

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ
«ЗОМБИЦИД: ЧЁРНАЯ ЧУМА»

ЗОМБИЦИД

ВУЛЬФСБУРГ



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ 2

ПРИВЕТСТВУЕМ

В ВУЛЬФСБУРГЕ..... 3

НОВАЯ РАЗНОВИДНОСТЬ:

ВОЛКИ-ЗОМБИ 4

 Болки-отродья..... 4

 Обновлённый приоритет целей..... 5

НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

БАШНИ 5

МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ.. 9

УЛЬТРАРЕЖИМ 10

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ 11



СОСТАВ ИГРЫ

2 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТА
ИГРОВОГО ПОЛЯ



4 ФИГУРКИ И ПЛАНШЕТА
ВЫЖИВШИХ



Тео

Ариана

Морриган

Карл



22 ФИГУРКИ ЗОМБИ



1 волк-отродье



21 волк-зомби

4 ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ



32 УКАЗАТЕЛЯ



4 ЦВЕТНЫЕ ПОДСТАВКИ



30 КАРТ

22 карты снаряжения

Топор избиения	x1
Меч-бастард	x2
Цепная молния	x2
Длинный лук хаоса	x1
Отражающий кинжал	x1
Расщепление	x2
Клинок драконьего пламени	x1
Сотрясающий молот	x1
Пылающий длинный меч	x1
Толстокожий: волки-зомби	x1
Взрыв маны (стартовый)	x1
Ртутный меч	x1
Щит веков	x1
Короткий лук (стартовый)	x1
Короткий меч (стартовый)	x2
Штормовой лук	x1
Превращение	x1
Вампирский арбалет	x1



8 карт зомби (с №55 по №62)



ПРИВЕТСТВУЕМ В ВУЛЬФСБУРГЕ

Вторжение зомби всех застигло врасплох. К счастью, кое-кто из нас, как правило, готов к самому худшему — хотя разве можно подготовиться к тому, что улицы окажутся заполнены ходячими мертвецами? Так или иначе, когда мы устроили мертвякам полнейший зомбицид, то, забравшись на гору затихших трупов, обнаружили, что весь город пал под натиском орды. Не просто локальный бунт в одном захудалом районе, устроенный группкой замшелых культистов, нет. Некроманты обрушили чуму на всё королевство, и наш родной город стал лишь пешкой на их шахматной доске. Некроманты воцарились в высоких башнях на престолах князей и королей, а их проклятые ручные волки без устали охотятся на тех, кому повезло уцелеть. Но бой ещё не проигран. Мы не одиноки! Мы должны объединиться и выстоять. Будущее за нами!



Для игры с дополнением «Вульфсбург» вам понадобится базовый комплект «Зомбицид: Чёрная чума». Завести себе мохнатых зомби-питомцев довольно просто. Добавьте все карты снаряжения и зомби из дополнения в соответствующие колоды (если в описании приключения не указано иное).



НОВАЯ РАЗНОВИДНОСТЬ: ВОЛКИ-ЗОМБИ

Теперь-то мы понимаем, что волки были предвестниками приближающейся орды.

Само собой, они любят поохотиться, но больше всего их привлекает запах свежей мертвечины. Приходить на всё «готовенькое» гораздо умнее, чем охотиться самому. А стае волков под силу даже одинокого горного льва отогнать от его добычи! Так или иначе, когда они впервые повстречали орду шаркающих мертвецов, волки не смогли удержаться от того, чтобы не наброситься на столь лёгкую добычу. Но насытившись заражённым мясом, они... изменились.

Старый друид, живший за горой, предупреждал нас, что с волками что-то не так. Советовал быть предельно осторожными. Несколько охотников его не послушались. Обратном мы их так и не дождалась.

А сейчас волки явились и по нашу душу. Они наводнили улицы города, не отступая ни на шаг от своих братьев-зомби.



Охотничий сезон открыт. Бегите!

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особые правила: волки-зомби совершают 3 действия за ход. Как только все зомби, включая бегунов и волков, пройдут шаг активации и совершат первое действие, бегуны и волки активируются снова и совершают второе действие для атаки выживших в своей зоне или для движения, если атаковать некого. Затем волки активируются в третий раз и совершают третье действие для атаки выживших в своей зоне или для движения, если атаковать некого.



Символ дополнения
«Вульфсбург»

Силуэт
волка-зомби

Уникальный
фон

◆ Волк-отродье

Да, страшный Серый Волк из сказок и впрямь существует, и он — настоящий проводящий кошмар. Мы до сих пор не знаем, откуда взялись эти волки-отродья: то ли это просто альфа-самцы, превращённые в зомби, то ли виной всему злое опыты непомантов. Но одно известно точно: увидите такого — бегите не оглядываясь. А если у вас в запасе есть драконья желчь, не тратьте её попусту — придержите для него!



Берегись страшного (заражённого) Серого Волка!

Чтобы уничтожить: 3 ранения

Опыт за убийство: 5 очков

Особые правила:

- Волки-отродья считаются отродьями.
- От ранений, которые наносит отродье, не спасёт бросок брони.
- Чтобы убить отродье, вам понадобится драконья пламя или оружие, наносящее 3 ранения.
- У волков-отродий 3 действия за ход.



НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ: БАШНИ



Высокие башни возвышаются над городом. Некоторые из них ещё не утратили своего главного назначения и служат оплотом обороны против наступающей орды. Другие стараниями некромантов превратились в сплелы. С точки зрения стратегии очень важно занять позицию наверху башни: во-первых, с неё вся округа как на ладони, а во-вторых, у лучников и волшебников большое пространство для обстрела. Короче говоря, если грамотно использовать башни, можно повернуть ход боя в свою пользу. Главное, не забывать, что там, где ты видишь зомби, они тоже тебя видят. Они вообще охотятся на всех, кого заметят. И не стоит мозолить глаза слишком большой ораве мертвецов — даже на башне им вполне по силам тебя достать.

Обновлённый приоритет целей

В этой таблице вы найдёте обновлённый приоритет целей, включающий зомби из «Чёрной чумы» и этого дополнения.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Ходок	1	1	1
2	Толстяк / Отродье ⁽¹⁾ / Волк-отродье ⁽²⁾	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Бегун	2	1	1
4	Волк-зомби	3	1	1
5	Некромант	1	1	1

Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, какую цель уничтожить первой.

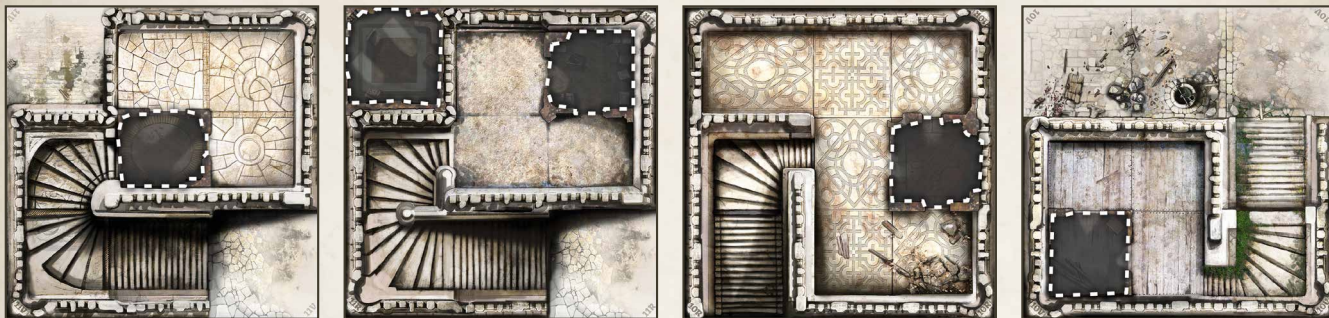
(1) Отродье: броски брони не действуют.

(2) Волк-отродье: броски брони не действуют.

В дополнении «Вульфсбург» вы найдёте 2 фрагмента поля, на которых изображены башни. Они сделают ваши приключения более атмосферными и послужат новым стратегическим элементом. С их помощью вы сможете контролировать большие площади игрового поля, не боясь возмездия со стороны зомби (покуда будете поддерживать хороший темп стрельбы). Также башни можно использовать как стартовые зоны для выживших или зомби. Только представьте, как всемогущий некромант маниакально хохочет на вершине своей чёрной башни!

На фрагментах с башнями есть как зоны зданий, так и зоны улиц. Их окружают **крепостные валы** (см. примеры на следующих страницах).

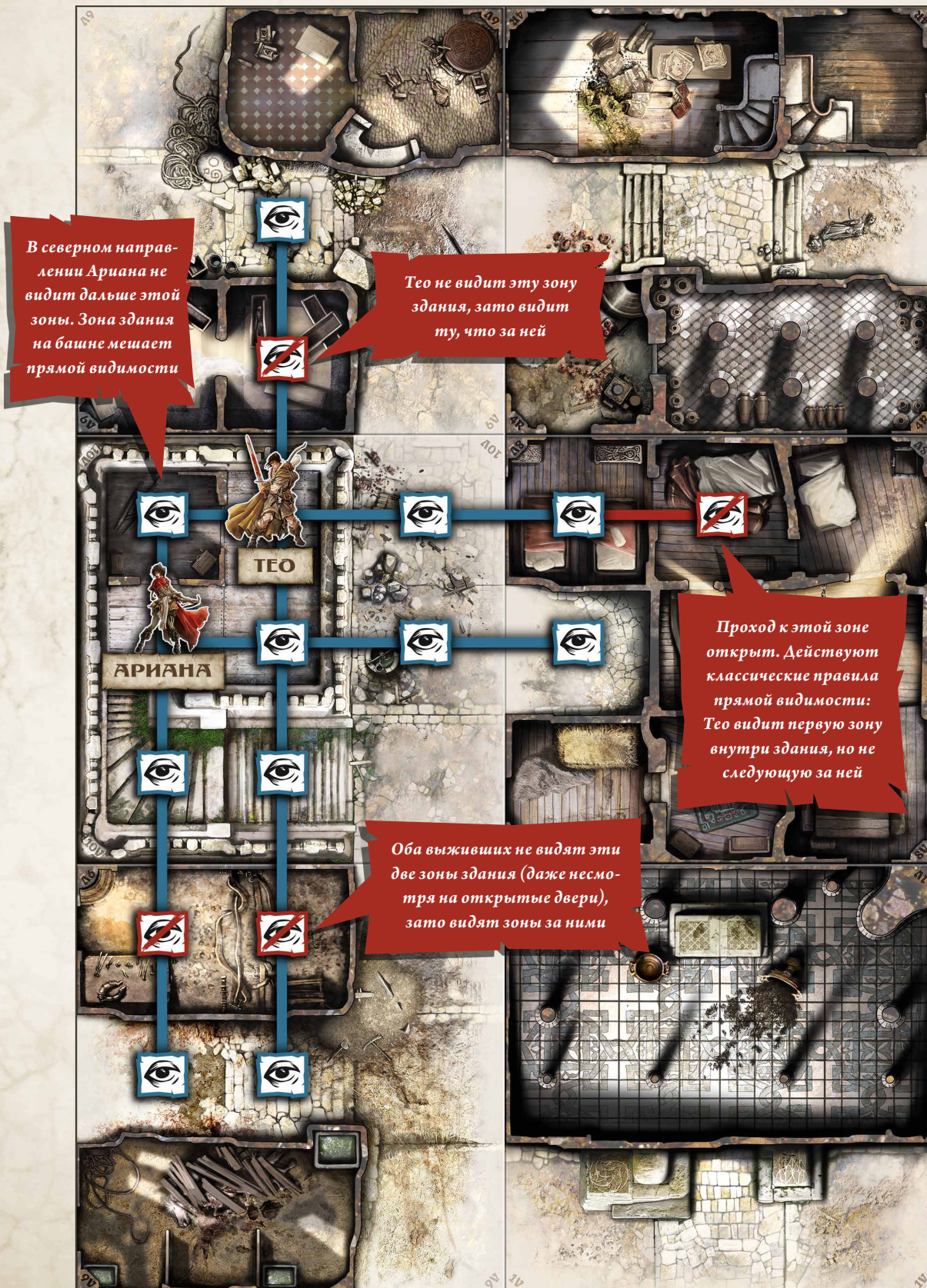
- Крепостные валы не мешают прямой видимости. Через них нельзя перелезть.
- Через крепостной вал можно стрелять.
- Персонаж на башне видит верх здания зоны, находящиеся за ним. При этом любой персонаж в одной из таких зон видит персонажа на башне.
- Выживший на башне может стрелять вверх здания. Зона здания, вверх которой он стреляет, учитывается при подсчёте дальности оружия или заклинания, но она всё равно для него невидима.
- Нельзя провести линию прямой видимости между зоной башни, ограниченной крепостным валом, и соседней с ней зоной здания, даже если в последней есть открытая дверь.

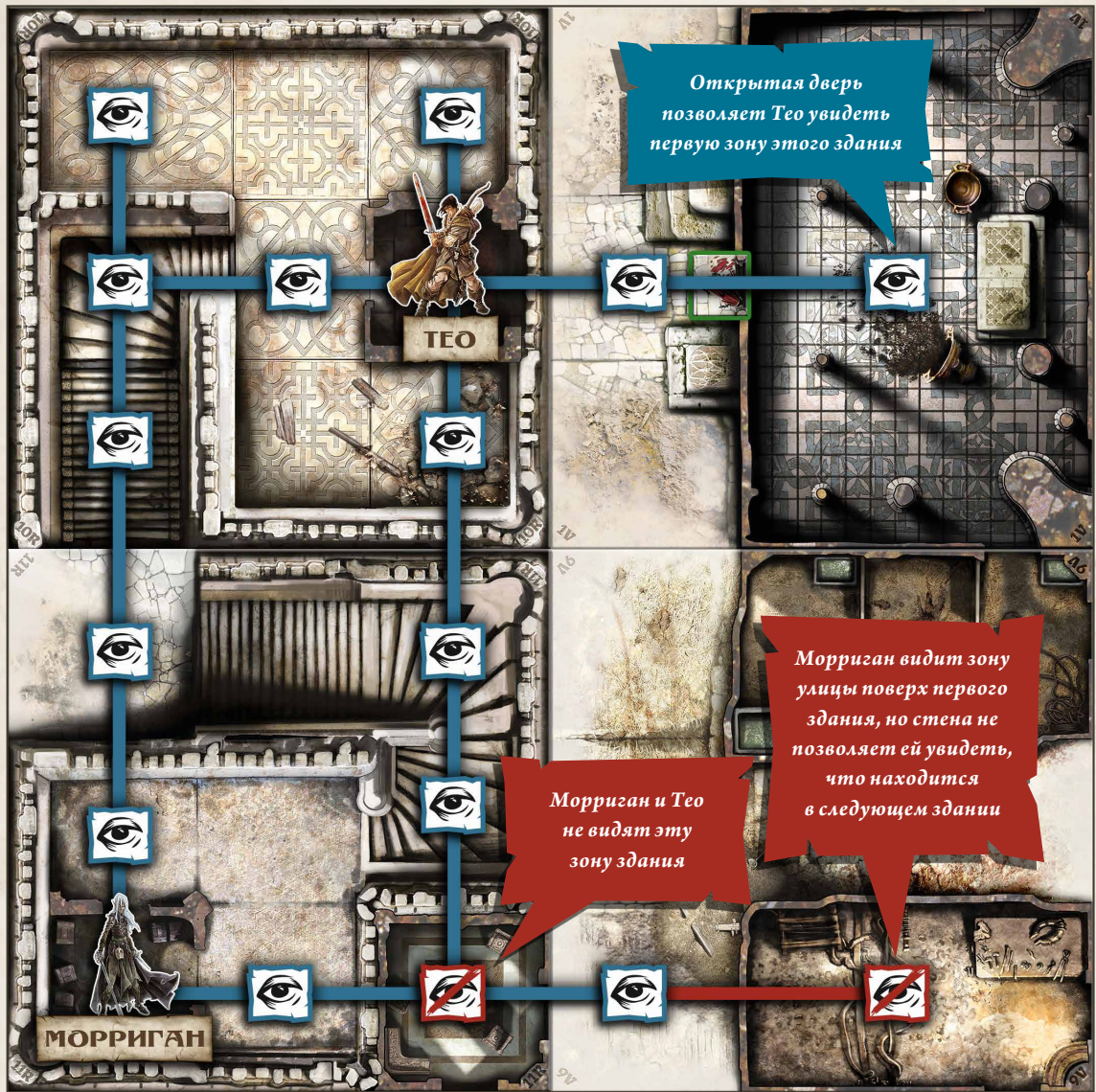


В каждом фрагменте башни из дополнения «Вульфсбург» — девять зон. Зоны здания помечены на иллюстрации выше пунктирной линией. Все остальные зоны на этих фрагментах — это зоны улицы.



Ариана и Тео находятся на башне. Посмотрим, что они видят.







МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Мы, простой народ, знали о волшебном оружии и доспехах только из легенд и сказаний. Это реликвии давно прошедших великих войн. Сейчас все эти волшебные штучки в руках богатых и знатных коллекционеров, тех, кто привык добывать себе награду звонкой монетой, а не потом и провью. Когда явилась орда, первыми за магическое оружие взялись собственные солдаты вельмож. Знатные господа даже приветствовали это... Что угодно, лишь бы спасти свою голубую провь от теснотных мертвецов. Но даже волшебный пылающий меч не спасёт, если ты один и окружён врагами. И сейчас эти сокровища валяются на улицах, погребённые под слоем грязи и нечистот. Однако стоит им попасть в правильные руки — и их новый владелец сам сможет войти в легенды!

В дополнении «Вульфсбург» вы найдёте десять видов карт магического снаряжения:

- Топор избиения
- Длинный лук хаоса
- Отражающий кинжал
- Клинок драконьего пламени
- Сотрясающий молот
- Пылающий длинный меч
- Ртутный меч
- Щит веков
- Штормовой лук
- Вампирский арбалет



Карты магического снаряжения во всех аспектах считаются снаряжением, но отличаются комбинацией ромбиков в верхней части карты. Эти ромбики показывают, на каком уровне опасности должен находиться выживший, чтобы он мог использовать эту карту. На картах магического снаряжения часть ромбов отсутствует: на этих уровнях выживший не может использовать такую карту. **Если магическое снаряжение не является бронёй, его нельзя хранить в ячейке тела.**

На многих картах магического снаряжения прописаны особые правила, как их использовать. Мощные штуки, уж поверьте!



УЛЬТРАРЕЖИМ

Те, кто сражается за деньги, неизменно взвешивают свои шансы. Если игра не стоит свеч, они предпочтут не вмешиваться. У тех из нас, кто бьётся за выживание, такого выбора нет. Мы всё равно платим свою цену, и эта цена — не только наши жизни. Это жизни тех, кого мы любим: мужа, повредившего ногу и неспособного ходить; жены и детей, никогда в жизни не поднимающих оружия. На кону всегда что-то стоит, и бегать с поля боя для нас не выход.

Если не можешь побороть слабость, обрати её в свою силу. Представь, как зомби врываются в толпу беспомощных людей. Нет, представь, что ты сам врываешься в толпу себе подобных, которые превратились в ужасных отродий. Тебя накрывает красной пеленой... Только ярость станет залогом твоей победы.

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: Чёрная чума» (кроме тех, в названиях которых стоят квадратные скобки — например, «Начинает с [снаряжение]»).

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

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

Если 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 «Заклинатель». Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает новое умение из двух доступных — «+1 к броску: магия». Указатель опыта перемещается в начало.

Во время третьего прохода по шкале опыта Морриган 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: «+1 урон: близко». Указатель опыта опять возвращается в начало.

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





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Эти приключения разработаны специально для совмещения двух наборов: «Вульфсбург» и «Зомбицид: Чёрная чума». Не стесняйтесь видоизменять их по своему вкусу... на свой страх и риск!

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1:

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВУЛЬФСБУРГ

ЛЕГКО / 6 ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

Процветающий город Вульфсбург получил своё имя благодаря стаям волков, коих не счесть в окрестных лесах и горах. Знатки и торговцы застроили город высокими башнями — символами своего положения и богатства. Оттуда открывается живописный вид на окрестные пейзажи. Когда вспыхнула эпидемия зомби-чумы, стаи волков набросились на зомби и сами пали жертвой заражения. Теперь они жаждут человеческой плоти, и город превратился для них в охотничьи угодья.

Сейчас в Вульфсбурге обосновались непроманты, а уцелевшие перепуганные жители спрятались в домах. Мы преисполнены решимости освободить этот город, но чтобы прорвать оборону, нам понадобится время и припасы. Найти светлую пищу будет непросто, но без этого никуда.

Необходимые компоненты:
«Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».
Необходимые фрагменты поля: 1V, 3V, 5R, 6V, 8V и 10V.

5R	8V
1V	10V
6V	3V

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



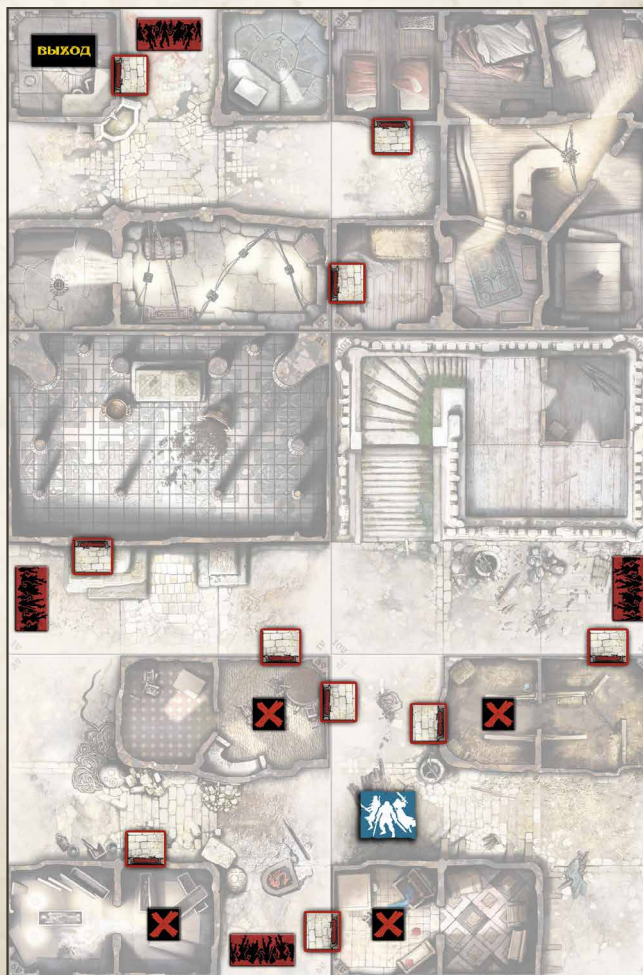
Задачи

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1. **Соберите всё необходимое для «крестового похода».** Соберите все жетоны целей. Кое-где вас ждут приятные сюрпризы!
2. **Доберитесь до стен внутреннего города.** Все выжившие должны достигнуть зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Алхимические ингредиенты.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Подобрал синий или зелёный жетон цели, возьмите случайный артефакт из хранилища.



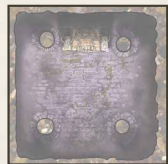
◆ Приключение 2: ЗНАЙ ВРАГА В ЛИЦО







СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Судя по необычному характеру разрушений в Вульфсбурге, создаётся впечатление, что в нём бушевала гражданская война. Кое-где лежат трупы людей, убитых не зомби, а солдатами. Пока непонятно, что случилось. Может, выжившие передрались между собой? Или кто-то вторгся в уже наводнённый мертвецами город и стал убивать всех выживших, что повстречались на пути? Обследуем местность — может, тогда поймём, что к чему.

Кстати, Вульфсбург когда-то славился своим эльфийским пивом. Вот бы отыскать бочонок-другой...

9V	11R
4R	6R
1R	10V



	
Игроки начинают здесь	Цели (5 очков опыта)
	
Зомби появляются здесь	Дверь в хранилище
	
Дверь	Выход

Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 1R, 4R, 6R, 9V, 10V и 11R.

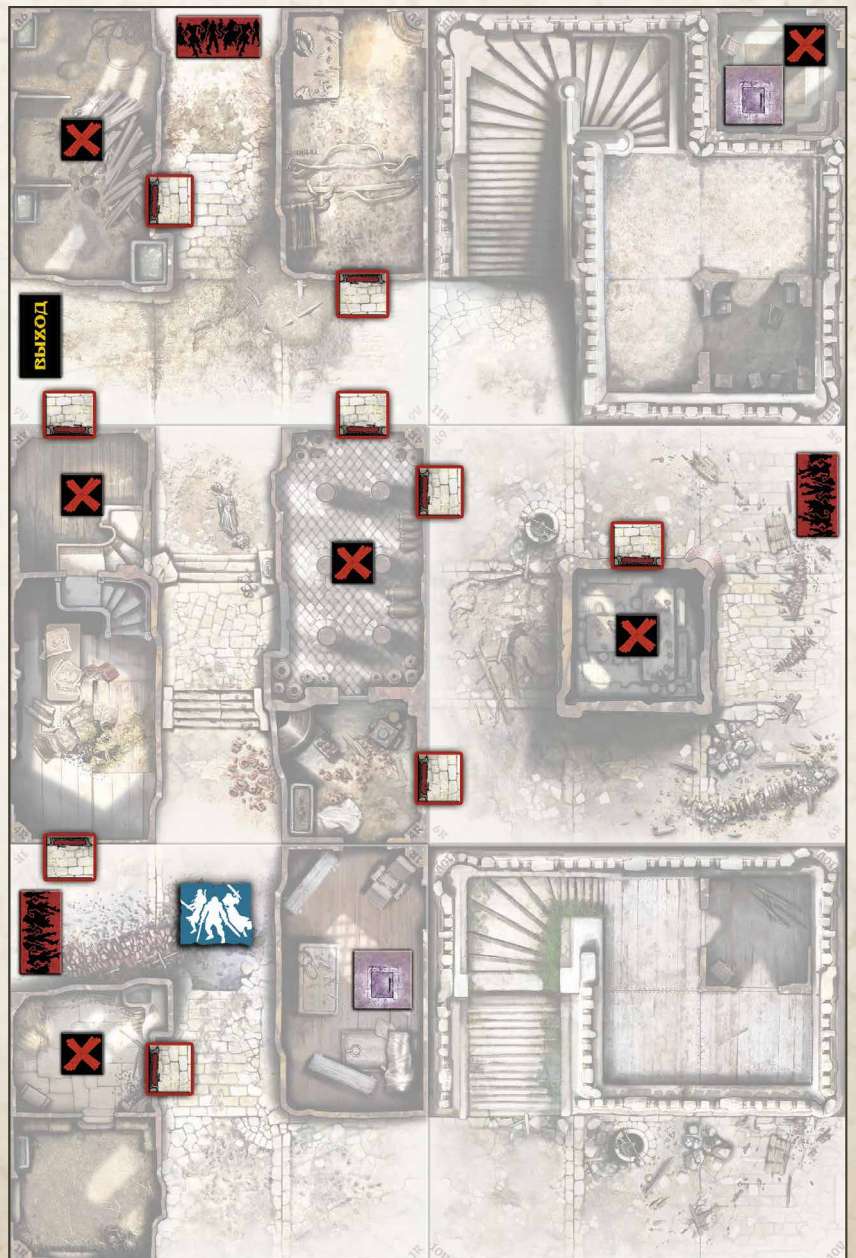
ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Разберитесь, что к чему.** Соберите все жетоны целей.
- 2. Найдите выход.** Все выжившие должны достигнуть зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** положите случайный артефакт в хранилище.
- **Поиски улик.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.



◆ Приключение 3:

Злые близнецы

СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы нашли дневник солдата в одном из домов, в залитой кровью комнате. Похоже, вскоре после начала вторжения в Вульфсбург появился принц-чужестранец со своим личным войском. Город давно славился своими богатствами, и зомби их не тронули, так что принц решил, что завладеть ими будет легче лёгкого.

Дневник весь покрыт пятнами крови, а последние его строки посвящены двум отрядам, которые преследовали уцелевших солдат из свиты принца. Злые близнецы — так их называли. В последний раз их видели недалеко от лавки ростовщика, в одном квартале от нас.

Наверняка эти твари уже почуяли наш запах и готовы напасть в любой момент. Так что лучше нам атаковать первыми. Иногда лучшая защита — это полномасштабное нападение, не правда ли?

Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V и 11V.

ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

1. Охота на чудовищ. Соберите все жетоны целей. Злые близнецы прячутся где-то неподалёку, и их нужно остановить!

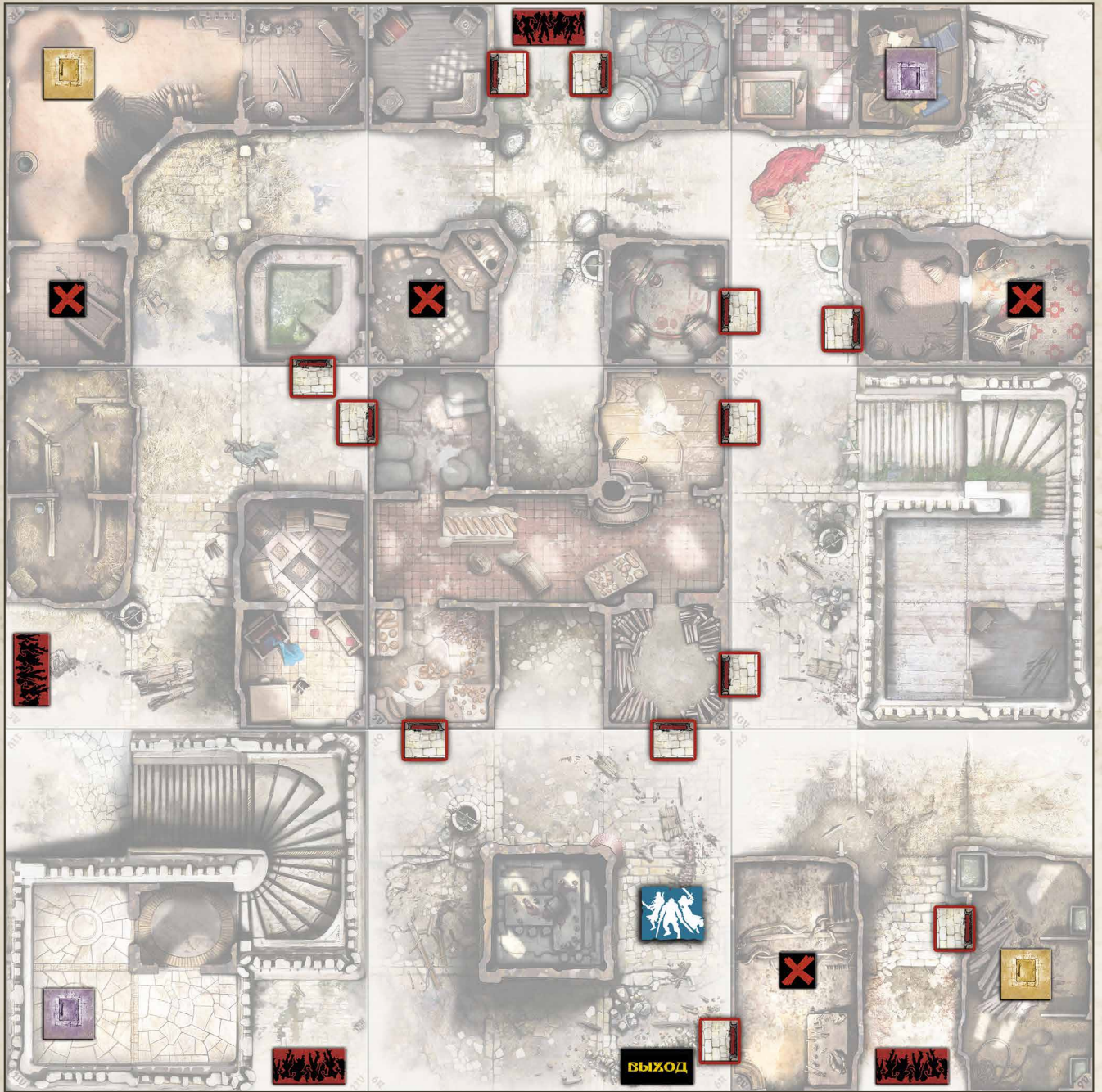
2. Найдите выход. Все выжившие должны достигнуть зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби и в игре нет отродий.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей обратной стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Положите случайный артефакт в каждое хранилище.

• **Игра в прятки.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Как только кто-то подберёт зелёный или синий жетон цели, в зоне с этим жетоном появляется отродье. Если отродье уже в игре, то вместо этого раскройте карту зомби и разыграйте для этой зоны строку на красном уровне опасности.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V








 Игроки начинают здесь	 Зомби появляются здесь	 Цели (5 очков опыта)
 Выход	 Жёлтая дверь в хранилище	 Фиолетовая дверь в хранилище

 Дверь

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4:

ЗАСАДА

СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

На город опускалась ночь и мы как раз возвращались в убежище, когда наш волшебник разглядел на стене какие-то странные письмена. Вдруг они ярко вспыхнули, и наших ушей достиг звук шаркающих шагов. Засада! Кто-то разместил по округе приманки для зомби, и теперь эти трупы идут за нами по пятам! Нужно сдержат натиск и уничтожить приманки. Выходит, некроманты знают, что мы здесь, и считают нас угрозой. Не знаю, что и сказать. Это так льстит...

Необходимые компоненты:
«Зомбицид: Чёрная чума»,
«Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля:
3V, 5R, 8R, 9V, 10V и 11V.

8R	5R	3V
10V	9V	11V

ЗАДАЧИ

Нужно заткнуть «пробоину». Первые две задачи выполните в любом порядке.

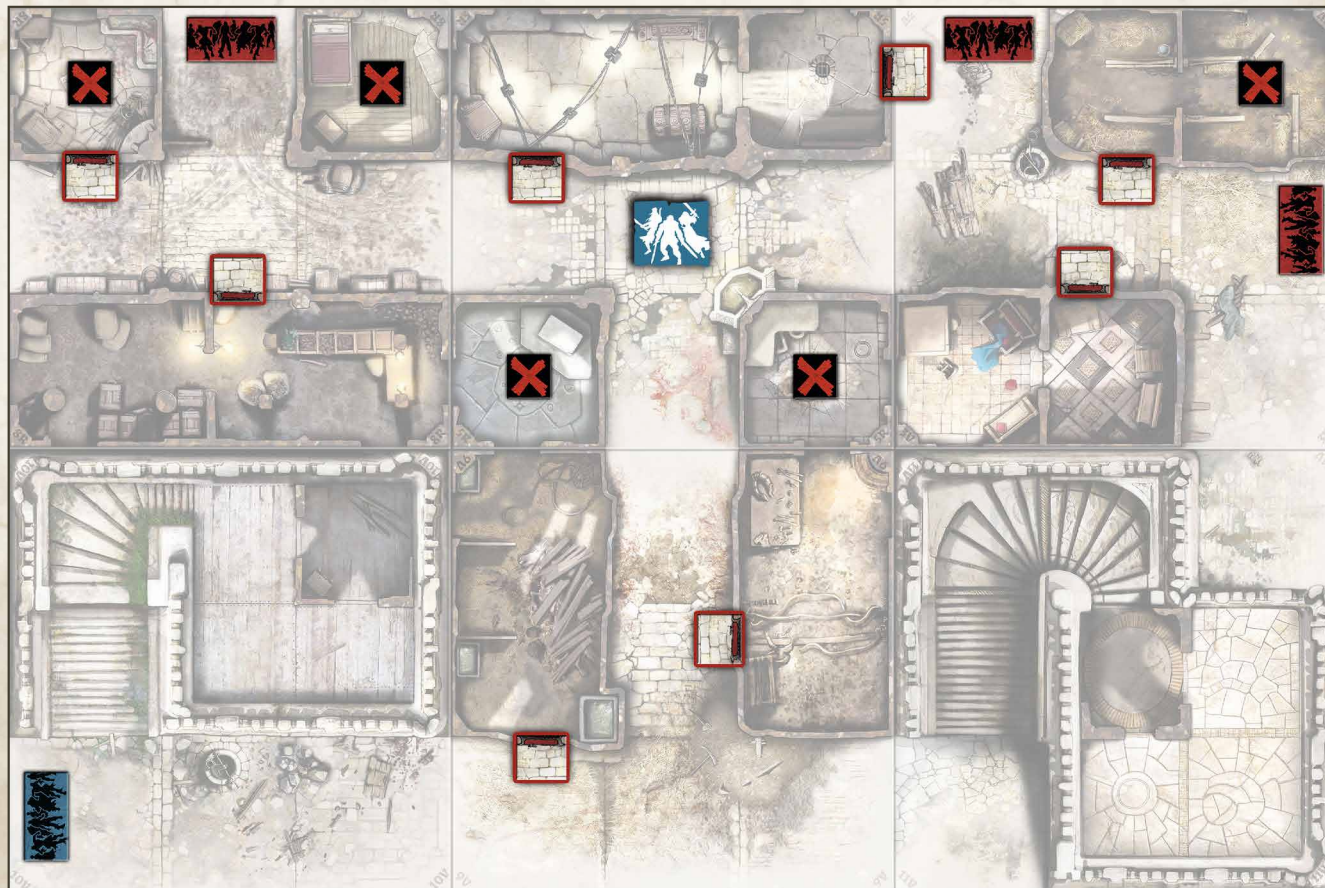
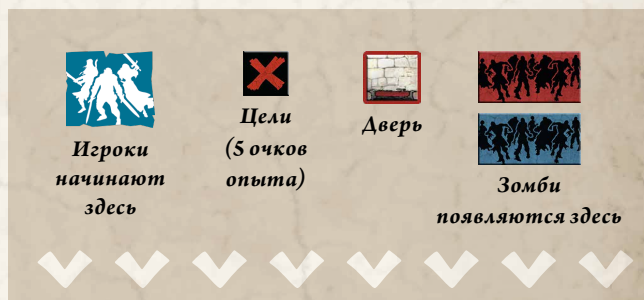
- **Уничтожьте приманки для зомби.** Соберите все жетоны целей.
- **Обеспечьте пути отхода.** С помощью убийства некромантов уберите с поля синюю зону появления.

Затем хотя бы по одному выжившему должно оказаться в башнях на фрагментах 10V и 11V.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Приманки для зомби.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

• **Расчистить путь!** Синяя зона появления — это тесный лаз, через который зомби могут проникнуть к вам в убежище. Нужно его перекрыть! Синяя зона появления действует с самого начала, и её можно убрать по обычным правилам некромантов.



◆ Приключение 5: БЕССМЕРТНЫЙ

СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / ВАРЬИРУЕТСЯ

Ночь укрыла город, а зомби всё никак не оставят нас в покое. Хуже того, мы уже четвёртый раз за сутки убиваем одного и того же некроманта. А он всё не подойдет и гонит по нашим стопам всё новые орды. Мы хоть и опытные выжившие, но всё же смертны. Если не хотим умереть от истощения, нужно выяснить, как покончить с этим колдуном раз и навсегда. Волшебники утверждают, что его связывают с этим местом магические узы. Если разрушим их, то, возможно, наконец-то отдохнём (и я наконец злотну того эльфийского варева, которое нашёл в подвале; только тсс, никому не говори!).

Необходимые компоненты:

«Зомбицид: Чёрная чума»,
«Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля:
1V, 3V, 6R, 8V, 10V и 11R.

11R	3V
6R	10V
8V	1V

Задачи

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

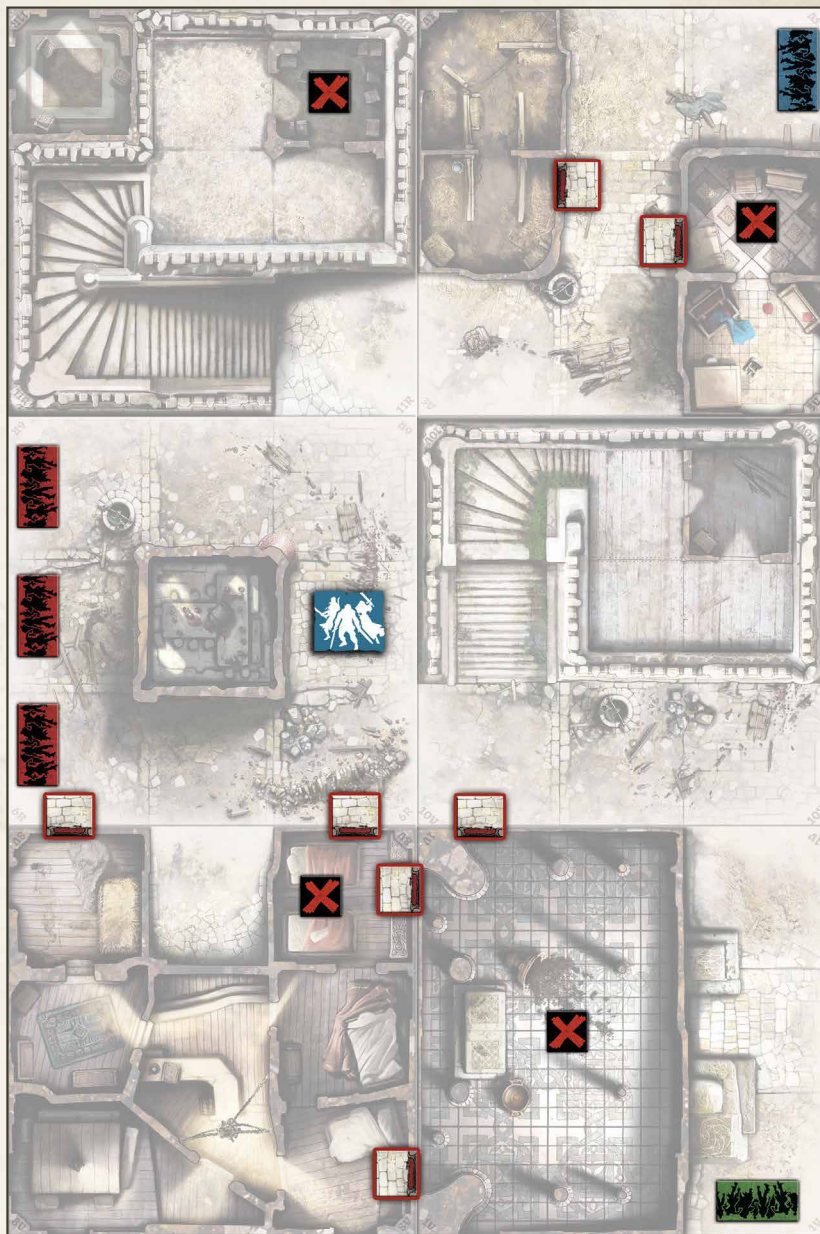
- Уничтожьте магические узы.** Соберите все жетоны целей.
- Искорените зло.** Вы побеждаете, когда на поле нет некромантов и остались только красные зоны появления зомби.

Примечание: длительность этого задания варьируется в зависимости от вашей удачи.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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

• **Слабые места.** Синяя и зелёная зоны появления действуют с самого начала. Их нельзя убрать за убийство некроманта (см. далее).



• **Бессмертный?** При появлении некроманта не добавляйте на поле жетон некрозоны появления. Однако когда некромант появляется в синей или зелёной зоне появления, замените жетон этой зоны на жетон некрозоны.

Приключение 6:

ПРИДВОРНЫЕ ЗОМБИ

СЛОЖНО / 6 ВЫЖИВШИХ / ВАРЬИРУЕТСЯ

Мы наконец выяснили судьбу того принца и его свиты. Огромные волчьи стаи выследили их, загнали в угол и выпотрошили всех до единого. Куда ни глянь, кругом светие трупы.

Хотя погоди...

Точнее сказать, светие зомби. Похоже, без утренней разминки никуда, верно?

И раз уж мы здесь, давайте поощем монаршие регалии: корону или скипетр. А потом вернём их папаше-королю — как напоминание, что эта земля теперь в руках свободного люда!

Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 1R, 3V, 6V, 9V, 10V и 11R.

ЗАДАЧИ

Заполучите корону и скипетр. Чтобы победить, найдите синий и зелёный жетоны целей.

Примечание: длительность этого задания варьируется в зависимости от вашей удачи.

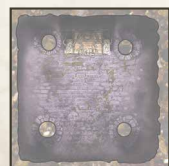
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Положите случайный артефакт в каждое хранилище.

• **Час от часу не легче.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Когда вы подобрали красный жетон цели (с лица и оборота), немедленно раскройте и разыграйте карту зомби для зоны, в которой находился этот жетон.

11R	6V	3V
1R	9V	10V

		
Игроки начинают здесь	Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)
		
Дверь	Жёлтая дверь в хранилище	Фиолетовая дверь в хранилище



◆ Приключение 7:

ЦВЕТ КРОВИ

СРЕДНЕ / 6 ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Мы наткнулись на район, битком набитый зомби. Уж не знаю зачем, но некроманты согнали их сюда с помощью волчьих стай и не отпускают прочь. Как по мне, такое спопление заражённых — слишком заманчивая мишень, чтобы пройти мимо!

Давай-на устроим им настоящий зомбицид!

Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля:
2R, 3V, 6R, 9V, 10V и 11R.

2R	9V	3V
10V	6R	11R



ЗАДАЧИ

Искупайте их в крови. Каждый выживший должен выйти на ультрарежим (см. стр. 10).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

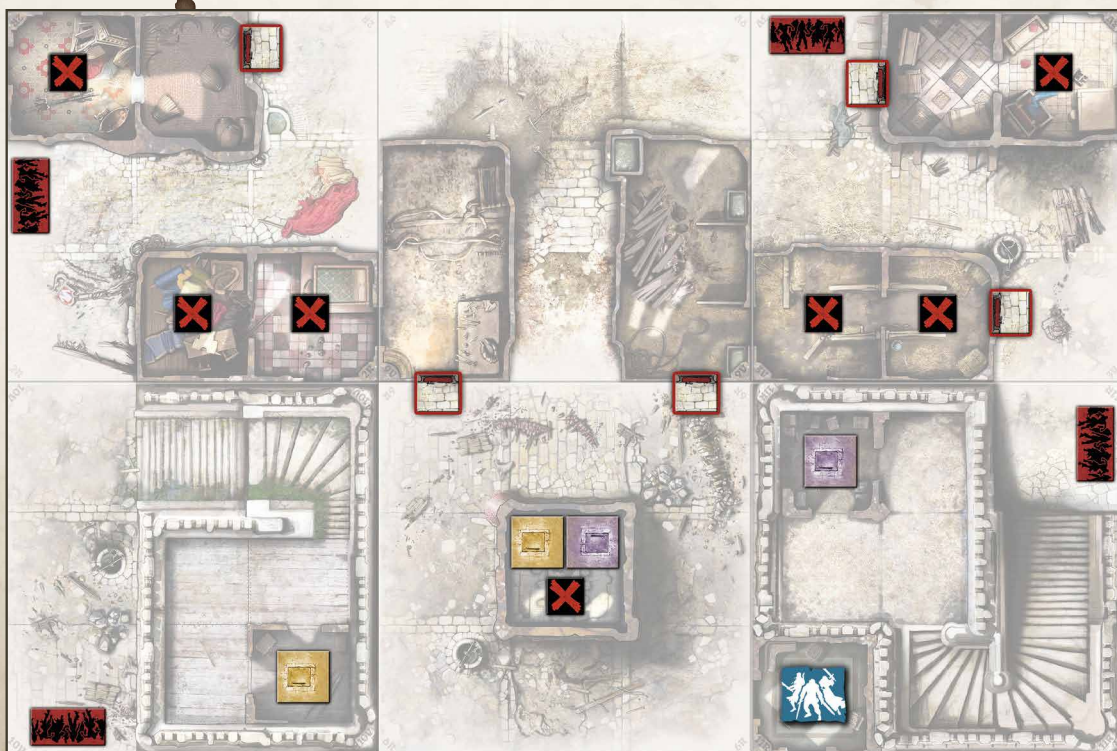
• **Подготовка:** поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.

• **На шаг ближе к апокалипсису.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Синий или зелёный жетон также даст выжившему случайный артефакт из хранилища.

• **Приглашённые гости.** Когда убит некромант, убрать можно только его некрозону появления.

 Игроки начинают здесь	 Цели (5 очков опыта)	 Зомби появляются здесь
 Дверь	 Жёлтая дверь в хранилище	 Фиолетовая дверь в хранилище

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼



◆ Приключение 8:

ПРИЗРАЧНАЯ ДВЕРЬ

СЛОЖНО / 6 ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Знать и торговцы возвели в Вульфсбурге немало башен, сделав их штаб-квартирами своих гильдий и символами накопленных богатств. Башни довольно надёжны, и их легко оборонять. Но если выжившие не прочь засесть в таком укреплении, то непроманты и подавно.

Кажется, в одной из таких башен обитал тот «бессмертный» непромант, с которым мы вчера разделались. Хорошо бы взглянуть на его потрошки — возможно, мы поймём, в чём состоит замысел непромантов (если такой вообще существует). Охраны у этого колдуна было немало, но готов поспорить, что в его покоях таится множество ценных артефактов.



Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V и 10R.

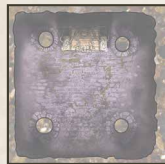
ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в указанном порядке, чтобы победить.

- 1. Обретите могущество.** Хотя бы один выживший должен достигнуть красного уровня опасности.
- 2. Проникните за призрачную дверь.** Хотя бы один выживший на красном уровне опасности должен достигнуть зоны выхода. Он может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** положите два случайных артефакта в хранилище.
- **Ценные артефакты.** Каждый жетон цели даёт выжившему, который его подобрал, 5 очков опыта и карту снаряжения по его выбору (её можно взять как из колоды, так и из сброса). Выживший может упорядочить инвентарь без затраты действия. Затем перемешайте колоду.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

		
Игроки начинают здесь	Цели (5 очков опыта)	Зомби появляются здесь
		
Дверь	Фиолетовая дверь в хранилище	Выход
		
		
		



Приключение 9:

Армия зомби

СЛОЖНО / 6 ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

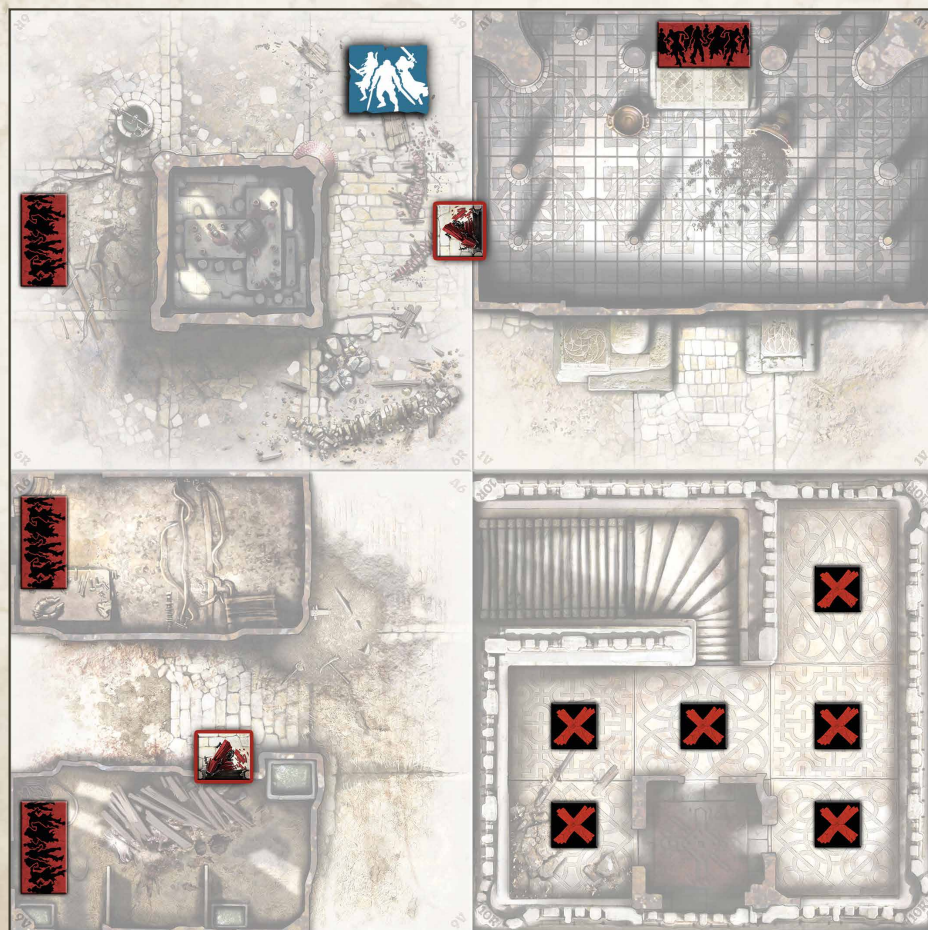
Мы нашли логово ещё одного некроманта!
Хорошие новости: там уйма сокровищ.
Плохие: некроманты нас заметили, и орды зомби уже берут нас в кольцо. Но мы-то все уже тёртые выжившие. Такой жалкой армией нас не запугать, верно? Зомбицид!

Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 1V, 6R, 9V и 10R.

Задачи

Одни против армии зомби. Когда шестой жетон появления выложен на поле (см. особые правила), колода зомби не перемешивается. Вы побеждаете, когда колода зомби опустела и на поле нет ни одного зомби.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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

• **Сокровища некромантов.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Синий или зелёный жетон также даст выжившему случайный артефакт из хранилища. Красный (с обеих сторон) жетон также даст выжившему карту снаряжения по его выбору (её можно взять как из колоды, так и из сброса). После этого выживший может упорядочить инвентарь без затраты действия. Затем перемешайте колоду.



• **Армия зомби.** Жетоны появления зомби нельзя убрать (жетонов некрозон это также касается). Когда на поле выложен шестой жетон появления, то некроманты больше не приносят с собой жетоны некрозон. Однако если после этого некромант сбегает поля, игра проиграна.

6R	1V
9V	10R

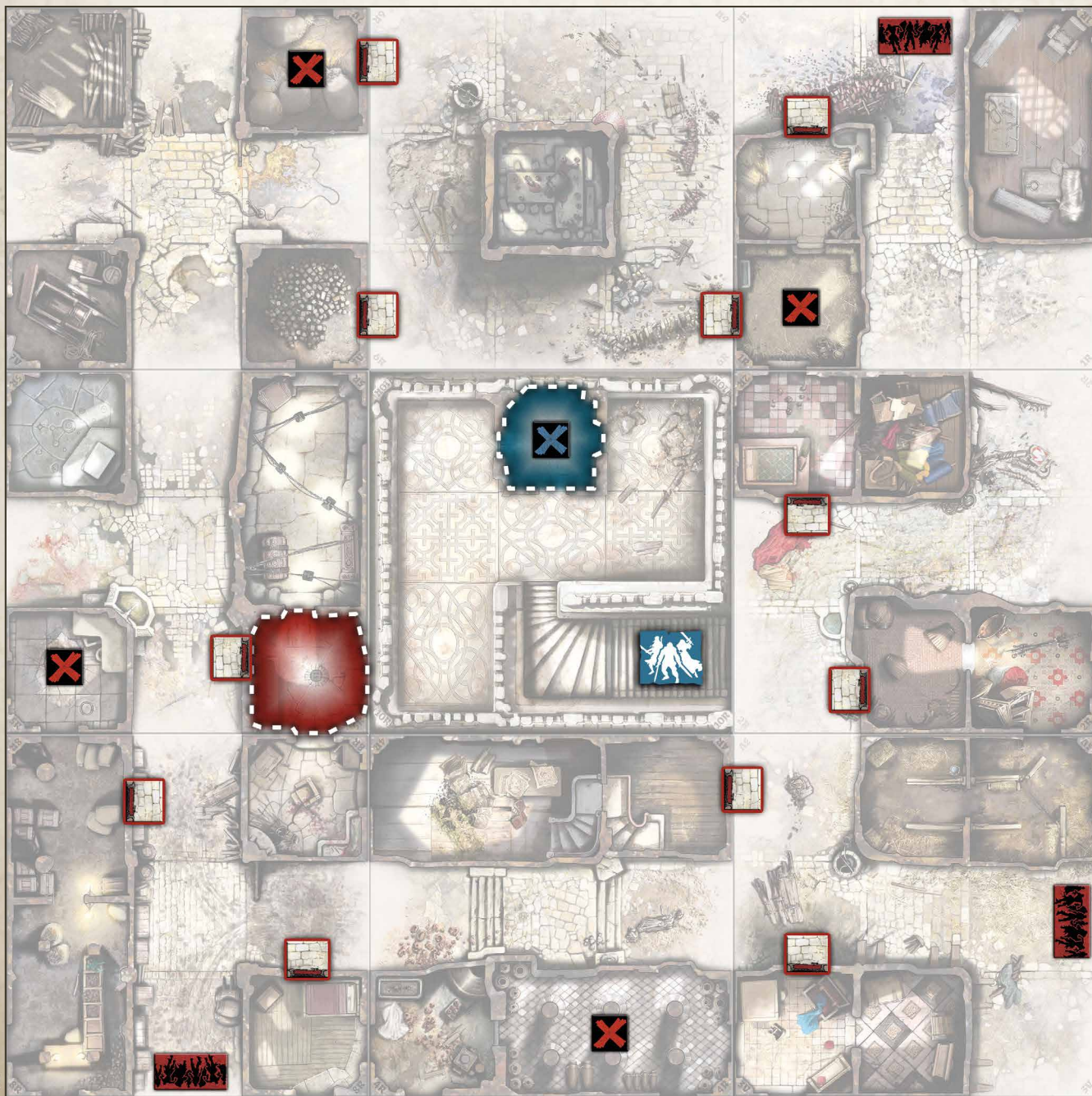


◆ Приключение 10: МОНЕТА ДЛЯ ПАРОМЩИКА

СЛОЖНО / 6 ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

Она называется, некромантам свойственны людские слабости. Как и прежние владельцы башен, эти колдуны решили потешить самолюбие, наполняя сокровищами свои кладовые. А ещё они открыли магические ворота, ведущие в неизведанные дали! Возможно, планируют новый этап вторжения? Кто знает... Нужно найти эти башни и запечатать ворота. Тогда некромантам ни за что не светать из Вульфсбурга, и мы покончим с ними раз и навсегда!



Необходимые компоненты: «Зомбицид: Чёрная чума», «Вульфсбург».

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R и 10R.

ЗАДАЧИ

Уничтожьте портал некромантов. Подберите синий жетон цели, обозначающий тёмный портал. И пора уже некромантам на покой!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** поместите случайный артефакт из хранилища в указанную зону.
- **Мистические ключи.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Портал некромантов.** В зону с синим жетоном цели можно войти только после того, как будут подобраны все красные жетоны целей.



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

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Рафаэль Житон, Жан-Батист Луль, Николая Рау
Исполнительные продюсеры: Перси Де Монблан и Тьягу Аранья • **Иллюстрации:** Николая Фруктос, Жереми Массон и Луизе Комбаль • **Графический дизайн:** Матье Арлу и Луизе Комбаль • **Скульпторы:** Хуан Наварро Перес, Рафал Зелазу, Гаэль Гумон, Джейсон Хендрикс, Бобби Джексон, Патрик Массон, Элфред Перошон, Стив Сондерс, Джоуди Сигел, Реми Трембле • **Редакторы:** Эрик Келли и Тьягу Аранья
Издатель: Давид Прети • **Тестировщики:** Тьягу Аранья, Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Луизе Комбаль, Юрий Фанг, Жильерм Гулар, Оден Житон, Матье Арлу, Эрик Нуоу, Давид Прети и Рафал Зелазу.
Отдельные благодарности от Guillotine Games: Марбелья Мендес, Дэвид Дуст, Черн Нг Энн, Стефен Яу, Спенсер Рив, Джогадо Оффлайн, М. Фал, Жиль Гарнье, Хосе Рей и Паоло Паренте.



© 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.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

СХЕМА ХОДОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ ПРИОРИТЕТНЕЕ ЭТОЙ ПАМЯТКИ.

1. ПЕРВЫЙ ШАГ

Выберите первого игрока — он получает жетон первого игрока.

Когда все игроки закончили:

Каждый раунд начинается с:

2. ФАЗА ИГРОКОВ

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

- **Движение:** переместитесь на 1 зону.
- **Обыск: только внутри зданий.** Возьмите верхнюю карту колоды вещей. Одному выжившему разрешено проводить обыск не чаще 1 раза в ход.
- **Взлом двери:** требуется оружие ближнего боя. 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 обменять всё на ничего и наоборот.
- **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.

3. 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.

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

ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия, волки — 3 действия. Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны и волки снова активируются и совершают второе действие. Затем волки активируются и совершают третье.

Шаг 2 — Появление

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

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с поля все жетоны шума.
- Жетон первого игрока переходит по часовой стрелке.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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⁾ / Волк-отродье ⁽²⁾	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Бегун	2	1	1
4	Волк-зомби	3	1	1
5	Некромант	1	1	1

(1) Отродье: броски брони не действуют. (2) Волк-отродье: броски брони не действуют.