных бросков кубиков. Попадания распределяются между персонажами в выбранной для стрельбы зоне по следующему приоритету целей:

- 1 — орки-ходоки
- 2 — орки-толстяки или орки-отродья (выбирает стрелок)
- 3 — орки-бегуны
- 4 — орки-некроманты

Попадания приписываются целям с наивысшим приоритетом (т. е. «1») до их уничтожения. Затем идут цели со следующим приоритетом, тоже до полного уничтожения, — и так далее. Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Ходок	1	1	1
2	Толстяк / Отродье	1	2/3	1/5
3	Бегун	2	1	1
4	Некромант	1	1	1

**Пример:** Сели с двумя одноручными арбалетами (дистанция 0–1, 2 кубика, точность 3+, урон 1, для обеих рук) стреляет в соседнюю зону по двум ходокам, толстяку и двум бегунам. Она бросает 4 кубика (по два за каждый арбалет, оружие для обеих рук) и получает результаты: 3, 3, 4, 5. Одноручный арбалет попадает в цель при результатах «3», «4», «5» или «6». Значит, Сели попадает 3 раза: первыми двумя выстрелами убивает обоих ходоков, у которых наивысший приоритет. Последний меткий выстрел приходится в толстяка, но не причиняет ему вреда: чтобы убить толстяка, нужно оружие, наносящее два ранения.





## ПОПАДАНИЯ В СВОИХ



«Ой. Я не хотел».



— Ваш (бывший) лучший друг

**Выживший не может ранить себя собственными атаками.** Но может случиться, что вы будете стрелять дистанционным оружием, осадным орудием или магическим заклинанием по зоне, где находится другой участник вашего отряда. В этом случае все ваши промахи при броске автоматически превращаются в попадания в своих, находящихся в зоне, по которой вы стреляете. Если выживших в зоне несколько, распределяйте попадания в своих так, как считаете нужным.

Жертва может делать броски брони и за каждый успех предотвращать 1 попадание. Все предотвращённые попадания в своих наносят выжившему столько ранений, каково значение урона применённого оружия или заклинания. Помните: в ближнем бою попаданий в своих не бывает. **Убийство выжившего не принесёт вам очков опыта.**

**ПРИМЕР 1:** Йоханнес стреляет из арбалета (2 кубика, точность 4+, 2 урона) по зоне, где находятся Берин и 2 ходока. Выпало  и : одно попадание и один промах. От попадания гибнет один ходок, а промах означает, что арбалетный болт угодил в выжившего, и Берин получает 2 ранения. Ой!

**ПРИМЕР 2:** Меган применяет двойной телекинетический взрыв (1+1 кубик, точность 3+, 1 урон) по зоне, где находятся Сели и бегун. Выпало  и : два успеха! Для убийства бегуна достаточно и одного, второй успех израсходован впустую. Но это не промах, поэтому Сели жива-здоровая.

**ПРИМЕР 3:** Сели стреляет из одноручного арбалета (дистанция 0–1, 2 кубика, точность 3+, 1 урон) по собственной зоне, где также находятся Рольф и 2 ходока. Выпало  и : попадание и промах. От попадания гибнет ходок, а промах наносит 1 ранение Рольфу. Ранить себя Сели не может.

## ПЕРЕЗАРЯДКА

Большинство видов оружия можно использовать постоянно. Однако некоторые, вроде одноручного арбалета, требуют перезарядки между выстрелами, чтобы выстрелить несколько раз за раунд. На перезарядку тратится 1 действие. Вы можете развернуть карту на 180 градусов как напоминание, что оружие разряжено и требует перезарядки. В конечной фазе раунда такое оружие перезаряжается без затраты действий — в начале следующего раунда оно в полной боеготовности.

- Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела, если хочет использовать в том же раунде.
- Если в обеих руках у выжившего одинаковое оружие для обеих рук, которое требует перезарядки, перезарядить можно оба, потратив лишь 1 действие.
- Можно выстрелить из одного требующего перезарядки оружия для обеих рук в одну зону, а затем (потратив ещё действие) из второго такого оружия — в другую.

**ПРИМЕР:** у Сели два одноручных арбалета. Первым действием она разряжает оба в ходоков, затем перезаряжает оба, а третьим действием опять стреляет. Арбалеты себя исчерпали. В конечной фазе оба арбалета перезаряжаются автоматически.

## МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ



Выживший, у которого в руках боевое заклинание (заклинание с боевыми характеристиками), может стрелять по целям в зоне, которую видит. Расстояние до этой зоны не должно превышать значение дальности заклинания. Магические действия следуют тем же правилам, что и действия дистанционного боя.

## СТРЕЛЬБА ИЗ ТРЕБУШЕТА

Выживший, находящийся в одной зоне с требушетом, тратит 3 действия, чтобы зарядить его и выстрелить. На это действие не влияют умения и игровые эффекты, относящиеся к боевым действиям. **Стрельба из требушета не создаёт шума.**

1. Выберите **любую** зону на дистанции 2 или больше от требушета и назначьте её целью (зоны зданий тоже можно выбрать). Цель не обязана находиться в прямой видимости.
2. Выберите вид боеприпасов, который вы хотите использовать (все 3 вида всегда доступны):
  - **Дробь.** 6 кубиков. Точность 4+. Урон 1.
  - **Картечь.** 3 кубика. Точность 4+. Урон 2.
  - **Валун.** 1 кубик. Точность 4+. Урон 3.Параметр точности снижается до 3+, если зона, по которой стреляет требушет, находится в прямой видимости хотя бы одного выжившего (необязательно стрелка).
3. Урон от попаданий и промахов требушета распределяется по обычным правилам. Действуют правила приоритета целей и попаданий в своих.

**Бомбардировка орды:** из требушета можно стрелять и по орде. В этом случае считается, что все отложенные фигурки орды находятся в одной зоне. Выжившие не видят орду. При бомбардировке орды действует правило приоритета целей.



## ◆ ДРАКОНЬЕ ПЛАМЯ

«Когда все средства себя исчерпали, пора призывать драконов».

— Меган



Лужицы драконьей желчи можно поджечь факелом

Вы можете потратить 1 действие и сбросить карту драконьей желчи, находящуюся в руке вашего выжившего, чтобы положить жетон драконьей желчи в прямой видимости на дистанции 0-1.

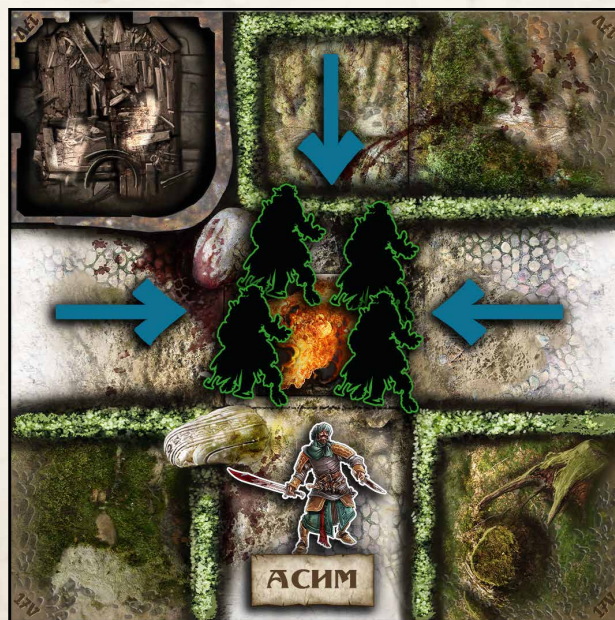
Позднее вы можете потратить 1 действие и сбросить карту факела, находящуюся в руке вашего выжившего, чтобы поджечь лужицу драконьей желчи в прямой видимости на дистанции 0-1 (это может сделать и другой выживший, необязательно тот, кто разливал драконью желчь). Вспыхнет драконье пламя. Все персонажи и осадные орудия в зоне, где находится жетон драконьей желчи, гибнут независимо от того, сколько ранений способны выдержать, сколько уже получили и какая у них броня. **Драконье пламя не создаёт шума.**



После этого жетон драконьей желчи убирается с поля, а выживший, который бросил факел, получает очки опыта за убийство зомби. С помощью драконьего пламени вы можете заманивать зомби в огненные ловушки! Если все жетоны драконьего пламени уже на поле, а вам нужно выложить новый, выберите один из уже находящихся на поле и переложите в новую зону.



**ШАГ 1:** окружённый зомби Асим бросает бутылку с драконьей желчью в собственной зоне. Игрок выкладывает жетон драконьей желчи. Следующим действием Асим отступает в соседнюю зону.



**ШАГ 2:** все зомби погнались за Асимом и оказались в зоне, где разлита драконья желчь. Выживший швыряет туда факел и поджигает драконье пламя. Горите, мерзкие трупы! Асим получает очки опыта за массовое убийство.



# ЗАГРАЖДЕНИЯ, ИЗГОРОДИ И ВОДНЫЕ ЗОНЫ

На некоторых фрагментах поля изображены деревенские пейзажи с несколькими зданиями. Поля и сады обсажены высокими изгородями. Из-за дождливой погоды во многих оврагах стоит вода. По краям водных зон находятся пологие берега и уступы.

## Заграждения



Заграждения устанавливаются на прямой границе между двумя соседними зонами. Они не мешают прямой видимости, зато препятствуют движению — как выживших, так и зомби. Заграждения полезны тем, что с их помощью можно заманивать зомби в западню и прорезивать их ряды дистанционным оружием.

• Выжившие не могут перелезть через заграждение, зато могут совершать действия (магический, дистанционный бой и т. д.) и использовать умения («Прыжок» и т. д.), требующие прямой видимости, в отношении зон, находящихся за заграждением.

• На шаге движения зомби заграждения считаются для них препятствием. Двигаясь к целевой зоне, они стараются обойти заграждение круглым маршрутом. Если другого пути до целевой зоны нет, зомби, находящиеся в соседней с заграждением зоне, перед тем как начать движение, уничтожают заграждение, не тратя действий. Уберите заграждение, прежде чем передвигать зомби.

• В приключениях могут быть и другие правила заграждений.

## Изгороди

**«Когда лезешь через изгородь, всегда будь готов к бою. Никто не знает, кто прячется за ней. Быть выжившим мало — нужно стать хищником!»**

— Рольф

Изгороди изображены на фрагментах поля, а также доступны в виде жетонов, что позволяет адаптировать игровое поле под различные приключения. Изгороди влияют на прямую видимость, движение, все виды дистанционного боя, видоизменяют маршруты зомби. Они в буквальном смысле позволяют выжившим и зомби устроить игру в прятки со смертельным исходом.



• Изгороди мешают прямой видимости (это относится и к выжившим, и к зомби). Это правило не действует на персонажей, которые находятся в зоне башни (см. дополнение «Вульфсбург»).

• Бросайте кубик каждый раз, когда выживший перелезает через изгородь и ни один выживший не видит целевую зону. Если выпало **■**, в целевой зоне появляется орк-ходок (считается, что вы не видели его за изгородью). Это появление никак не влияет на орду, зато может привести к дополнительному ходу в том случае, если в запасе закончились фигурки (см. стр. 29).

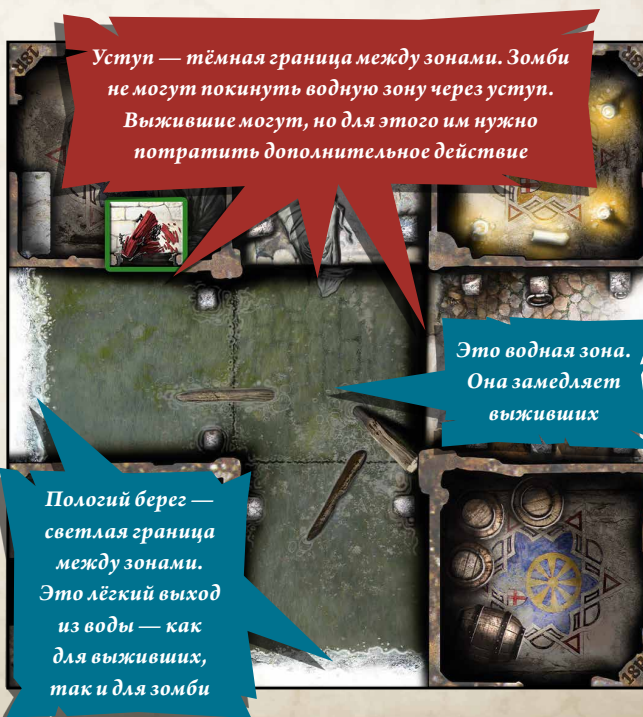
• При подготовке к партии можно устанавливать дополнительные жетоны изгородей на прямой границе между двумя соседними зонами. Это хороший способ разнообразить существующие приключения или даже создать свои собственные!

## Водные зоны

В этих зонах персонажи стоят по пояс в воде. Большинство водных зон соединено с сушей либо пологими берегами, либо уступами.

**Пологий берег** — лёгкий способ попасть из воды на сушу. Светлая, «пенистая», чуть размытая граница между водной зоной и зоной суши обозначает пологий берег.

**Уступ** — это более резкий переход между зонами. Тёмная граница в виде ровной линии между водной зоной и зоной суши обозначает уступ.



**Уступ** — тёмная граница между зонами. Зомби не могут покинуть водную зону через уступ. Выжившие могут, но для этого им нужно потратить дополнительное действие

Это водная зона. Она замедляет выживших

Пологий берег — светлая граница между зонами. Это лёгкий выход из воды — как для выживших, так и для зомби



Любой персонаж может передвинуться с суши в водную зону без ограничений. Но если персонаж **покидает** водную зону, то правила движения зависят от того, куда он идёт и что находится на границе между зонами.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ИЗ ВОДНОЙ ЗОНЫ			
	В ДРУГУЮ ВОДНУЮ ЗОНУ	В ЗОНУ СУШИ ЧЕРЕЗ ПОЛОГИЙ БЕРЕГ	В ЗОНУ СУШИ ЧЕРЕЗ УСТУП
ВЫЖИВШИЙ	Тратит дополнительное действие	Нет ограничений	Тратит дополнительное действие
ЗОМБИ	Нет ограничений	Нет ограничений	Не может покинуть водную зону через уступ и должен выбрать другой маршрут

- Если на границе зон находятся другие игровые элементы, их правила не прекращают действовать: стены мешают движению и прямой видимости, изгороди мешают прямой видимости и т. д.
- Выжившие, находящиеся под воздействием чар скорости, игнорируют эффекты водных зон.
- Если в водной зоне оказался требует, он уничтожен — уберите фигурку с поля.
- Драконье пламя не действует в водных зонах.
- Персонаж, который передвигается в водную зону с суши (через уступ или пологий берег), делает это по обычным правилам движения (ограничения водных зон в этом случае не действуют).

Вот как уступы и пологие берега влияют на игровой процесс:







## УЛЬТРАРЕЖИМ

**«Зомби хоть и сильны, но от этого не становятся менее мёртвыми. А мертвецы, насколько мне известно, не учатся, даже на ошибках. Нам же, выживших, хоть и мало, но мы учимся, развиваемся и становимся сильнее».**

— Сели

Ультрарежим позволяет выжившим получать очки опыта после достижения красного уровня опасности и приобретать дополнительные умения. Этот режим хорошо подходит, чтобы играть на больших картах и ставить рекорды по убийствам.

**Ультрарежим:** когда ваш выживший достигнет красного уровня, передвиньте счётчик опыта на «0» и добавьте очки опыта, полученные сверх тех, которые были необходимы для достижения красного уровня. Ваш выживший всё ещё на красном уровне и сохранил все свои умения. Накапливайте очки опыта по обычным правилам и получайте ещё не выбранные до этого умения при достижении новых уровней опасности. Когда все умения, перечисленные на планшете выжившего, будут выбраны, при очередном достижении оранжевого и красного уровней выбирайте любые умения, доступные в «Зомбициде: Зелёная орда» (кроме тех, в названиях которых стоят квадратные скобки — например, «Начинает с [снаряжение]»).

**ПРИМЕР:** Сели только что получила своё 43-е очко опыта и добралась до красного уровня опасности. У неё есть следующие умения: «Прыжок» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «+1 доп. бой: близко» (оранжевый) и «+1 доп. движение» (красный).

Игрок помещает указатель опыта в начало и продолжает игру. Сели по-прежнему на красном уровне, но продолжает зарабатывать очки опыта за убийство зомби.

Сели не получит новых умений, повторно достигнув синего и жёлтого уровней. У неё уже есть все доступные умения для этих уровней. Достигнув повторно оранжевого уровня, она получит умение «Бей и беги». Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает новое умение из двух доступных — «Связь с зомби». Указатель опыта перемещается в начало.

Во время третьего прохода по шкале опыта Сели не получает умения на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже выбрала их все. Достигнув красного уровня в третий раз, она получает последнее умение красного уровня: «Бросок 6: +1 кубик: бой». Указатель опыта опять возвращается в начало.

С этого момента Сели продолжает набирать очки опыта и получает умения (на выбор игрока) всякий раз, когда достигает оранжевого или красного уровней.



## ИГРА ЗА 7+ ВЫЖИВШИХ

Рано или поздно у вас может возникнуть желание увеличить число выживших на поле. Для этого вам понадобятся дополнительные панели управления, цветные подставки, указатели и карты стартового снаряжения. Их вы найдёте в коробках дополнений, таких как «Вульфбург» и *Hero Vox*, которые продаются отдельно.

Проводите партию с увеличенным числом выживших (или игроков) довольно просто. Следуйте указаниям ниже и адаптируйте их под желаемый уровень сложности.



- За каждого выжившего сверх шести добавляйте из коробки дополнения 1 дополнительную карту стартового снаряжения в пул карт, которые вы распределите между выжившими при подготовке.
- За каждых двух выживших сверх шести (с округлением вверх) добавляйте на поле 1 дополнительный жетон появления зомби. Дополнительные жетоны кладите в те же зоны, что и существующие. Вы всё поняли верно: в некоторых зонах будет появляться вдвое, а то и втрое больше зомби!
- При игре вшестером, если при побеге некроманта на поле находятся 6 жетонов появления зомби, игра заканчивается поражением игроков. За каждых двух выживших сверх шести (с округлением вверх) увеличьте предел жетонов появления на 1.

КОЛИЧЕСТВО ВЫЖИВШИХ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ	ПРЕДЕЛ ЖЕТОНОВ ПОЯВЛЕНИЯ
6 или меньше	0	6
7–8	1	7
9–10	2	8
11–12	3	9





## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

### ◆ Приключение 0: Обучающий сценарий Святилище зла

ЛЕГКО / 4+ ВЫЖИВШИХ / 45 МИНУТ

**В** поисках чистой воды мы наткнулись на осквернённое святилище друидов, источавшее ауру зла. Зомби стекались сюда, как мотыльки на пламя, угрожая всей округе. Мы — выжившие и охотники на зомби. Положить конец этому замыслу некромантов — наш священный долг.

Наш долг и... наша отрада. Да, мам, я наконец это признал. Цэвини!

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



## ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Предотвратите разорение.** Для этого уничтожьте все 3 зоны появления (синюю, красную и зелёную).
- 2. Приключения ждут!** Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** поместите зелёный жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Манки некроманта.** Синяя и зелёная зоны появления действуют с самого начала сценария. Уберите синюю зону появления, как только кто-нибудь подберёт синий жетон цели. Уберите зелёную зону появления, как только кто-нибудь подберёт зелёный жетон цели.
- **Уничтожить святилище.** Любое осадное орудие (например, требушет) можно использовать, чтобы выстрелить по красной зоне появления и убрать её. Она значится последней в списке приоритетов целей, а чтобы убрать её, нужен 1 урон.

20V	16R
18R	17R





## ◆ Приключение 1:

# В ПОИСКАХ ДРАКОНЬЕЙ ЖЕЛЧИ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Д**раконью желчь теперь днём с огнём не сыщешь. Мы обошли все лавки алхимиков в городе и соседних деревнях, но всё без толку. Еда тоже стремительно кончается... Возможно, пора перебраться в сельскую местность, где некогда крестьяне собирали приличные урожаи. Хотя бы с голоду там не помрём. Мы прослышали о деревушке на самой границе с территорией орков. Её защищало несколько крепостей из-за стратегически важного производства драконьей желчи. Можно начать наши поиски там. Изучим новую обстановку: крестьянские наделы, небольшую и мирную деревеньку...

Разумеется, там будут орки, но ведь они будут слишком заняты, разбираясь с зомби, чтобы лезть на нас, правда же?

Необходимые фрагменты поля:  
12V, 13V, 15V, 17R, 18V и 20V.

15V	13V
12V	18V
17R	20V

		>
Игроки начинают здесь	Дверь	>
		>
Требушет	Зомби появляются здесь	>
		>
Цели (5 очков опыта)	Драконья желчь или артефакт из хранилища	>

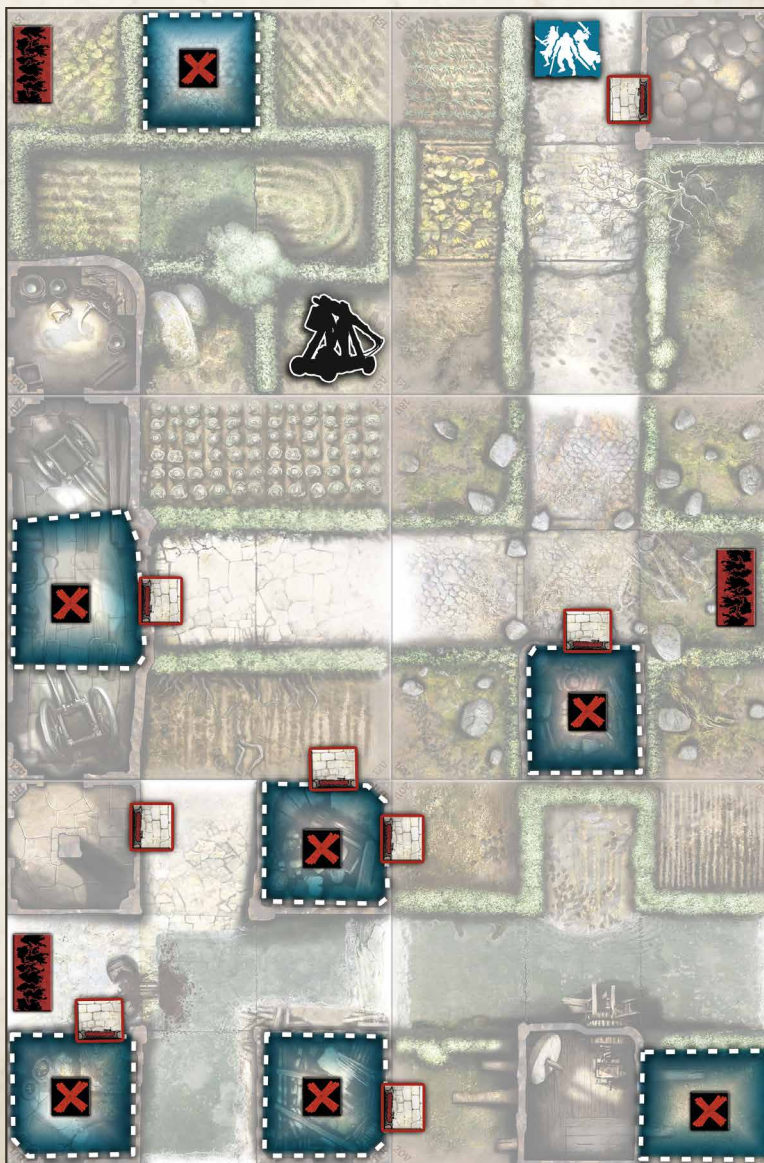
## Задачи

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1. **Найдите драконью желчь и ещё что-нибудь ценное.** Подберите все цели и соберите 4 карты драконьей желчи.
2. **Собираемся и валим.** Приключение пройдено, как только все выжившие собрались в одной зоне, в которой нет зомби.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** замешайте 4 карты драконьей желчи с 3 случайными картами артефактов из хранилища. Каждую положите лицевой стороной вниз в обозначенные зоны. У карт разные рубашки, и вы сами выбираете, какого типа карты куда класть.
- **Алхимические ингредиенты.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **То, за чем пришли.** Выживший может потратить 1 действие, чтобы подобрать карту в своей зоне (как будто это жетон цели). После этого можно без затраты действия упорядочить инвентарь.





## ◆ Приключение 2:

# ОРКИ-НЕКРОМАНТЫ?

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 30-90 МИНУТ

**В**о время экспедиции в деревню алхимиков мы выяснили, что орков поразила та же чума, что и людей. Они тоже превращаются в зомби, только в зелёных и намного более сильных! Или многочисленных, если говорить о гоблинах. У костра на привале у нас появилось несколько предположений.

**Оптимистичное:** зомби надолго займут орков, и те оставят нас в покое.

**Пессимистичное:** орки уцепятся за эту возможность и нападут на нас.

**Реалистичное:** зелёная орда из сотен и тысяч орков станет лёгкой добычей для зомби-чумы. Так что очень скоро нам предстоит столкнуться с армией заражённых.

В общем, мы решили своими глазами увидеть, что происходит, и наткнулись в разорённой деревне на странное логово некроманта. Мы готовы к худшему, а хуже, чем орки-зомби, могут быть только... орки-некроманты!

Необходимые  
фрагменты поля:  
14V, 15V, 16V и 20V.

16V 20V

14V 15V



## ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

**1. Найдите ключ от логова некроманта.** Подбирайте жетоны целей, пока не найдёте синий.

**2. Обследуйте дом.** Приключение пройдено, как только все выжившие собрались в зоне здания за синей дверью и в ней нет зомби.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

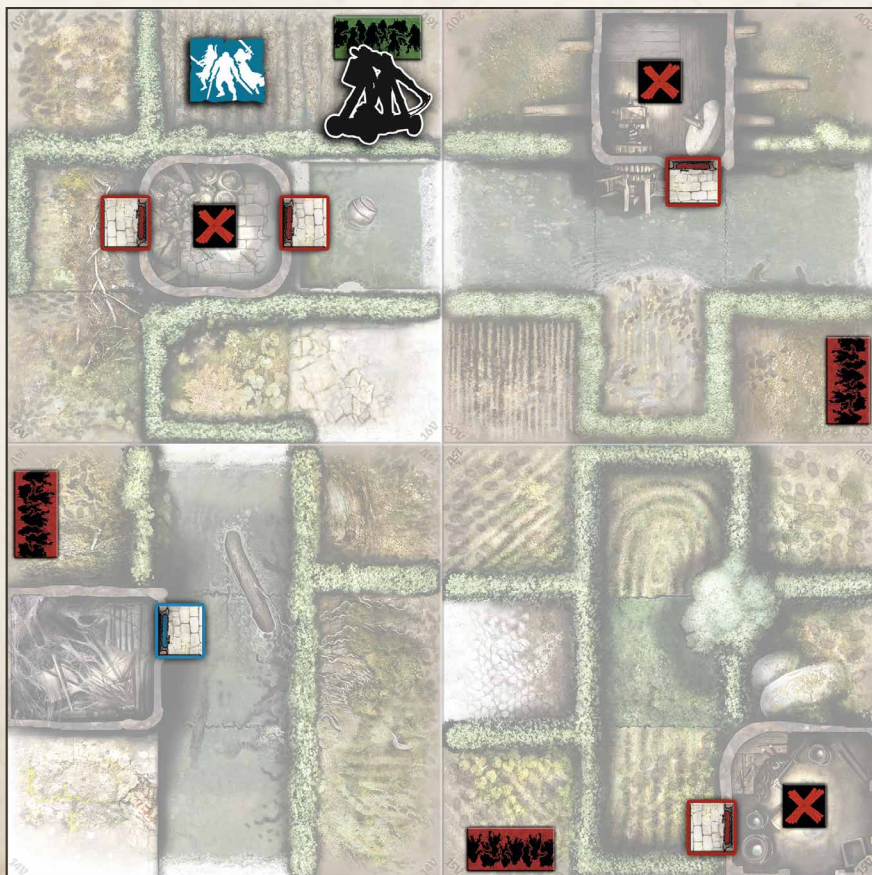
• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди 5 красных жетонов целей (всего жетонов будет 7). Перемешайте их и выложите 3 жетона целей на поле в зоны, отмеченные на иллюстрации ниже. Оставшиеся 4 отложите в стопку целей, не раскрывая.

• **Фетиши орка-некроманта.** Для чего они ему? Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Это и есть тот самый некромант?** Каждый раз, когда выживший убивает некроманта, он раскрывает жетон цели из стопки отложенных и получает 5 очков опыта.

• **Ключ некроманта.** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели.

• **Ой-ой-ой! Слуги некроманта!** Когда кто-то возьмёт зелёный жетон цели, зелёная зона появления станет действующей.





## Приключение 3: ЗНАЙ ВРАГА В ЛИЦО

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Сума сойти!** Мы наткнулись на орков-некромантов. Нужно найти побольше этих гадов. Во-первых, оценить их численность, а во-вторых, понять, как с ними драться. Врага нужно знать в лицо...

Необходимые фрагменты поля: 14R, 15V, 17R, 18V, 19R и 20R.

### ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Проникните в логово некромантов.** Найдите синий и зелёный жетоны целей.
- 2. Уничтожьте амулеты некромантов.** Подберите 2 жетона целей позади зелёной и синей дверей.



20R	15V
19R	17R
14R	18V

		>
Игроки начинают здесь	Зомби появляются здесь	>
		>
Двери		>
		>
Требушет	Цели (5 очков опыта)	>

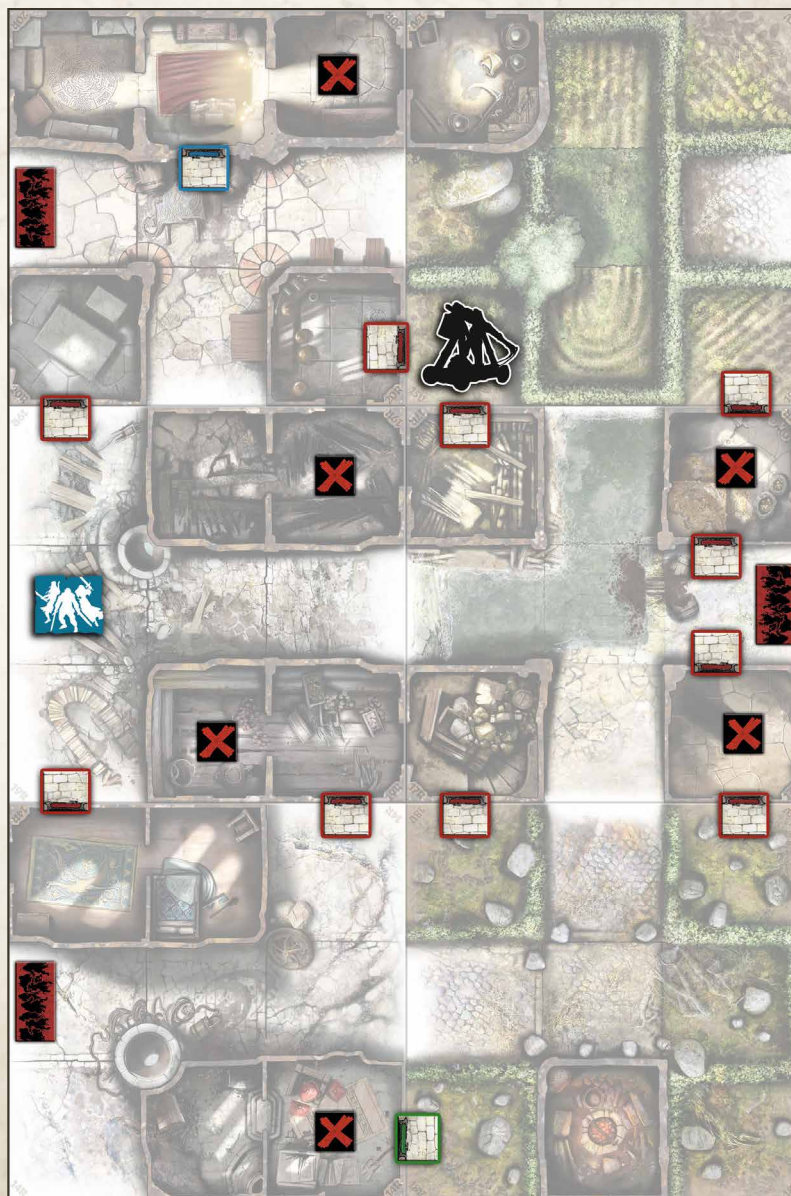
### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка:** возьмите 8 красных, 1 зелёный и 1 синий жетон целей. 2 красных поместите в здания за синей и зелёной дверьми, как показано ниже. 8 остальных перемешайте в закрытую. Случайным образом выложите 4 из них в зоны, показанные ниже. Оставшиеся 4 отложите в стопку целей, не раскрывая.

- Сундуки с сокровищами.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта и 1 случайный артефакт из хранилища выжившему, который подобрал этот жетон.

- Это принадлежит нам!** Каждый раз, когда выживший убивает некроманта, он раскрывает жетон цели из стопки отложенных и получает 5 очков опыта и 1 случайный артефакт из хранилища.

- Запечатанные двери.** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.





## ◆ Приключение 4: РЕКА МЁРТВЫХ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Н**аконец-то стало ясно, зачем нужны эти странные ороczy фетиши и тотемы, которые мы нашли во время второго приключения. Орки-некроманты используют их, чтобы приманить зомби к реке. Снесённая течением нежить собирается в орду. Проблема в том, что река создала запруды и подтопила несколько деревень. И теперь мы в тупике: непонятно, куда же именно выносит орду.

Лучшее, что мы можем, — с боем пробиться к реке. Совсем не хочется, чтобы орки-зомби оказались именно там, где нужно некромантам.

Необходимые фрагменты поля: 12R, 14R, 15V, 18V, 19R и 20V.

15V	14R
20V	12R
18V	19R



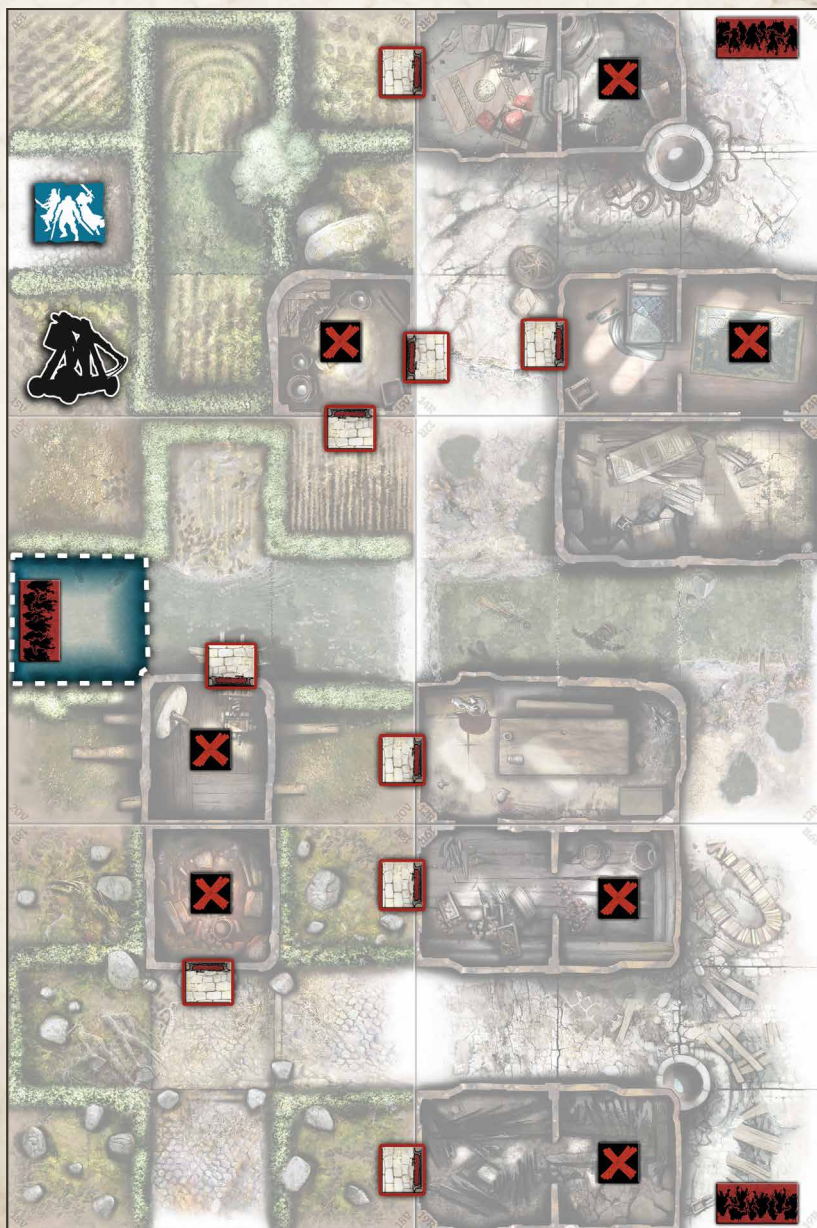
### ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в любом порядке, чтобы победить.

- **Уничтожьте приманки для зомби.** Возьмите все жетоны целей.
- **Перережьте пути для подкрепления.** Соберите все жетоны появления зомби в одной зоне (обозначена как речное течение).

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны цели лицевой стороной вниз случайным образом среди 5 красных жетонов цели. Распределите их по зонам, как показано на иллюстрации ниже.
- **Уничтожение приманок.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Нарушаем цепь снабжения!** Когда кто-то возьмёт зелёный или синий жетон цели, любой жетон появления зомби можно переместить в зону речного течения.





## Приключение 5:

# Очищающий потоп

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**П**уть привёл нас к небольшой башне на границе владений орков. Понятное дело, орки-зомби давно смяли гарнизон и теперь наводняют округу. Однако мы здесь не из-за этого. На башне находится требушет! А ещё здесь неподалёку дамба, которая обеспечивает близлежащую деревню водой. Если мы сумеем разрушить дамбу при помощи требушета, вода смоеет отсюда всех орков-зомби.

Необходимые фрагменты поля: 13R, 14R, 15R, 16V, 19V и 20R.

## Задачи

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

**1. Доберитесь до осадного орудия.** Требушет находится в небольшой укреплённой башне. Найдите синий и зелёный жетоны целей и взломайте соответствующие двери.

**2. Переживите потоп.** За один и тот же ход вы должны выстрелить из требушета, а все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

14R	20R
13R	15R
19V	16V

		>
Игроки начинают здесь	Требушет	>
		>
Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)	>
		>
Двери	Выход	>

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

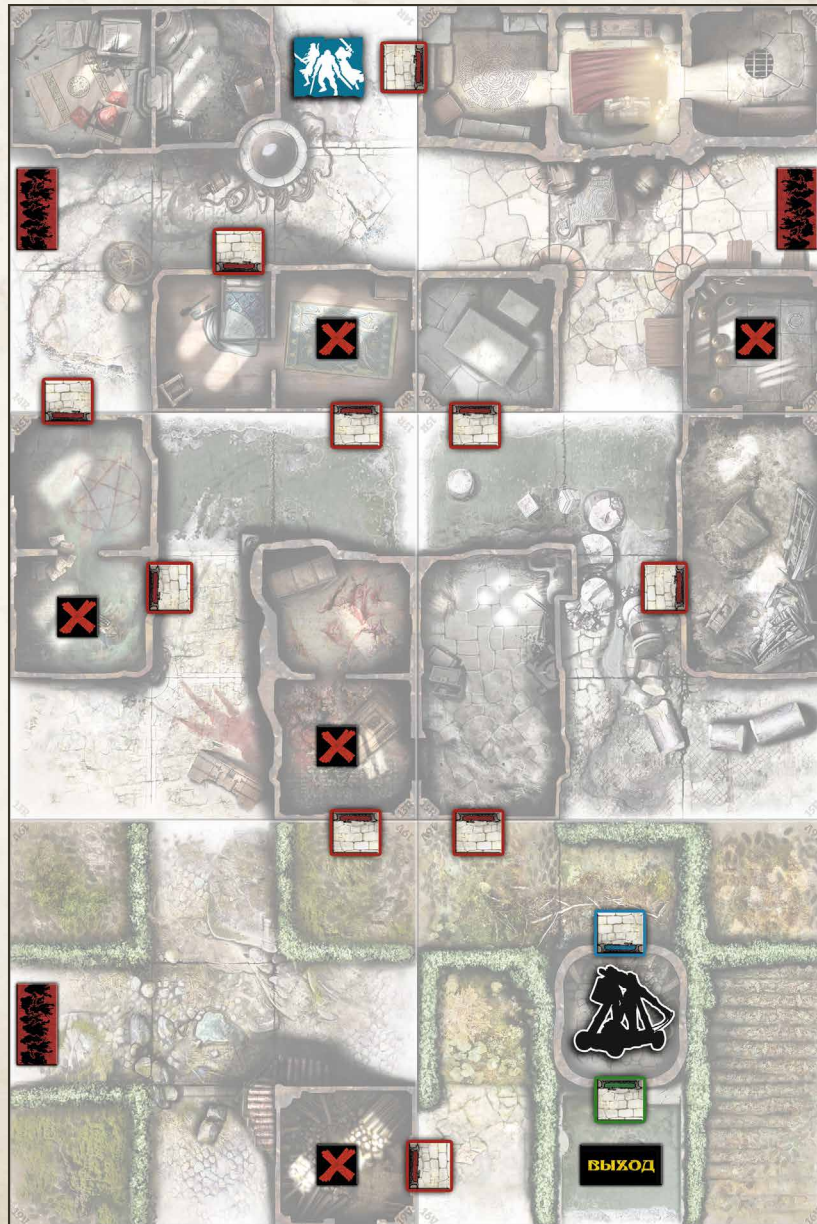
• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.

• **Удачная находка.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта и 1 случайный артефакт из хранилища выжившему, который его подобрал.

• **Двери крепости.** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

• **Загнить город.** Любой выживший может потратить 3 действия, чтобы выстрелить из требушета (без назначения целевой зоны) и вызвать прорыв дамбы. Чтобы пройти это приключение: — все другие выжившие должны находиться в зоне выхода (и в ней не должно быть зомби);

— выживший, который сделает выстрел из требушета, должен суметь добраться до выхода в тот же ход.





## ◆ Приключение 6: Осадные орудия

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Т**еперь у нас есть требушет, и надо бы попрактиковаться. Палить из него по кучкам зомби весело, но орудие можно использовать и для более глобальных вещей. Метко выпущенный 200-фунтовый каменный снаряд может сотворить провал в земле или гигантскую грудку обломков, которую не смогут преодолеть зомби. Мы отыскали королевскую каменоломню, поставившую снаряды для борьбы с орками. Она идеально подходит для тренировочной стрельбы. Да и требушет как раз под рукой!

Необходимые фрагменты поля:  
12V, 14R, 15R, 17V, 19V и 20R.

12V	14R	15R
20R	17V	19V



			
Игроки начинают здесь	Требушет	Дверь	Цели (5 очков опыта)
			
		Зомби появляются здесь	

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼





## ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1. **Раздобудьте боеприпасы.** Возьмите все жетоны целей.
2. **Попрактикуйтесь в стрельбе.** При помощи осадного орудия уберите все жетоны появления зомби (см. особые правила).

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите зелёный жетон целей лицевой стороной вниз случайным образом среди 4 красных жетонов целей. Затем раскройте все цели.

• **Боеприпасы.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **То, что ты параноик...** Зелёную зону появления нельзя переместить.

• **...совсем не значит, что они за тобой не явятся.** Когда кто-то возьмёт зелёный жетон цели, зелёная зона появления станет действующей.

• **Осадная тренировка.** После того как взяты все жетоны целей, любое осадное орудие (например, требушет) можно использовать, чтобы выстрелить в любую зону появления и убрать её. Зона появления значится последней в списке приоритетов целей, а чтобы убрать её, нужен 1 урон.





## ◆ Приключение 7: Орд-обстрел

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Н**аучиться стрелять по зомби из требушета несложно, совсем другое дело — научиться делать это хорошо. Ещё неплохо бы уметь его строить и чинить — мы поняли это слишком поздно и заплатили за это знание немалую цену. Оба найденных нами требушета уже не восстановить. Эти орудия хоть и большие, но хрупкие! Например, влагу и дождь они не переносят. Первый наш требушет вывел из строя ливень, а второй мы потеряли, когда пытались пересечь реку. Хорошо бы научиться содержать в порядке наши новые игрушки.



В одном из крестьянских наделов мы наконец отыскали разобранный требушет — и очень вовремя, потому что на нас уже лезет колоссальная орда зомби. Надо бы восстановить орудие и сделать из зомбаков кисель!

Необходимые фрагменты поля: 13V, 14R, 15V, 16V, 17V и 20V.

### ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Найдите запчасти для требушета.** Возьмите все жетоны целей, красные с лица и оборота.
- 2. Восстановите осадное орудие.** Для этого выживший должен потратить действие в зоне с зелёным жетоном цели. В этой зоне не должно быть зомби.
- 3. Обрушенные небеса!** Приключение пройдено в тот момент, когда в орде нет зомби: либо вся орда вышла на поле, либо вы перебили её из требушета.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

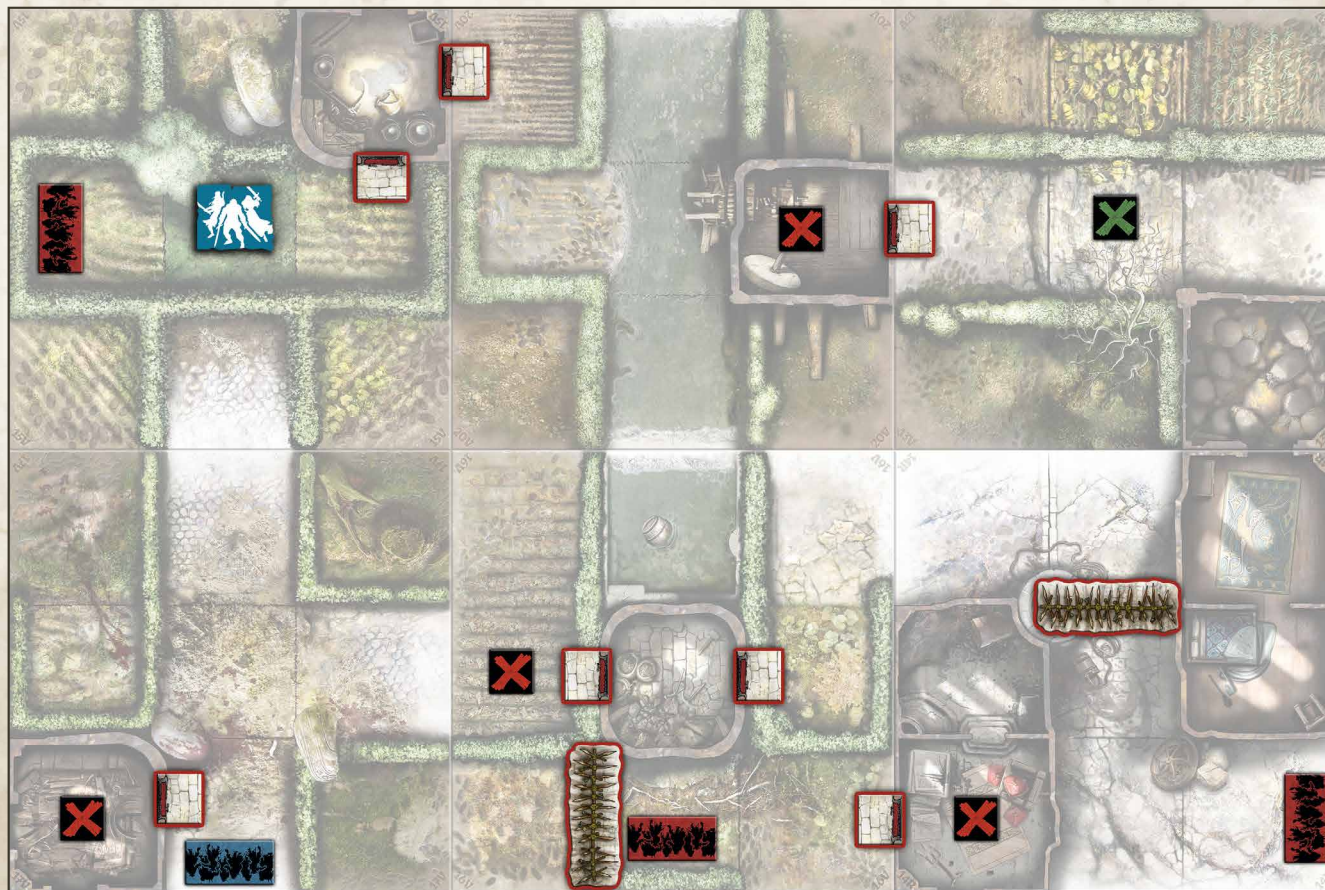
- **Подготовка:** поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Зелёный жетон цели положите в зону, отмеченную на иллюстрации справа.
- **Запчасти для требушета (или нет).** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Зелёный жетон цели взять нельзя.
- **А какой отсюда вид!** Не забудьте, что зелёный жетон цели взять нельзя. Когда взяты все 3 красных (с лица и оборота) жетона цели, выживший, который находится в зоне с зелёным жетоном цели, может потратить действие, чтобы восстановить требушет (в этой зоне не должно быть зомби). Замените зелёный жетон цели на фигурку требушета. Выживший получает 5 очков опыта.
- **Блестящий! Гм, минуточку...** Выживший, который возьмёт синий жетон цели, получает 2 случайных артефакта из хранилища (в дополнение к 5 очкам опыта) и может немедленно упорядочить инвентарь без затраты действия. После этого синяя зона появления становится действующей.
- **Укрепления.** Заграждения нельзя передвинуть или уничтожить по обычным правилам. Вместо этого заграждение уничтожают зомби, получающие дополнительный ход в зоне с заграждением (шага движения или атаки нет). Уберите жетон.





15V	20V	13V
17V	16V	14R

			
Игроки начинают здесь	Строительная площадка для требушета	Зомби появляются здесь	
			
Дверь	Цели (5 очков опыта)	Заграждение	





## ◆ Приключение 8: УПРАВЛЕНИЕ СТАДОМ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

**В** учебниках по военному делу есть немало стратегий против легионов пушечного мяса. Например, ставить рогатки — заборы из кольяв, как их зовёт несведущий люд. Да как их ни назови, зомби всё равно не разберутся, как их передвинуть, а потому всегда пытаются идти в обход, пока не поймут, что другого пути нет. Трямотно расставь рогатки, и ты не подпустишь зомби к тому месту, которое хочешь защитить. А ещё рогатками можно заманить зомби под обстрел требушета. Дай-ка я тебе покажу.

Необходимые фрагменты поля:  
12V, 15V, 19V и 20R.

### ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Заприте всех зомби.** Перекройте заграждениями красные зоны появления, чтобы зомби собирались вместе.
- 2. Свободу требушету!** Приключение пройдено, если все выжившие собрались в зоне требушета и в ней нет зомби.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Поставьте 2 толстяков, 2 бегунов и 4 ходоков в зону требушета. Эти зомби игнорируются в каждой фазе зомби и не движутся, пока не будет взломана синяя дверь.



#### • Путь к зомби:

- Синяя зона появления действует с самого начала.
- При убийстве некромантов нельзя передвигать зоны появления (убив некроманта, убирайте тот жетон появления, который вышел на поле вместе с ним).

• **Заперто!** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели.

• **Здесь пал герой.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Этот выживший также получает артефакт из хранилища по своему выбору и может немедленно упорядочить инвентарь без затраты действия.

• **Передвигаем заграждения.** Выживший в зоне с заграждением может потратить 1 действие, чтобы взять его и положить на свою панель управления (не занимает ячейку). В конце любого своего действия выживший может без затраты действия переложить жетон заграждения со своей панели на любую прямую границу между своей зоной и соседней. В конце хода выжившего на его панели не должно оставаться жетонов заграждений: он должен переложить их все на поле по описанному выше правилу.

• **Блокируем путь.** Заграждения нельзя уничтожить. Зона появления считается перекрытой, если стены и/или заграждения перекрывают путь из него в другую часть поля. Когда вы перекрыли красную зону появления, переложите её жетон в зону к синему жетону появления. Запертые зомби остаются в своей зоне до тех, пока путь не освободится или пока их не уничтожат.





## Приключение 9:

# ПАВШАЯ КРЕПОСТЬ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**Т**еперь мы знаем всё о розатках и требушетах. А вдруг у нас получится отыскать какое-нибудь тихое, спокойное и тёплое местечко без зомби, запастись продовольствием и переждать там зиму? Легче спазать, чем сделать. Нам встретилось немало укреплённых мест, где можно пережить осаду — если только осаждают не зомби. Павшая крепость перед нами — один из печальных примеров подобной трагедии. Ну что ж, мы всё равно постараемся её исследовать. И поучимся на чужом горьком опыте.

Необходимые фрагменты поля: 12R, 13R, 15R, 16R, 17R и 20V.

### ЗАДАЧИ

Исследуйте крепость. Доберитесь до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

12R	17R
16R	20V
13R	15R



### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Положите 6 случайных артефактов из хранилища в отмеченные на иллюстрации зоны лицевой стороной вниз.

• **Вот так находка!** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Забаррикадированные двери.** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели. Зелёную дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

• **Привлекли внимание.** Зелёная зона появления не действует до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.

• **Мощные преграды.** Заграждения нельзя уничтожить.





## ◆ Приключение 10:

# НОВЫЙ ДОМ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

**У** нас есть всё, чтобы жить припеваючи. Мы нашли место, где можно наконец отдохнуть. Построили собственный трепушет. Осталось лишь расставить заграждения, чтобы не пускать зомби в наш новый дом.

А они придут. Это неизбежно.

Необходимые фрагменты поля: 14R, 15V, 16V, 17R, 19R и 20V.

## ЗАДАЧИ

**Обезопасьте ваш новый дом.** Приключение пройдено, как только:

- на фрагментах поля 14R и 19R нет жетонов появления;
- заграждения расставлены так, чтобы отрезать путь зомби к фрагментам поля 14R и 19R. На иллюстрации справа показано, в каких местах на улицах нужно расставить заграждения. Если вы взламываете двери, через которые зомби могут проникнуть на эти фрагменты, вам также придётся перекрыть их с помощью заграждений.





## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите случайный артефакт из хранилища лицевой стороной вниз под каждый жетон цели.

• **Удачный день!** Каждый жетон цели даёт выжившему, который его подобрал:

- 5 очков опыта;
- подложенный под него артефакт. Выживший может упорядочить инвентарь без затраты действий;
- заграждение (см. переносные заграждения далее).

• **Переносные заграждения.** Заграждения нельзя уничтожить. Выживший в зоне с заграждением может потратить 1 действие, чтобы взять его и положить на свою панель управления (не занимает ячеек). В конце любого своего действия выживший может без затраты действия переложить жетон заграждения со своей панели на любую прямую границу между своей зоной и соседней. В конце хода выжившего на его панели не должно оставаться жетонов заграждений: он должен переложить их все на поле по

20V	17R	16V
15V	19R	14R



описанному выше правилу.

		
<b>Игроки начинают здесь</b>	<b>Требушет</b>	<b>Зомби появляются здесь</b>
		
<b>Дверь</b>	<b>Цели (5 очков опыта)</b>	<b>Где нужно поставить заграждения</b>







## УМЕНИЯ

У каждого выжившего в игре «Зомбицид» — свой набор умений, эффекты которых изложены в этой главе. В случае расхождения с основными правилами приоритетны правила умений.

Эффекты умений можно применять в тот же ход, в который вы их получили. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, если у персонажа ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, которое предоставляет ему новое умение.

**+1 дальнобойность** — дальнобойность оружия дистанционного боя и боевых заклинаний в руках выжившего увеличивается на 1.

**+1 действие** — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить как заблагорассудится.

**+1 доп. боевое действие** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний, дистанционный или магический бой.

**+1 доп. бой: близко** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний бой.



**+1 доп. бой: на дистанции** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на дистанционный бой.

**+1 доп. движение** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на движение.

**+1 доп. магическое действие** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на магию.

**+1 доп. обыск** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

**+1 доп. чары** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на чары.

**+1 зона за 1 движение** — за каждое движение по игровому полю выживший может переместиться на 1 зону дальше. Это умение дополняет другие эффекты, влияющие на движение. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**+1 к броску: близко** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия ближнего боя. Максимальное значение всегда равно 6.

**+1 к броску: бой** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение боевого действия (ближняя атака, магическая или дистанционная). Максимальное значение всегда равно 6.

**+1 к броску: магия** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение магического действия. Максимальное значение всегда равно 6.

**+1 к броску: на дистанции** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия дистанционного боя. Максимальное значение всегда равно 6.

**+1 кубик: близко** — при выполнении действия ближнего боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие ближнего боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 кубик: бой** — при выполнении действия ближнего, дистанционного или магического боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие или заклинание у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 кубик: магия** — при выполнении магического действия выживший бросает на 1 кубик больше. Если заклинание у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 кубик: на дистанции** — при выполнении действия дистанционного боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие дистанционного боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 урон для [снаряжение]** — выживший получает бонус «+1 урон» к атаке определённым видом снаряжения.

**+1 урон: [тип]** — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу боевого действия (ближняя, магическая или дистанционная атака).

**2 зоны за 1 движение** — когда выживший тратит действие на движение, он может переместиться не только на 1 зону, но и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.



**Амбидекстр** — выживший способен использовать любое боевое заклинание или оружие для ближнего или дистанционного боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук».

**Атака** — выживший может использовать это умение без затрат действий сколько угодно раз во время каждой своей активации. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Обычные правила движения остаются в силе. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**Бей и беги** — выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил ближнюю, дистанционную или магическую атаку, в результате которой погиб хотя бы один зомби. После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это лишних действий.

**Блиц** — каждый раз, когда выживший убивает последнего зомби в зоне, он получает 1 дополнительное движение. Если не использует его немедленно, оно сгорает.

**Боевой раж** — каждый раз, когда выживший убивает хотя бы одного зомби действием ближнего боя, он получает дополнительный кубик к броску во время следующих действий ближнего боя на этом же ходу. Если следующим действием ближнего боя он тоже убил хотя бы одного зомби, то для последующих действий ближнего боя он получает ещё один дополнительный кубик (в сумме уже 2), и так далее, пока не закончится его активация.

**Братья по оружию: [игровой эффект]** — выживший может использовать это умение, пока находится в одной зоне хотя бы с 1 другим выжившим. Пока это условие выполняется, на каждого выжившего в этой зоне (включая того, кто обладает умением «Братья по оружию») распространяется указанный после двоеточия игровой эффект.

**Бросок 6: +1 кубик: близко** — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней атаке. 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 умения «Бросок 6».

**Бросок 6: +1 кубик: бой** — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней, дистанционной или магической атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (например, карта «Много стрел»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

**Бросок 6: +1 кубик: магия** — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой магической атаке. 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 умения «Бросок 6».

**Бросок 6: +1 кубик: на дистанции** — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой дистанционной атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (например, карта «Много стрел»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

**Быстрая перезарядка** — выживший без затраты действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (одноручные арбалеты и т. д.).

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





**Взломщик** — выжившему не нужны орудия для взлома дверей, и он не бросает кубики на взлом дверей (но всё равно тратит действие). Взломщик не создаёт шума, когда применяет это умение. Тем не менее другие условия по-прежнему необходимо выполнять (например, собирать жетоны целей, необходимые для взлома определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери.

**Гниющий** — если выживший в свой ход не совершал ближних, дистанционных или магических атак, не стрелял из осадных орудий и не создавал своими действиями шума, в конце его хода положите рядом с ним жетон «Гниющий». Пока этот жетон находится у него, его полностью игнорируют все зомби и он не считается источником шума. Зомби не атакуют его и могут просто пройти мимо него. Выживший теряет свой жетон «Гниющий», если начинает атаковать, стрелять из осадного орудия или шуметь. Даже с жетоном «Гниющий» выживший по-прежнему должен дополнительно тратить действия, чтобы покинуть зону, где есть зомби.



**Двойное заклинание** — каждый раз когда выживший совершает действие чар, он может без затрат действия выбрать ещё одну цель для тех же чар. Сначала обозначьте две цели, затем по очереди в любом порядке примените чары на каждую из них.

**Дождь из маны** — совершая магическое действие, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) боевого заклинания, которым он атакует, на число зомби в зоне поражения. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: магия», остаются в силе.

**Дождь из металла** — совершая действие дистанционного боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в зоне поражения. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: на дистанции», остаются в силе.

**Доспех: [разновидность зомби]** — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби указанной разновидности (это могут быть «ходоки», «бегуны» и т. д.). Умение «Доспех: Ходок» относится и оркам-ходокам в том числе. Остальные подобные умения работают по аналогии.

**Жажда крови: близко** — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. действие ближнего боя.

**Жажда крови: бой** — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. боевое действие (ближний, дистанционный или магический бой).

**Жажда крови: магия** — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. магическое действие.

**Жажда крови: на дистанции** — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. Затем немедленно выполните 1 доп. боевое действие на дистанции.

**Жнец: близко** — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием ближнего боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

**Жнец: бой** — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе действия оружием ближнего, дистанционного или магического боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

**Жнец: магия** — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе магического действия. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

**Жнец: на дистанции** — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием дистанционного боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает опыт за убийство дополнительного зомби.

**Зажми нос** — этим умением можно воспользоваться 1 раз за ход. Выживший получает дополнительное действие обыска в зоне, если он в том же раунде уничтожил зомби (даже в хранилище или на улице). Это действие разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

**Заклинатель** — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на магию или чары.

**Книга заклинаний** — все боевые заклинания и чары в инвентаре выжившего считаются находящимися в руках. Таким образом, в руках выжившего с этим умением может оказаться сразу несколько чар и боевых заклинаний. По очевидным причинам он может одновременно использовать только два одинаковых боевых заклинания для обеих рук. Перед тем как вы будете совершать действия или делать броски за этого выжившего, выберите, какие два заклинания вы используете в данный момент.

**Коллекционер: [разновидность зомби]** — выживший удваивает количество очков опыта, полученных за убийство определённой разновидности зомби.



**Крепыш** — в каждой фазе зомби выживший игнорирует первое ранение, полученное от одного зомби.

**Мастер меча** — выживший с этим умением способен использовать любое оружие ближнего боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук».



**Меткий выстрел** — выживший может свободно выбирать цели для каждого своего магического действия или действия дистанционного боя. Промахи не превращаются в попадания в своих.

**Мусорщик** — выживший может обыскивать любые зоны, где нет зомби, в том числе улицы, водные зоны и т. д.

**Начинает с [снаряжение]** — выживший начинает игру с указанным снаряжением. Соответствующую карту нужно положить в его инвентарь во время подготовки к партии.

**Незаметный** — выживший не может получить ранение от других выживших при дистанционной или магической атаке (при осадном действии умения «Незаметный» не работает). Игнорируйте этого выжившего, когда целите дистанционным оружием или заклинанием в зону, в которой он стоит. Оружие, уничтожающее всё в выбранной зоне (такое как драконье пламя), убивает и его.

**Обыск: +1 карта** — возьмите дополнительную карту, когда ваш выживший производит обыск.

**Полный набор** — когда выживший проводит обыск и берёт карту оружия или заклинания с символом «Для обеих рук», он может немедленно взять из колоды вторую такую же карту оружия или заклинания. Затем перемешайте колоду вещей.

**Превращение** — выживший может использовать это умение сколько угодно раз во время каждой своей активации. Потратьте действие и сбросьте карту снаряжения из вашего инвентаря: возьмите новую карту снаряжения. Это не считается действием обыска. Карты «А-а-а!!!» разыгрываются по обычным правилам.

**Прирождённый лидер** — в фазе игроков он может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Принявший подарок обязан им воспользоваться в свой следующий ход, иначе это действие будет утрачено.



**Провокатор** — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, которая находится в прямой видимости вашего выжившего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительное действие: 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.

**Пронрыра** — выживший не тратит дополнительных действий, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**Прыжок** — этим умением можно воспользоваться 1 раз за каждую активацию. Выживший тратит 1 действие: он передвигается на 2 зоны в зону, которая находится в его прямой видимости. Умения, влияющие на движение (например, «+1 зона за 1 движение» или «Пронрыра»), игнорируются. При этом штрафы на движение (например, зомби в зоне, которую покидает выживший) остаются в силе. Игнорируйте всё, что находится в зоне, которую вы пересекаете.

**Регенерация** — в конце каждого раунда игры снимите все ранения, которые получил выживший. Регенерация не работает, если выживший был убит.

**Решительный** — выживший может совершать магическое действие или действие дистанционного боя в своей собственной зоне независимо от минимальной дальности оружия или заклинания. Совершая дистанционную или магическую атаку на дистанции 0, выживший выбирает цели для атак и может убивать любые разновидности зомби. Но чтобы оружие или заклинание уничтожило цель, всё равно необходимо, чтобы оно наносило достаточно урона. Промахи не превращаются в попадания в своих.

**Связь с зомби** — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительного хода. Он ходит перед зомби. Если одновременно несколько выживших получают бонус от этого умения, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

**Спасатель** — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы один зомби, на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все выбранные выжившие могут быть перемещены из этой зоны в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если того желает управляющий им игрок. Между зонами должен быть свободный проход: выжившие не могут передвигаться через закрытые двери и стены. Также нельзя «спасти» выживших, находящихся в хранилище (см. «Зомбицид: Чёрная чума»). Зато они могут перелезть через заграждения и изгороди.



**Спринт** — выживший может использовать это умение один раз за каждую свою активацию. Потратив одно действие-движение, он вместо одной зоны может передвинуться на две или сразу три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**Судьба** — выживший может воспользоваться этим умением 1 раз за ход, когда раскрывает карту снаряжения из колоды. Сбросьте эту карту и возьмите другую.

**Суперсила** — урон, который наносит оружие ближнего боя в руках выжившего, считается равным «3».

**Счастливчик** — выживший способен 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия (или броска брони). Новый результат заменяет предыдущий. Это умение дополняет свойство других умений (например, «1 переброс за ход») и снаряжения, которое позволяет перебрасывать кубики.

**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 членов отряда, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать.

**Твёрдая рука** — игнорируйте других выживших по своему выбору, когда ваш выживший промахивается, выполняя магическое действие или действие дистанционного боя. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, драконье пламя).

**Толстокожий** — выживший может делать броски брони 5+, даже если в его ячейке тела нет брони. Если же выживший носит броню, он добавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска брони. Максимальное значение всегда равно 6.

**Толчок** — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением. Между зонами должен быть свободный проход; зомби не могут передвигаться через крепостные валы (см. дополнение «Вульфсбург»), закрытые двери и стены, зато их можно выталкивать из хранилищ (см. «Зомбицид: Чёрная чума») и водных зон, затапливать в них, а также проталкивать через изгородь или заграждение.

**Трюковой выстрел** — если у выжившего в обеих руках одинаковое оружие дистанционного боя или боевое заклинание, он может 1 боевым действием атаковать цели в 2 разных зонах.

**Это всё, что ты можешь?** — разрешено применять это умение каждый раз, когда выживший получает ранение. За каждое ранение сбросьте карту снаряжения из его инвентаря: 1 карта снаряжения аннулирует 1 ранение.

**Ярость: близко** — любое оружие ближнего боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он

получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием ближнего боя «для обеих рук».

**Ярость: бой** — любое оружие и боевое заклинание, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие или заклинание «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием ближнего, дистанционного боя или боевым заклинанием «для обеих рук».

**Ярость: магия** — любое боевое заклинание, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках боевое заклинание «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому действию боевым заклинанием «для обеих рук».

**Ярость: на дистанции** — любое оружие дистанционного боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием дистанционного боя «для обеих рук».



**? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).





# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби.....	25
Артефакты из хранилищ.....	6, 13
Атака зомби.....	25
Бегун.....	18, 28
Бесшумность.....	14
Ближний бой.....	23, 33
Боевое заклинание.....	12
Бой.....	23, 32
Броня.....	26
Взлом дверей.....	13, 21
Водная зона.....	37
Дальнобойность.....	14, 34
Движение.....	11, 21
Движение зомби.....	26
Действие на дистанции.....	23, 34
Действия.....	21
Для обеих рук.....	14, 32
Дополнительный ход.....	27, 29
Драконье пламя.....	36
Заграждение.....	37
Здание.....	9
Зона.....	9
Изгородь.....	37
Инвентарь.....	17
Комната.....	9
Конечная фаза.....	8
Кубики.....	14, 32
Магическое действие.....	23, 35
Некромант.....	18, 30
Обыск.....	21
Опыт.....	16
Орда.....	19
Орки-зомби.....	18
Оружие ближнего боя.....	12
Оружие дистанционного боя.....	12
Осадные действия.....	24, 35
Отродье.....	18
Перезарядка.....	35
Персонаж.....	9
Попадания в своих.....	35
Появление зомби.....	22, 28
Приоритет целей.....	34
Прямая видимость.....	10
Ранения.....	25
Снаряжение.....	12
Стартовое снаряжение.....	6
Толстяк.....	18
Точность.....	14, 33
Требушет.....	24, 35
Улица.....	9
Умения.....	16, 54
Упорядочивание инвентаря и обмен снаряжением.....	23

Уровень опасности.....	16
Урон.....	14, 33
Фаза зомби.....	8, 25
Фаза игроков.....	8, 21
Ходок.....	18
Цель.....	24
Чары.....	24
Шум.....	13, 15, 24
Щит.....	26
Ячейка заплечной сумки.....	17
Ячейка руки.....	14, 17
Ячейка тела.....	17

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье и Николая Рау • **Редакторы:** Джейсон Козпп и Колин Янг  
**Исполнительный продюсер:** Тьягу Аранья  
**Издатель:** Давид Прети • **Иллюстрации:** Николая Фруктус, Жереми Массон и Луизе Комбаль  
**Графический дизайн:** Матье Арлу, Луизе Комбаль и Марк Брульон • **Скульпторы:** Патрик Массон, Тьерри Массон, Эдфред Перошон, Эдгар Скоморовски, Реми Трембле, Карлес Вакеро, Рафал Зеладу, Карлос Гарсия, Рафаэль Навакас, Уго Гомес Брионес, Алехандро Муньос, Адриан Рио, Африка Мир, Рауль Фернандес Ромо и Луа Гаро  
**Игру тестировали:** Лео Альмейда, Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Луизе Комбаль, Юрий Фанг, Оден Житон, Матье Арлу, Эрик Нуоу и Рафал Зеладу

© 2017 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games 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. Made in China.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор и переводчик:** Валентин Матюша  
**Редактор:** Евгения Некрасова  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар  
**Дизайн русского логотипа:** Александр Шалдин  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



# СХЕМА ХОДОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ ПРИОРИТЕТНЕЕ ЭТОЙ ПАМЯТКИ

Каждый раунд начинается с:

## ФАЗА ИГРОКОВ

Первый игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. Когда он это сделает, право хода получает следующий участник партии по часовой стрелке. Изначально каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка. Если в правилах не указано иное, каждое действие разрешено совершать несколько раз за ход.

- **Движение:** переместиться на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если в вашей зоне есть зомби).
- **Обыск:** только внутри зданий и только в зоне без зомби. Возьмите верхнюю карту колоды снаряжения. Одному выжившему разрешено проводить обыск не чаще 1 раза в ход.
- **Взлом двери:** если это первая взломанная дверь здания, внутри появляются зомби.
- **Упорядочивание и обмен:** допускается обмен снаряжением с другим выжившим, который находится в той же зоне. Можно даже поменять всё на ничего и наоборот.
- **Боевое действие:**
  - **Дистанционный бой:** нужно иметь в руке дистанционное оружие.
  - **Ближний бой:** нужно иметь в руке оружие ближнего боя.
  - **Магическое действие:** нужно иметь в руке боевое заклинание.
- **Действие чар:** нужно иметь в руке чары.
- **Взять или активировать цель** в зоне выжившего.
- **Создать шум.** Положите жетон шума в зону выжившего.
- **Ничего не делать.** Других действий в этот ход совершить нельзя.
- **Осадное действие:**
  - **Передвинуть требушет** (3 действия): нельзя в водную зону.
  - **Выстрелить из требушета** (3 действия): выберите зону на дистанции 2+ либо орду. Прямая видимость необязательна. Точность 3+, если хотя бы один выживший видит целевую зону. Выберите:
    - **Дробь.** 6 кубиков. Точность 4+. Урон 1.
    - **Картечь.** 3 кубика. Точность 4+. Урон 2.
    - **Валун.** 1 кубик. Точность 4+. Урон 3.

Когда все игроки закончили:

## ФАЗА ЗОМБИ

### Шаг 1 — Активация: Атака или движение

Все зомби совершают одно из 2 действий:

- Зомби атакуют выживших, которые находятся в одной с ними зоне.
- Неатаковавшие зомби перемещаются.

Некроманты следуют особым правилам (см. стр. 30).

Каждый зомби движется в первую очередь к выжившим, которых видит. Во вторую — на шум. Выберите кратчайший путь до цели. Если нужно, разделите зомби на группы и добавьте на поле ещё мертвецов, чтобы группы были равными.

*ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия. Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны снова активируются и совершают второе действие.*

### Шаг 2 — Появление

- Всегда берите карты зомби для каждой зоны появления в одном и том же порядке (по часовой стрелке).
- Общий уровень опасности определяется по самому опытному выжившему на поле.
- Не хватает фигурок зомби? Все зомби соответствующей разновидности получают дополнительный ход.

## КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с поля все жетоны шума.
- Жетон первого игрока переходит к следующему участнику партии по часовой стрелке.

## ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	СКОЛЬКО РАНЕНИЙ НАНОСИТ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Орк-ходок	1	2	1	1
2	Орк-толстяк / Орк-отродье <sup>(1)</sup>	1	3	2/3	1/5
3	Орк-бегун	2	1	1	1
4	Орк-некромант	1	2	1	1

(1) Отродье: броски брони не действуют.