



Зомбичи

ВІЛА СМЕРТІ

ПРАВИЛА ТА ПРИГОДИ



ЗМІСТ

ВМІСТ ГРИ	3
ТЕМНЕ СОНЦЕ НА ОБРІІ	5
ПРИГОТУВАННЯ	6
ОГЛЯД ГРИ	9
ФАЗА ГРАВЦІВ	9
ФАЗА ЗОМБІ	9
ЗАКЛЮЧНА ФАЗА	9
ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА	9
ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ	10
ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ	10
ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ	11
ПЕРЕМІЩЕННЯ	12
СТРУКТУРА КАРТ СПОРЯДЖЕННЯ	12
Зброя та бойові заклинання	12
Шумне й безшумне спорядження для вбивства зомбі	13
Бойові характеристики	14
ШУМ	15
АДРЕНАЛІН, РІВЕНЬ НЕБЕЗПЕКИ ТА ВМІННЯ ...	16
ІНВЕНТАР	17
Руки	17
Тулуб	17
Рюкзак	17
ЗОМБІ	18
Блукач	18
Виродок	18
Бігун	18
Потвора-хан	18
Некромант-осквернитель	19
Маяк	20
Споганені зони	20
ФАЗА ГРАВЦІВ	21
ПЕРЕМІЩЕННЯ	21
ОВШУК	21
УПОРЯДКУВАННЯ ІНВЕНТАРЮ /	
ОВМІН СПОРЯДЖЕННЯМ	21
ВОЙОВІ ДІІ	22
Ближній бій	22
Дальній бій	22
Магічний бій	22
ЧАРИ	23
ВЗАЄМОДІЯ З ЖЕТОНАМИ ЦІЛЕЙ	23
ДІІ ВАРТОВИХ	23
Переміщення вартових	23
Ближній бій вартовими	23
Дальній бій вартовими	24
Переміщення казана / виливання казана	
wartovimi	24
Уміння вартових	24
ДІІ З КАЗАНОМ	24
Переміщення казана	24
Виливання казана	25

ПОШУМІТИ	25
НІЧОГО НЕ РОБИТИ	25
ФАЗА ЗОМБІ	25
КРОК 1. АКТИВАЦІЯ	25
Атака	25
Переміщення	27
Зомбі й оборонний мур	28
КРОК 2. ПОЯВА ЗОМБІ	28
Карта додаткової активації	29
Карта облоги зомбі	29
Обмежена кількість фігурок зомбі	29
ВІЙ	30
БЛИЖНІЙ ВІЙ	31
Древкова зброя	31
ДАЛЬНІЙ І МАГІЧНИЙ ВІЙ	31
Пріоритет цілей	32
Влучання у своїх	32
ЗАМОРОЖЕННЯ	33
ОСОБЛИВІ ЛОКАЦІЇ	34
ОБОРОННИЙ МУР	34
Мотузкові драбини	35
ЗОНИ РУІН	35
ОСОБЛИВОСТІ СПОРЯДЖЕННЯ	36
Захист	36
Кинджал й енергетичний вибух	36
Можна використовувати з рюкзака	36
Древкова зброя	36
Перезаряджання	36
Шашка	37
Смолоскип + Жовч дракона =	
Вогонь дракона	37
УМІННЯ НА КАРТАХ СПОРЯДЖЕННЯ	37
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ	38
ГРА З КІЛЬКОМА ПОТВОРАМИ	38
Створення колоди потвор	38
Навала потвор	38
ГРА З КІЛЬКОМА НЕКРОМАНТАМИ	38
УЛЬТРАРЕЖИМ	38
ГРА ДЛЯ 7+ ГЕРОЇВ	39
КАРТИ ВМІНЬ ВАРТОВИХ	39
ПРИГОДИ	40
НАВЧАЛЬНА ПРИГОДА: ПРИГОТУВАННЯ	
ДО ВИТВИ	40
ПРИГОДА 1: ВІЙ НА СПОЛОХ!	41
ПРИГОДА 2: ОСТАННІ ФОЛІАНТИ	42
ПРИГОДА 3: СПАДОК СВІТАНКУ	43
ПРИГОДА 4: ВИПАЛЕНА ЗЕМЛЯ	44
ПРИГОДА 5: ІМПЕРАТРИЦЯ ТЕРНІВ	45
ПРИГОДА 6: НАДТО ВИСОКИЙ ВАЛ	46
ПРИГОДА 7: РЕТАЛІІ	47
ПРИГОДА 8: СІНА ГЕРОЇВ	48
ПРИГОДА 9: ЗАХИСНИКИ КОРОЛІВСТВА	49
ПРИГОДА 10: ОСТАННІЙ ВІЙ	50
УМІННЯ	51
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	55
ІГРОВИЙ РАУНД	56



ВМІСТ ГРИ

6 ФІГУРОК І КАРТ ГЕРОЇВ



Женя



Огон



Ясуке



Лорна



Драгомир



Сарнай



9 ДВОСТОРОННІХ ПЛИТОК МАПИ

65 ФІГУРОК ЗОМБИ



x5



x5



x5



x5



x5



x5



x5



1 потвора-хан

35 БЛУКАЧІВ



x7



x7



x7



x7



1 некромант-осквернитель



x4



x4



x4

12 ФІГУРОК ВАРТОВИХ

6 КОЛЬОРОВИХ ПІДСТАВОК ДЛЯ ГЕРОЇВ



6 КУБИКІВ



6 ПЛАНШЕТИВ ГЕРОЇВ



48 МАРКЕРІВ



ПРАВИЛА - ЗОМБІЦІА

64 ЖЕТОНИ

Маяк 1

Казан 4

Вихід / прапор 1

Перший гравець 1

Замороження 6

Мотузкова драбина 2

Жетон шуму 18

Жетон цілі 11

- ♦ Червоний / Синій 1
- ♦ Червоний / Зелений 1
- ♦ Червоний / Червоний 9

Жетони появи зомбі 5

- ♦ Жетон появи зомбі №1 (початковий) 1
- ♦ Жетон появи зомбі №2 1
- ♦ Жетон появи зомбі №3 1
- ♦ Жетон появи зомбі №4 1
- ♦ Жетон появи осквернителя..1

Споганення 15



4

БІЛА СМЕРТЬ - ПРАВИЛА

161 МІНІКАРТА

72 карти спорядження

- ♦ Піка (початкове спорядження) 2
- ♦ Енергетичний вибух (початкове спорядження) 1
- ♦ Шашка (початкове спорядження) ... 2
- ♦ Короткий лук (початкове спорядження) 1
- ♦ А-а-а! 1 бігун! 1
- ♦ А-а-а! 1 блукач! 1
- ♦ А-а-а! 1 виродок! 1
- ♦ А-а-а! 2 блукачі! 1
- ♦ Алебарда 2
- ♦ Арбалет 2
- ♦ Бойовий щит 2
- ♦ Важкий обладунок 2
- ♦ Велика сокира 2
- ♦ Великий меч 2
- ♦ Відштовхування 1
- ♦ Вогняний заряд 2
- ♦ Вода 2
- ♦ Воєнний лук 2
- ♦ Гізарда 2
- ♦ Жовч дракона 4
- ♦ Заряд блискавки 2
- ♦ Зцілення 1
- ♦ Катана 2
- ♦ Кинджал 2
- ♦ Крижана буря 2
- ♦ Лук із рогів 2
- ♦ Меч 2
- ♦ Потрійний арбалет 2
- ♦ Смолоскип 4
- ♦ Солонина 2
- ♦ Список 2
- ♦ Спеління 2
- ♦ Спринт 1
- ♦ Стрибок 1
- ♦ Яблука 2
- ♦ Алебарда королівського вартового 1
- ♦ Благословення Баби Яги 1
- ♦ Клинок дров'яка 1
- ♦ Крижаний лук 1
- ♦ Лють Айкая 47-го 1
- ♦ Протазан 1
- ♦ Товкачка Баби Яги 1
- ♦ Штурмовий арбалет 1
- ♦ 1 карта-пам'ятка (дії вартових)
- ♦ 14 карт умінь вартових



9 карт потвор



56 карт зомбі (№429–484)



9 карт некромантів



ТЕМНЕ СОНЦЕ НА ОБРІІ

Зимотраз — брата сонця.

Стоїти жати ця назва була овіяна аурую престижу й багатства. За легендами, саме в цьому місті щоранку сходило сонце й взихало життя в ці замерзлі землі. Королі та полководці вважали Зимотраз братом на Схиз. У ті часи Зимотраз був перехрест'ям батьмьох купецьких шляхів, осередком багатства й злочинності.

А потім прийшли зомбі.

Сьогодні Зимотраз — це поле битви, сивора війни між живими й мертвими. Імперії та королівства були зруйновані, їхні лізери зати-нули. Хани, ватажки варварських провінцій, а разом із ними й більшість їхніх армій перетворилися на зомбі, яких тепер очолюють жахливі некроманти-осквернителі. Монстри беруть місто в облогу, щоб заволодіти його багатствами й таємницями. Якщо їм це вдасться, на небі зійде темне сонце.

Рештки кількох армій об'єднуються й згурту-ваються в Зимотразі, щоб створити останню лінію оборони проти зомбі. Чи приєднаєтеся ви до них? Настав час зати вісім й просла-витися. Настав час зая хоробрості й опору. Настав час зая... **Зомбіцизу!**

**БЕЗПЛАТНІ
ДОДАТКОВІ
МІСІЇ**

ЗАВАНТАЖУЙТЕ ТУТ!



www.geekach.com.ua

ФЕНТЕЗІЙНЕ РІЗНОМАНІТТЯ

У серіях ігор «Зомбіцид» гравці борються із зомбі в неповторній атмосфері, яку створює відповідний жанр (фентезі, сучасність, нау-кова фантастика тощо), стилізовані герої та зомбі, унікальні предмети та інші особливості.



«Зомбіцид. Біла смерть» — це ще одна базо-ва гра «Зомбіцид» в жанрі фентезі, подібна до «Зомбіцид. Чорна чума» або «Зомбіцид. Зелена орда». Базова гра — це початок для ваших ігор. Кожна з базових коробок реалі-зована в своєму жанрі. Усі базові коробки са-модостатні й сумісні з іншими іграми в тому самому жанрі. Гравці можуть поєднувати їх будь-яким способом!

«Зомбіцид. Біла смерть» — це кооперативна гра, у якій від 1 до 6 гравців протистоять ордам зомбі, яких кон-тролює сама гра. Кожен гравець контролюватиме від 1 до 6 героїв у фентезійному місті, що перебуває під обло-гою зомбі. Виберіть пригоду — й отримуйте задоволен-ня від виконання завдань, виживання й убивства цілої купи зомбі! Зомбі повільні й передбачувані, але їх дуже багато. Також стежте за потворами й некромантами! Для вбивства зомбі герої можуть використовувати все, що потрапить до їхніх рук.

Що краща зброя, то більше трупів... Однак на шум битви явиться ще більше зомбі. Гравці можуть обміню-ватися спорядженням й обговорювати свою подальшу тактику. Запорука перемоги — це командна робота! Бої із зомбі — це весело, і героям завжди буде чим зайня-тися, досліджуючи оточений зомбі Зимотград: рятувати товаришів, захищати життєво важливі зони, боротися зі страшними загрозами та багато іншого!

ПРАВИЛА - ЗОМБІЦИД



ПРИГОТУВАННЯ

Зазвичай у грі «Зомбіцид» використовують 6 героїв, яких розподіляють між гравцями. Початківцям ми радимо грати за одного героя, щоб якнайшвидше опанувати засади ігроладу. Досвідчений гравець може з легкістю керувати групою із 6 героїв і самостійно захищати місто Зимоград.

1. Виберіть пригоду.
2. Розмістіть плитку мапи.
3. Розмістіть жетони появи зомбі, інші жетони й фігурки, указані в описі пригоди.

ВАЖЛИВО. Зверніть увагу на пронумеровані жетони появи зомбі. Зомбі будуть з'являтися по порядку, починаючи з жетона № 1.

4. Виберіть вказану кількість героїв і розподіліть їх між гравцями. Гравці діють як одна команда, граючи проти самої гри. Вони сідають навколо столу в довільному порядку.

5. Гравці беруть по 1 пластиковому планшету для кожного героя і кладуть в них карти своїх героїв. Фігурки героїв вони вставляють у кольорові пластикові підставки, щоб було легше відрізнити їх на ігровому полі. Також гравці беруть по 5 маркерів відповідного кольору для кожного вибраного героя.

6. Розділіть карти на окремі колоди. Карти різних категорій відрізняються кольором зворотів. Перетасуйте кожну колоду окремо й покладіть долілиць біля ігрового поля.

♦ **Спорядження.** Предмети та зброя, які герої знайдуть під час гри.



Це карта спорядження.

Колір підставки фігурки Лорни збігається з кольором маркерів на планшеті гравця.



Маркер на поділіці «0» треку поранень.

3 маркери в резервних комірках.

Лорна має початкову карту спорядження «Шашка».

Стрілка на поділіці «0» треку безпеки.

Маркер на синьому вмінні.

6

БІЛА СМЕРТЬ - ПРАВИЛА

♦ **Зомбі.** Це вороги, з якими гравці зіткнуться під час гри. Що більшу кількість зомбі вб'ють герої, то більше з'явиться ходячих мерців різних типів і розмірів.



Це карта зомбі.

♦ **Зброя зі сховища.** Цю незвичайну зброю можна знайти за особливих обставин. Карти зброї зі сховища з'являються на ігровому полі після знищення потвор і некромантів. Також особливі правила вибраної пригоди можуть вказувати, де знайти цю зброю.



Це карта зброї зі сховища.



Це всі приготування до пригоди.
Далі починається зомбіцид!

- ♦ Покладіть карти «Потвора-хан» і «Некромант-осквернитель» у межах досяжності всіх гравців. Ці карти нагадують про вміння цих зомбі й не належать жодному гравцеві.



7. Розподіліть початкові карти спорядження між героями, як вважаєте за потрібне. «Зомбіцид. Біла смерть» — це кооперативна гра, тому ухвалюйте рішення разом. Кожен герой починає гру зі щонайменше 1 картою. Якщо в початковому вмінні героя вказана початкова зброя, він отримує її зараз, на додачу до щойно розподіленого початкового спорядження.
8. Розмістіть фігурки героїв у початковій зоні (або зонах), як указано в описі пригоди.
9. Кожен гравець розміщує один або кілька пластикових планшетів вибраних героїв перед собою. Стрілка на планшеті героя повинна вказувати на поділку «0» треку небезпеки. Потім кожен гравець розміщує маркер на поділці «0» треку поранень, а інший маркер — у комірці першого (синього) вміння. Позосталі 3 маркери гравець розміщує в резервних комірках у верхній частині планшета. Карти початкового спорядження можна викласти в комірки руки, рюкзака або тулуба (якщо можливо) на планшеті (див. с. 17).

ВАЖЛИВО. Із самого початку гри «Зомбіцид. Біла смерть» герої мають 2 сині вміння. Друге вміння використовують для вартових, особливих неігрових персонажів (див. с. 23).

10. Вирішіть, хто буде першим гравцем. Він отримує жетон першого гравця.



ЗМІНИ В ПОРІВНЯННІ З ПОПЕРЕДНІМИ ВЕРСІЯМИ ГРИ

Якщо ви грали в «Зомбіцид. Чорна чума» й «Зомбіцид. Зелена орда», то далі вказані зміни в приготуваннях і правилах:

- ♦ На плитках мапи вже зображені місця для жетонів цілей.
- ♦ У грі «Зомбіцид. Біла смерть» не використовують двері. Тому зомбі не з'являються в будівлях.
- ♦ Жетони появи пронумеровані від 1 до 4 для спрощення розіграшу кроку появи зомбі (див. с. 28). Некромант-осквернитель з'являється з власним жетоном появи осквернителя в зоні (див. с. 19).
- ♦ У грі «Зомбіцид. Біла смерть» не використовують кольорові жетони появи.
- ♦ Гра тепер не закінчується, якщо на полі розміщено 6 або більше жетонів появи зомбі.
- ♦ Зомбі все ще використовують лінії видимості й зони із жетонами шуму для вибору цільової зони. Однак тепер вони віддають перевагу цілям, до яких можуть дістатися (див. с. 27). Це дає змогу уникнути ситуацій, коли зомбі стоятимуть на місці перед валами з оборонцями, тимчасом як поодинці герої перебувають поруч з ними на вулиці.
- ♦ У цьому виданні зомбі не розділяються на кілька груп під час переміщення.
- ♦ Виродки мають вищий пріоритет цілі, ніж блукачі.
- ♦ Коли закінчуються зомбі певного типу, замість виконання додаткової активації з'являється або отримує додаткову активацію потвора.
- ♦ Після знищення потвор і некромантів в їхній зоні викладають зброю зі сховища (див. с. 7).
- ♦ Жовч дракона й смолоскип можна скинути з інвентарю під час однієї дії, щоб створити вогонь дракона в сусідній зоні на лінії видимості (див. с. 37). Жовч дракона не можна скидати окремо, щоб в подальшому створити вогонь дракона.
- ♦ Для далекобійної зброї не використовують боєприпаси. У цьому виданні немає карт спорядження «Багато стріл» або «Багато болтів».
- ♦ Очки досвіду (ОД) замінено на очки адреналіну (ОА). Їх використовують так само.
- ♦ «Початкову зону гравців» замінено на «Початкову зону героїв». Їх використовують так само.
- ♦ Уміння «Рятувальник» і «Поштовх» тепер можна використовувати, не маючи вільного проходу між двома зонами.



ОГЛЯД ГРИ



Абаштувавшись у Зисотразі, й згадувавши про тих, хто бореться проти осквернених, я очікував побачити полум'я священної війни в старозавньому місті й великих візерів, які везуть батальйони проти невідомої кількості зомбі. Реальність швидко розсіяла ці героїко-романтичні мрії. Більша частина Зисотразу вже перетворюється на некро. Усі батальйони міста були розкидані по землі. Тепер вони більше не мали цінності й нікому не були потрібні. Батальйони, про які я міг, виявилися залишками торгової армії — це були просто виснажені солдати, які пройшли через некро й повернулися назад.

Означ, на щастя, я мав рацію щодо невідомої кількості зомбі.

Партія в «Зомбіцид. Біла смерть» складається із серії раундів. Кожен раунд поділяється на кілька фаз.

◆ ФАЗА ГРАВЦІВ

Гравець із жетоном першого гравця ходить першим. Він активує своїх героїв по черзі в будь-якому порядку. Під час активації кожен герой може виконати 3 дії. Завдяки деяким умінням він також може виконати додаткові дії. Герой використовує дії, щоб переміщуватися ігровим полем, убивати зомбі та виконувати завдання. Після того як гравець активує всіх своїх героїв, ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Він теж активує своїх героїв за такими ж правилами. Фаза гравців закінчується, коли всі гравці виконають свої ходи.

Фаза гравців докладно описана на с. 21.

◆ ФАЗА ЗОМБІ

Кожен зомбі на ігровому полі активується й виконує 1 дію, щоб атакувати героя у своїй зоні. Якщо в його зоні немає героя, зомбі переміщується в напрямку героя або зони із жетоном шуму.

Деякі зомбі, яких називають бігунами, мають 2 дії. Бігун може двічі атакувати, атакувати й переміститися, переміститися й атакувати або двічі переміститися.

Після того як усі зомбі виконають свої дії, в усіх активних зонах появи на ігровому полі з'являються нові зомбі. Фаза зомбі докладно описана на с. 25.

◆ ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

Вилучіть із ігрового поля всі жетони шуму й жетони замороження. Перший гравець передає жетон першого гравця своєму сусідові ліворуч. Потім починається наступний раунд гри.

◆ ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гравці здобувають перемогу, якщо виконують усі завдання пригоди.

Гравці зазнають поразки, якщо гине принаймні 1 герой, якщо завдання пригоди неможливо виконати або якщо справджуються умови поразки.

«Зомбіцид. Біла смерть» — це кооперативна гра, тому всі гравці або виграють, або програють разом.



ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Д основні правила ти засвоїш зосить швидко. Найбільша цінність — це саме життя. Доки ти живеш, битва триває. Ми повинні знайти найкращу зброю і ніколи не зупинятися. Наші вороги можуть нападати звідусіль. Некроманти-осквернителі спотанули все місто своєю темною магією. Поразка, відступ чи капітуляція — не наш вибір. Ми все одно не збиралися тікати від зомбі. Цей новий виклик принесе нам чимало слав.

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Персонаж: герой або зомбі.

Зона: у будівлі зона — це кімната. На вулиці зона — це ділянка між двома лініями або між лінією й стіною будівлі чи краєм ігрового поля.



Це зона вулиці,
розділена лініями
й стінами.

Це зона будівлі,
оточена стінами.

Ці дві зони вулиці
розділені лінією.

Ці дві зони будівлі
розділені стіною
з проходом.

Це зона вулиці,
розділена лініями
й стінами.

Ці дві зони вулиці
розділені краями
плиток.

ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Лінії видимості визначають, чи можуть персонажі бачити одне одного. Наприклад, чи може герой бачити зомбі, що стоїть з іншого боку відчинених дверей, зомбі в іншій кімнаті, на протилежному боці вулиці й т. д.

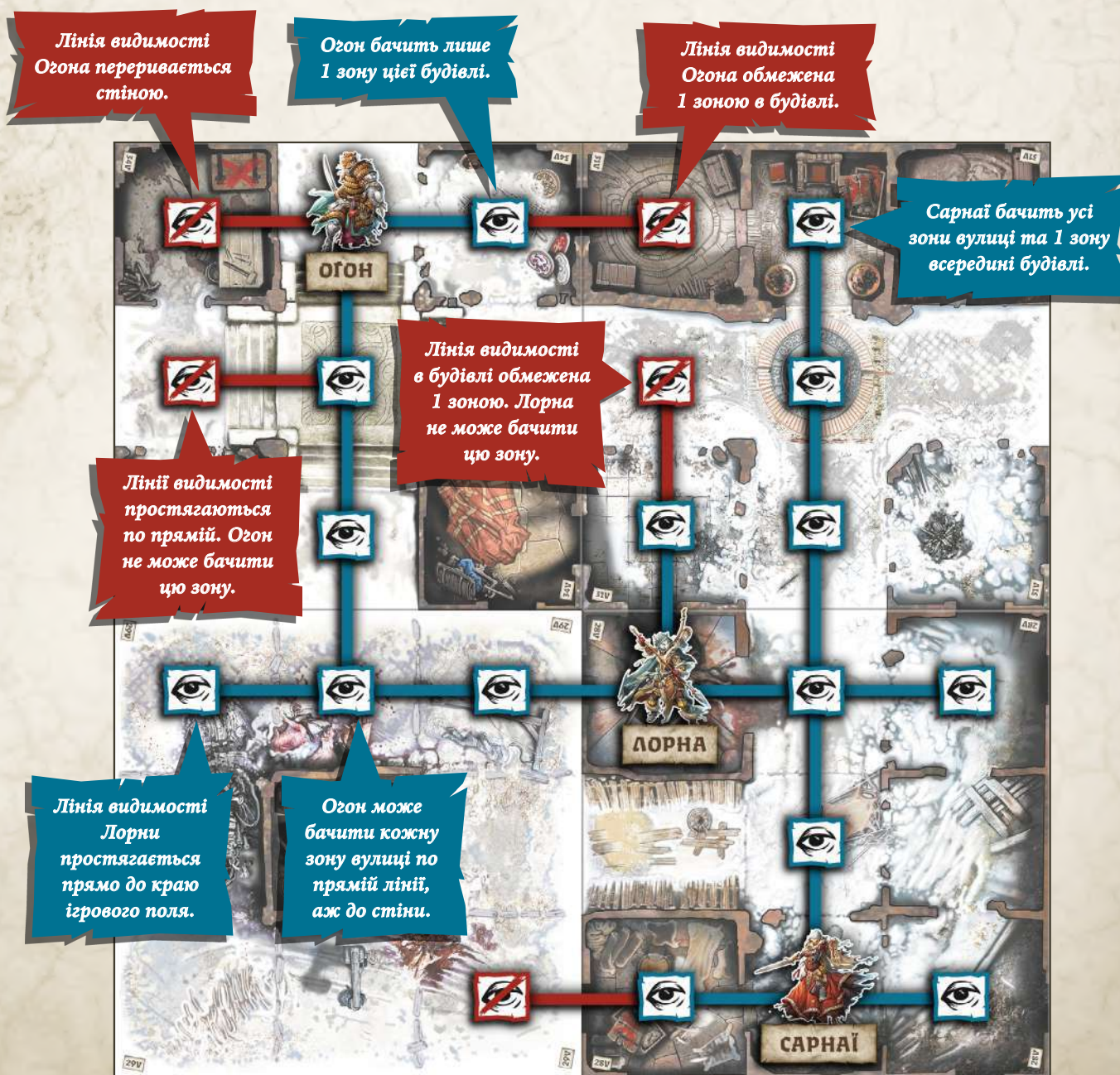
На **вулиці** персонаж бачить усі зони по прямій лінії, паралельній краю ігрового поля. Він не бачить по діагоналі. Лінія видимості простягається через усі зони до стіни найближчої будівлі або краю ігрового поля.

У **будівлі** персонаж бачить сусідні кімнати, сполучені проходами. Якщо є прохід між двома кімнатами, стіни не блокують лінію видимості.

Утім, лінія видимості в будівлі обмежена 1 зоною, тобто персонаж бачить лише сусідню кімнату.

- Якщо герой дивиться з кімнати в будівлі на вулицю, його лінія видимості простягається через усі зони вулиці до стіни найближчої будівлі або краю ігрового поля.
- Якщо герой дивиться із зони на вулиці всередину будівлі, він бачить лише першу кімнату в цій будівлі.

ВАЖЛИВО. Для оборонного муру (див. с. 34) й руїн (див. с. 35) використовують особливі правила лінії видимості.



◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Наскільки я міг бачити, усі бузівці були в певній мірі пошкоджені. У деяких місцях розвозили батати, щоб спалити трюпи, але мертвих було багато, а часу всім бракувало. Змостраз був поганий бійцем. Майже скрізь можна було знайти якусь зброю ніз завадати або забрати її з холодних (або ще не холодних) рук мерця. Час від часу, узень чи вночі, удалини можна було почути свист. Це означало, що на район напали й потрібна допомога. Ми бігли весь час.

Персонажі можуть переміщуватися з однієї зони в іншу за умови, що ці зони дотикаються принаймні однією стороною. Зони не можуть дотикатися кутами, а персонажі — переміщуватися по діагоналі.

На вулиці персонаж може вільно переміщуватися з однієї зони в іншу. Утім, щоб зайти в кімнату або вийти з неї на вулицю, персонаж повинен пройти через прохід.

У будівлі персонаж може переміститися з однієї кімнати в іншу, якщо між ними є прохід. Розташування фігурки та конфігурація стін не мають значення, якщо між кімнатами є прохід.

ВАЖЛИВО. Для оборонного муру (див. с. 34) використовують особливі правила переміщення.

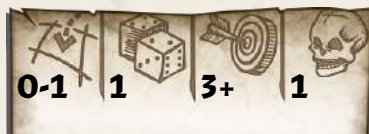
◆ СТРУКТУРА КАРТ СПОРЯДЖЕННЯ

Зброя та бойові заклинання

Знайти зброю було досить легко. Цілі армії живих і мертвих билися посеред цього величезного міста! Звісно, ця зброя була переважно незотаянута або мала пошкодження. Також ми знали, що матиї закінчаться у таких суворих умовах назовто не вистачить. Довозалося вчитися битися тим, що було ніз рукою. Стиль бою не був важливим, важливим була тільки ефективність.

Тож я почав битися з зомбі так, ніби я не маю таяжачів!

У грі «Зомбіцид. Біла смерть» є багато карт різноманітного спорядження. Завдяки картам спорядження герої можуть знищувати зомбі. Унизу карт спорядження вказані бойові характеристики.



Зброя поділяється на 3 типи: **ближнього бою**, **дальнього бою** та **бойові заклинання**. На кожній карті зброї вказано символ, що визначає її тип.

На картах **зброї ближнього бою** зображено символ ближнього бою. Зазвичай далекобійність такої зброї «0», тому герой застосовує її лише для дії ближнього бою у своїй зоні. Однак деякі з цих карт мають ключове слово «Древкова». Їхні довгі древка дають змогу героям застосовувати цю зброю для дії ближнього бою на відстані 1 зони (і тільки 1 зони) від зомбі (див. с. 36). У будь-якому разі зброю ближнього бою застосовують для дії ближнього бою (див. с. 31).



Символ ближнього бою



Символ ближнього бою

Зброю **дальнього бою** застосовують для дії дальнього бою (див. с. 31).



Символ дальнього бою



Символ дальнього бою



На картах **бойових заклинань** зображено сувій. Цю зброю застосовують для дії магічного бою (див. с. 31).



Символ бойового заклинання



Символ бойового заклинання

Шумне й безшумне спорядження для вбивства зомбі

Унизу карт спорядження для знищення зомбі вказані бойові характеристики:



Символ безшумного спорядження



На картах спорядження також зображено символ, який визначає, чи створює спорядження шум, коли його використовують для вбивства зомбі. Шум завжди приваблює інших зомбі.



Спорядження з таким символом утворює шум. Після використання цього спорядження на ігрове поле треба викласти жетон шуму (див. с. 15).



Спорядження з таким символом — безшумне.

Бойові характеристики

На картах спорядження ближнього бою, дальнього бою та бойових заклинаннях указані бойові характеристики, які використовують для завдання поранень, стрільби або знищення зомбі різними способами.

ПАРНА ЗБРОЯ. Якщо герой має однакову зброю з таким символом у кожній комірці руки, він може за одну дію використати обидві карти зброї. Однак він повинен вибрати ту саму цільову зону атаки для обох карт зброї або бойових заклинань.

РУКА. Щоб почати використовувати це спорядження, розмістіть його в комірці руки.

БЕЗШУМНЕ. Під час використання цього спорядження шум не утворюється. Не треба викладати жетон шуму під час ближнього бою.

ПОРАНЕННЯ. Кількість поранень, яких зазнає противник за кожен отриманий успіх. Не можна складати успіхи, щоб завдати потрібної кількості поранень.

ТИП ЗБРОЇ.
Це спорядження — зброя ближнього бою.



УСПІХ. Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Випалі результати, що менші за це значення, вважають промахами.

РУКА. Щоб почати використовувати це спорядження, розмістіть його в комірці руки.

ДАЛЕКОБІЙНІСТЬ. Мінімальна й максимальна дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї. «0» означає, що герой може використати цю зброю тільки у своїй зоні.

КУБИКИ. Виконуючи дію ближнього бою, герой кидає вказану тут кількість кубиків.

БЕЗШУМНЕ. Під час використання цього спорядження шум не утворюється. Не треба викладати жетон шуму під час дальнього бою.

ТИП ЗБРОЇ.
Це спорядження — зброя дальнього бою.



ПОРАНЕННЯ. Кількість поранень, яких зазнає противник за кожен отриманий успіх. Не можна складати успіхи, щоб завдати потрібної кількості поранень.

ДАЛЕКОБІЙНІСТЬ. Мінімальна й максимальна дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї. «0-1» означає, що герой може використати цю зброю (для дії дальнього бою) у своїй зоні або в сусідній зоні на лінії видимості.

КУБИКИ. Виконуючи дію дальнього бою, герой кидає вказану тут кількість кубиків.

УСПІХ. Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Випалі результати, що менші за це значення, вважають промахами.

ПАРНА ЗБРОЯ. Якщо герой має однакову зброю з таким символом у кожній комірці руки, він може за одну дію використати обидві карти зброї. Однак він повинен вибрати ту саму цільову зону атаки для обох карт зброї або бойових заклинань.

РУКА. Щоб почати використовувати це спорядження, розмістіть його у комірці руки.

ПОРАНЕННЯ. Кількість поранень, яких зазнає противник за кожен отриманий успіх. Не можна складати успіхи, щоб завдати потрібної кількості поранень.

ШУМНЕ. Використовуючи це спорядження під час магічного бою, викладіть на ігрове поле жетон шуму. Під час використання шумної парної зброї, викладіть на ігрове поле один жетон шуму за кожну дію.

ТИП ЗБРОЇ. Це спорядження — бойове заклинання.

ДАЛЕКОБІЙНІСТЬ. Мінімальна й максимальна дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї. «0–1» означає, що герой може використати цю зброю у своїй зоні (це все ще вважають дією магічного бою) або в сусідній зоні на лінії видимості.

КУБИКИ. Виконуючи дію магічного бою, герой кидає вказану тут кількість кубиків.

УСПІХ. Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Випалі результати, що менші за це значення, вважають промахами.



Ми не можемо зовто зотримуватися тиші. У цьому місті мовчать тільки мертві. А ми не такі! Та й я все озно не можу стриматися, щоб не наспівувати пісню.



Коли ви використовуєте зброю або промовляєте заклинання — це створює шум, а шум приваблює зомбі. Якщо герой використовує шумне спорядження для вбивства зомбі, на ігрове поле викладають жетон шуму.

- Покладіть жетон шуму в зону, де герой виконував цю дію. Жетон залишається в цій зоні, навіть якщо герой переміститься в іншу зону пізніше.

- Внаслідок однієї дії може з'явитися лише один жетон шуму. Байдуже, скільки кубиків кинув герой, скільки завдав поранень і чи використовував він парну зброю.
- Жетони шуму вилучають із ігрового поля під час заключної фази (див. с. 9).

ВАЖЛИВО. Зомбі сприймають кожну фігурку героя як 1 жетон шуму. У таких ситуаціях героям важко дотримуватися тиші!

ПРИКЛАД. Лорна витрачає свою першу дію, щоб у своїй зоні вбити блукача мечем. Меч — безшумна зброя, тому Лорна не додає жетон шуму.

Свою другою дією Лорна промовляє бойове заклинання «Крижана буря». Це шумна зброя. Попри те що Лорна кидала кілька кубиків, вона витратила тільки одну дію, тому додає у свою зону один жетон шуму.

Лорна використовує свою третю дію, щоб переміститися в іншу зону. Жетон шуму залишається в зоні, де Лорна його розмістила.

◆ АДРЕНАЛІН, РІВЕНЬ НЕБЕЗПЕКИ ТА ВМІННЯ

За кожного вбитого зомбі герой отримує 1 очко адреналіну (ОА) й просуває стрілку праворуч на одну поділку треку безпеки. Деякі ігрові ефекти дають героям додаткові ОА, наприклад, за взяття жетона цілі, споживання їжі або знищення потвор.

Трек безпеки поділений на 4 рівні: **синій**, **жовтий**, **оранжевий** і **червоний**. Коли герой досягає нового рівня безпеки, він здобуває нове вміння (див. с. 51), яке допоможе йому під час проходження пригоди. Нові вміння додають до здобутих раніше вмінь. Коли герой здобуває нове вміння, вставте маркер у відповідну комірку на планшеті героя.

- На початку партії герой має 0 адреналіну. Він на **синьому рівні** безпеки. Герой має 2 вміння (більшість героїв з інших версій гри мають лише 1).
- Набравши 7 очок адреналіну, герой переходить на **жовтий рівень** безпеки. Він здобуває вміння, що дає +1 дію під час ходу.
- Набравши 19 очок адреналіну, герой переходить на **оранжевий рівень** безпеки. Він вибирає одне із 2 доступних на цьому рівні вмінь.

- Набравши 43 очки адреналіну, герой переходить на **червоний рівень** безпеки. Він вибирає одне із 3 доступних на цьому рівні вмінь.

Однак підвищення адреналіну також має негативні наслідки. **Коли гравці беруть карту під час появи зомбі, вони повинні застосувати ефект, що відповідає найвищому рівню безпеки серед усіх героїв** (див. с. 28). Що сильнішими стають герої, то більше зомбі довкола.

Це карта появи блукачів



Червоний рівень: 8 блукачів

Оранжевий рівень: 6 блукачів

Жовтий рівень: 4 блукачі

Синій рівень: 2 блукачі



0–6 ОА: синій рівень, герой має 2 початкові вміння.

7–18 ОА: жовтий рівень, герой здобуває +1 дію під час ходу.

19–42 ОА: оранжевий рівень, герой вибирає одне із 2 доступних вмінь.

43 ОА: червоний рівень, герой вибирає одне із 3 доступних вмінь.



◆ БІЛА СМЕРТЬ - ПРАВИЛА

ИНВЕНТАР

Кожен герой може мати щонайбільше 8 карт спорядження в окремих комітках планшета. На планшеті є 2 комірки рук, 1 комірка тулуба та 5 комірок рюкзака. Гравці можуть скидати карти з комірок свого інвентарю будь-коли, навіть у хід іншого героя. Це не вважають дією.

Руки



Кarti спорядження із символом руки можна використовувати тільки з комірок рук.

- Обидві комірки рук використовують тільки для карт спорядження із символом руки.
- Карту спорядження із символом руки можна використовувати тільки тоді, коли вона розташована в комірці руки.

Тулуб



Кarti спорядження із символом тулуба можна використовувати тільки з комірки тулуба.

- Комірку тулуба використовують тільки для карт спорядження із символом тулуба.

- Крім того, у комірці тулуба можна розміщувати особливі карти спорядження (або типи спорядження), які вказані на карті героя. Вважають, що така карта розташована в комірці руки, а герой може миттєво взяти й використати її.
- Карту спорядження із символом тулуба можна використовувати тільки тоді, коли вона розташована в комірці тулуба.

Рюкзак

У комітках **рюкзака** можна розмістити до 5 карт спорядження. Характеристики й ігрові ефекти карт спорядження не мають значення, доки гравець не викладе ці карти з рюкзака в комірки рук.

Кarti спорядження, на яких указано «Можна використовувати з рюкзака», можна використовувати як з комірки рюкзака, так і з комірки руки.

ТРИ РУКИ?

Коли герой викладає в комірку тулуба відповідну карту спорядження, то вважають, що він має 3 карти спорядження в руках. Однак у будь-який час герой може використовувати тільки 2 з них. Перед виконанням кожної відповідної дії або перед кидком кубиків виберіть будь-яку комбінацію з 2 карт спорядження.

Комірка тулуба призначена або для карт спорядження із символом тулуба, наприклад, обладунків, або для відповідних карт спорядження (для Ясуке — це катана).

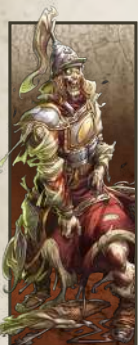
Комірки рюкзака призначені для зберігання карт спорядження, які герой поки що не використовує. Герой не може скористатися пікою, доки не перемістить її в комірку руки. На карті спорядження «Яблука» вказано, що її можна використовувати з рюкзака, тому її ефект уже поширюється на героя.



Кarti спорядження в обох комітках рук використовують для бою. У цих комітках можна розміщувати лише карти із символом руки, наприклад, зброю або заклинання.

Ніхто точно не знає, звідки з'явилися зомбі. Ми розпитуали вицілілих з усіх куточків світу... Здається, монстри просто накинулись на живих звізусів. Найпаскудніші з них — це некроманті-осквернителі. Невже вони справді знищили цілу імперію, щоб втілити якийсь свій зловісний задум? Хлоп ти спіймаємо одного з них живим, ти зізнаєшся... Хоча це навряд чи станеться, бо ти займаєшся цією захопливою справою. Справою, яку ти називаєш зомбіцид!

У грі «Зомбіцид. Біла смерть» 5 типів зомбі. Більшість із них мають одну дію під час активації (бігуни мають 2 дії). Щоб убити зомбі, треба успішно атакувати його зброєю, що завдає достатньої кількості поранень. За вбивство зомбі герой відразу отримує очки адреналіну.



Блукач

Блукачі — найпоширеніші зомбі, різновиди солдатів спотаненої армії. Вони не такі розумні чи сильні, як колись, але їм'я їм — дієтион. Не залишайтеся байзужити!

Завдає 1 поранення.

Гине після 1 поранення.

Дає 1 очко адреналіну.



Виродок

Виродки — це ударні військові зомбі. Вони мають велику вагу й міцну броню, а тому не звертають уваги на більшість поранень. Вони прозовжують битися, навіть зазнавши численних поранень. Хапайте найпотужнішу зброю і зробіть все можливе, якщо хочете позбутися їх!

Завдає 1 поранення.

Гине після 2 поранень за раз.

Дає 1 очко адреналіну.



Бігун

Бігуни — це справжня загроза. Перебуваючи в постійному стані шаленства, вони біжать узвімі швидше за інших зомбі й невпинно переслідують свою здобич. Нам знадобився зякий час, поки ми зрозуміли, що колись

вони були найжорстокішими воїнами, підбурювачами війни й фанатиками.

Завдає 1 поранення.

Гине після 1 поранення.

Дає 1 очко адреналіну.

Особливе правило:

- На відміну від інших зомбі, бігуни мають 2 дії під час активації. Коли всі зомбі (зокрема бігуни) виконують по 1 дії під час активації (див. с. 25), бігуни активуються знову й виконують другу дію для атаки героїв або переміщення, якщо атакувати нікого.

ПРИКЛАД 1. На початку фази зомбі бігун перебуває в одній зоні з героєм. Він витрачає свою першу дію на атаку, завдаючи 1 поранення герою. Потім бігун виконує свою другу дію: він знову атакує героя і завдає йому ще 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Група з 2 бігунів та 1 виродка перебуває по сусідству із зоною героя. Їм нікого атакувати під час активації, тож вони переміщуються в зону героя. Потім кожен бігун виконує свою другу дію. У зоні тепер є герой, отже, бігуни атакують його. Кожен бігун завдає герою 1 поранення.



Потвора-хан

Колись хани були воєначальниками східних варварських племен. Кожен з них був вправним вершником і мугрим лізером. Іноді лише чуток про їхнє наближення було достатньо, щоб їхні ворота здалися. А тепер хани — це потвори, зомбі-монстри, наповнені темною матією некромантів-осквернителів. Ніщо не може зупинити цих потвор на їхньому кривавому шляху — ані зброя, ані стіни. Єдиний спосіб знищити цих колись хоробрих воїнів — це вибити на них казан розпеченої стори або створити вогонь зракона.

Завдає 1 поранення.

Гине після 3 поранень за раз, виливання казана або від вогню дракона.

Дає 5 очок адреналіну.

Особливі правила:

- Від поранень, що завдає потвора, не можна захиститися кидками на захист (див. с. 26).
- Щоб убити потвору, потрібна зброя, що завдає від 3 поранень. Зауважте, що в грі «Зомбіцид. Біла смерть» немає зброї, що завдає 3 поранень. Такої кількості поранень можна завдати, застосувавши деякі вміння (наприклад, «+1 поранення») або особливі правила пригоди. Також потвору можна вбити за допомогою вогню дракона (див. с. 37) або казанів (див. с. 24).
- Після знищення покладіть в зоні потвори випадкову карту зброї зі сховища (якщо є) долілиць. Будь-який герой у цій зоні може витратити дію, щоб узяти карту зброї зі сховища. Потім герой може безплатно впорядкувати свій інвентар.
- Потвори ігнорують вали, їм не потрібні сходи, щоб піднятися або спуститися з оборонного муру (див. с. 34).

Якщо ви граєте тільки в одну гру «Зомбіцид. Біла смерть», потвора-хан з'являється щоразу, коли карта зомбі вказує на появу потвори. Використовуйте карту-пам'ятку «Потвора-хан». У додаткових правилах (див. с. 38) детально описано, як грати з кількома потворами в грі.

Некромант-осквернитель

Некроманти — це вірні лізери летионів зомбі. Вони не візгають прямих наказів, а зомбі не завжди наочно виконують їх. Некроманти просто спрямовують орзи зомбі до наступної цілі й чекають, щоб забрати те, що залишилося. Їхня головна мета — узяти місце в облогу, щоб спотанити все своїми зомбі.

Завдає 1 поранення.

Гине після 1 поранення.

Дає 1 очко адреналіну.

Особливі правила:

- Некромант — це зомбі для всіх ігрових ситуацій.
- Некромант з'являється зі своєю власною армією зомбі. Розмістіть жетон появи осквернителя в початковій зоні появи некроманта. **Під час кроку появи (див. с. 28), зомбі з'являються в зоні з жетоном появи осквернителя останніми**, починаючи з раунду, у якому було розміщено жетон осквернителя.
- Некромант-осквернитель розміщує жетон споганення у своїй початковій зоні появи, тепер це споганена зона.
- Щоразу коли некромант-осквернитель повинен переміститися (зокрема під час додаткової активації), натомість пе-

ремістіть жетон появи зомбі, з якого він з'явився, у сусідню зону в напрямку маяка. Вибирайте найкоротший маршрут: жетон появи проходить через стіни й піднімається на оборонний мур. Якщо є кілька найкоротших маршрутів, гравці вибирають, яким перемістити жетон появи. Завершивши переміщення жетона появи, **розмістіть у кожній зоні на його шляху жетон споганення. Якщо в зоні вже є жетон споганення — не розміщуйте додатковий.**

- Щоразу коли жетон споганення досягає зони з жетоном цілі, **скидайте цей жетон цілі** (це може призвести до завершення гри відповідно до завдань пригоди). Якщо жетон споганення досягає зони з жетоном маяка, **герої програють.**
- Як і звичайний зомбі під час активації, некромант-осквернитель атакує будь-якого героя у своїй зоні, однак не переміщується (див. «Фаза зомбі», с. 25). Некромант-осквернитель завдає поранення одному герою у своїй зоні (якщо героїв кілька, гравці вибирають хто зазнає поранення). Ця атака зомбі замінює переміщення осквернителя, тому жетон появи зомбі **не переміщують** у напрямку маяка.
- Щоразу коли знищуєте некроманта-осквернителя:
 - вилучайте з ігрового поля жетон появи осквернителя (**ВАЖЛИВО. Жетон появи зомбі, з якого з'явився осквернитель, залишається там, де був.**)
 - розміщуйте долілиць випадкову карту зброї зі сховища (якщо є) в зоні некроманта-осквернителя. Будь-який герой у цій зоні може витратити дію, щоб узяти карту зброї зі сховища. Потім герой може безплатно впорядкувати свій інвентар.

Якщо ви граєте тільки в одну гру «Зомбіцид. Біла смерть», некромант-осквернитель з'являється щоразу, коли карта зомбі вказує на появу некроманта. Використовуйте карту-пам'ятку «Некромант-осквернитель». У додаткових правилах (див. с. 38) детально описано, як грати з кількома некромантами в грі.

Некромант-осквернитель не переміщується. Натомість він переміщує пронумерований жетон появи зомбі, з якого з'явився (у цьому прикладі це жетон № 2) у напрямку маяка й розміщує в кожній зоні на шляху жетона появи жетон споганення. Якщо жетон споганення розміщено в зоні з маяком, гра завершується поразкою гравців.



Минуло 3 раунди гри відтоді, як з'явився некромант-осквернитель. Щоразу коли некромант-осквернитель мав переміщуватися, натомість переміщували жетон появи зомбі, з якого він з'явився, у напрямку маяка. У кожній зоні на шляху жетона появи розміщували жетон споганення.

Маяк — це ціль некромантів-осквернителів під час гри. Це може бути артефакт, персонаж або місце, яке цікавить некромантів. У багатьох партіях герої будуть захищати маяк від споганення некромантами-осквернителями. Іноді в героїв будуть інші завдання під час гри. **У будь-якому разі гра завершується поразкою гравців, як тільки жетон споганення опиняється в зоні з маяком.**

ВАЖЛИВО. Якщо ви граєте з некромантом-осквернителем, а в пригоді не використовується маяк (як-от у попередніх виданнях «Зомбіцид» у жанрі фентезі), розмістіть жетон маяка в початковій зоні героїв.

Споганені зони

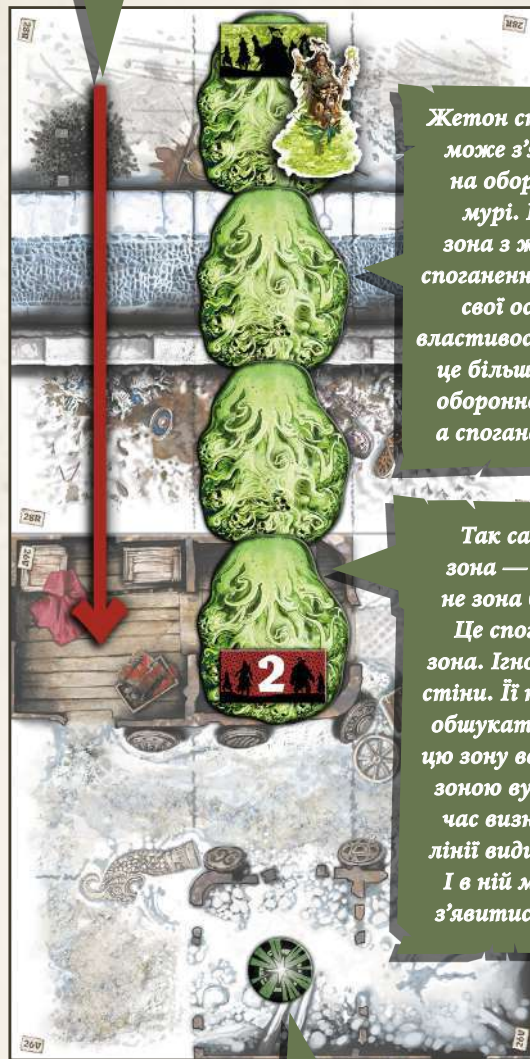
Звертаючись до своїх ботохуцьких тистецтв, некроманти-осквернителі викликають споганення, яке псує все, чого торкається. Витративши на це майже всі свої сили, некроманти не можуть переміщуватися, що робить їх вразливими. Означ, якщо часу зостатньо, вони можуть спотанити ціле місто! Ці п'яти темної енергії проникають через будь-які стіни й часто породжують нових зомбі.

Споганені зони мають такі правила:

- Споганені зони вважають зонами вулиці.
- Зона з жетоном споганення втрачає свої особливі властивості (це важливо для оборонного муру).
- Ігноруйте будь-які стіни між сусідніми споганеними зонами.
- У споганених зонах можуть з'являтися зомбі внаслідок карт облоги зомбі (див. с. 34).



Спрямовані некромантами-осквернителями, шляхи споганення наближаються до маяка. Якщо жетон споганення опиняється в зоні з маяком, гра завершується поразкою гравців!



Жетон споганення може з'явитися на оборонному мурі. Кожна зона з жетоном споганення втрачає свої особливі властивості. Отже, це більше не зона оборонного муру, а споганена зона.

Так само ця зона — більше не зона будівлі. Це споганена зона. Ігноруйте її стіни. Її не можна обшукати. Тепер цю зону вважають зоною вулиці під час визначення лінії видимості... І в ній можуть з'явитися зомбі!

Щойно споганення досягне маяка, гравці зазнають поразки. Знищте осквернителя, ну ж бо!



ФАЗА ГРАВЦІВ

Наші ворота — дією зомбі, які спотанують і руйнують усе на своєму шляху. Так, нас мало, але поки ми ще маємо розум, уяву та власні спотази. Нам є за що битися. Тому візьміть свій розум і стежте за оточенням. Доки ми говоримо, оже ожноу, завжди знайдеться рішення. Використовуйте свій розум, а також м'язи. Ви жива, розумна істота... І ви унікальні. Зомбі — лише маріонетки. Кожен з нас може перемогти сотню, тисячу, мільйон із них!

Починаючи з гравця з жетоном першого гравця, кожен гравець по черзі активує своїх героїв у довільному порядку. Активовані герої можуть виконати до 3 дій (без урахування додаткових дій, які можуть з'явитися завдяки вмінням на синьому рівні небезпеки). Можливі дії описані далі.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Назійне, тепае взуття — ваш найкращий зрут, особливо взимку... Дая воіна це найважливіше, особливо коли ви по коіна в трупях!

Герой може переміститися зі своєї зони в сусідню, але не може проходити через стіни.

- Якщо герой виходить із зони з зомбі, він витрачає по 1 дії на кожного зомбі в цій зоні.
- Герой завершує переміщення, коли входить у зону з зомбі (якщо він не володіє вмінням «Крутько»).

ВАЖЛИВО. Для переміщення на оборонний мур використовують особливі правила.

ПРИКЛАД. Драгомир перебуває в зоні з двома блукачами. Щоб вийти з цієї зони, він витрачає 1 дію переміщення плюс ще 2 дії (по 1 за кожного блукача в зоні) — загалом 3 дії. Якби в зоні було 3 зомбі, Драгомиру знадобилося б 4 дії (1 + 3), щоб вийти із зони.

ОБШУК

Не можна ходити по Змоторах з порожніми Руками! Другий найкращий зрут воіна — це його спорядження. Її то тут востає, воно лежить у снігу та в імпровізованих укриттях. Просто переконайтеся, що ви знайшли найліпше спорядження. Тримайте його в належному стані якості зовні. Однак не намагайтеся прив'язуватися до нього. Рано чи пізно ряснеться все...



Смолоскип — це найкращий інструмент для швидкого пошуку спорядження: виконуючи дію обшуку беріть 2 карти спорядження замість 1!

Герой може обшукати лише зону в будівлі. Він може зробити це, якщо в кімнаті немає зомбі. У такому разі герой бере карту з колоди спорядження. Потім він може або додати спорядження в інвентар, упорядкувавши його (не витрачаючи дію), або скинути цю карту. Герой може виконати лише одну дію обшуку за хід (навіть якщо це додаткова дія).

ВАЖЛИВО. Зони руїн (див. с. 35) вважають зонами будівлі, але їх не можна обшукувати.

Якщо колода спорядження вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти (крім скинутих карт початкового спорядження), щоб створити нову колоду.

УПОРЯДКУВАННЯ ІНВЕНТАРЮ / ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ

Ознак найважливіші зруці воіна — це його товариші по команді. Бузьте уважні до своїх партнерів. Переконайтеся, що всі розуміють оже ожноу, мають найкращу зброю і правильно її використовують. Після цього зомбі витягати будуть уже не так страшно. Хоча все ожно це найсерйозніша проблема, з якою ви бузь-коли стикалися!

Герой може витратити 1 дію, щоб упорядкувати карти у своєму інвентарі, як він вважає за потрібне. Водночас він може обмінятися будь-якою кількістю карт з одним (і тільки одним) героєм у своїй зоні. Цей інший герой може відразу упорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Обмін може бути нерівноцінним. Один з героїв може просто віддати свої карти іншому, не отримавши нічого натомість.

БОЙОВІ ДІЇ

Щоб убивати зомбі, герої використовують усі типи бойового спорядження: ближнього, дальнього або магічного бою.

Ближній бій

Но всьому місту зві армії — живих і мертвих — залишають після себе безліч зброї. Ви просто викидаєте застану або іржаву зброю, бо завжди можете знайти нову. У будь-якому разі, тримайте зброю ближнього бою під рукою. Коли все навколо стає червоним, коли навколо лише роззаврені нащі з тирцями зубами, у вас спрацьовує інстинкт самозбереження. Тепер ваше життя залежить від сталі.



Герой може використати зброю ближнього бою з комірки руки, щоб атакувати зомбі у своїй зоні або в сусідній, якщо використовує деревкову зброю (див. «Бій», с. 30.)

Дальній бій

Зимотраз в облазі, але його захисні вали стріляють воротів. Є чимало місць, особливо в руїнах і на оборонному мурі, звідки влучний стрілець може знищувати зомбі на відстані. А якщо вас помінять, можна перебігти в інше місце. Це вимагає тактичної обізнаності й чималого терпіння. На жаль, час — це зазвичай велика розкіш, яку ти не можеш собі дозволити.



Герой може використати зброю дальнього бою з комірки руки, щоб атакувати зомбі в одній зоні на лінії видимості в межах дальності, указаній на карті цієї зброї (див. «Бій», с. 30). Герої стріляють по зонах, а не в персонажів, що перебувають у них. Це правило особливо важливе під час визначення пріоритету цілей (див. с. 32). Якщо герой атакує зброєю дальнього бою зомбі у своїй зоні (дальність 0), це все одно буде вважатися дальнім боєм.

Магічний бій

Чарівники Зимотразу завжди славляться своєю музрістю. Вони навчили багато поколінь учнів. У спадок вони залишили велику кількість заклинань, які тепер використовують найталановитіші з нас. Заклинання спонедрають і б'ють, усіляко знищуючи зомбі, але також вони посилюють наші вогні і швидко цілюють рани, які зазвичай затюються тижнями. Ставтеся з повагою до знайдених магічних сувойів!



Герой може використати бойове заклинання (тобто заклинання, що має характеристику бою) з комірки руки, щоб атакувати зомбі. Дотримуйтесь тих же правил, що й для дальнього бою.

ЧАРИ

Герой може використовувати чари (тобто заклинання, що не має характеристики бою) з комірки руки. Розіграйте ефект чи ефекти, указані на карті.

- Чари накладають на цільових персонажів або зони (див. опис карти) на лінії видимості.

ВАЖЛИВО. На вартових не можна накладати чари.

- Якщо ціль — це герой, такі чари можна накладати на себе.
- Більшість чарів використовують один раз за хід. Такі чари герой може накладати тільки один раз під час свого ходу. Якщо в героя кілька однакових чарів, то кожні з них можна накладати окремо під час одного ходу. Одні й ті самі чари можна накладати кілька разів протягом ігрового раунду, якщо герої обмінюються ними й наклануть у свій хід.



ВЗАЄМОДІЯ З ЖЕТОНАМИ ЦІЛЕЙ

*Руйнує все ще приховують чистадо таємниць.
Прозовжуйте шукати. Хаяч го нашої не-
ремоти може бути різ наступною купю уластків.*

Герой бере або активує жетон цілі у своїй зоні. Про всі ігрові ефекти читайте в описі пригоди.



Це звичайний жетон цілі.

У деяких пригодах використовують кольорові жетони цілей. Згідно з особливими правилами пригоди взяття цих жетонів може викликати особливі ефекти або змінити перебіг гри.



ДІЇ ВАРТОВИХ

*Незважаючи на загрозу своєї батьківщини
й нищівні втрати, ці солдати все ще
візважаю вояють, щоб урятувати те, що зали-
шилося від славетної імперії, якій вони присяг-
нулися служити.*



Вартові — це персонажі, якими ваші герої можуть керувати: переміщувати й вступати в бій. Вартові триматимуть оборону й захищатимуть місто!

Один раз за хід герой може витратити 1 дію і вибрати зону з 1 вартовим (або більше). У такому разі лінія видимості не має значення.

Потім герой вибирає дію з перелічених нижче. Вартові у вибраній зоні одночасно виконують вибрану дію. Використовуйте стандартні правила для відповідних дій, якщо не вказано інакше.

Вартових можна активувати кілька разів (різними героями) за один ігровий раунд.

Вартовий:

- Вартового вважають героєм. Зомбі сприймають фігурку вартового як 1 жетон шуму.
- Зазнає поранень під час влучання у своїх (див. с. 32).
- Вартового знищують, коли він зазнає будь-якого поранення. Гра НЕ завершується, коли знищено вартових, якщо в описі пригоди не вказано інакше.
- Не має інвентарю.
- Не має власних дій.
- Не може бути ціллю для чарів.

Переміщення вартових

Вибрані вартові у вибраній зоні виконують 1 дію переміщення в ту ж саму зону.

ВАЖЛИВО. Гравець може перемістити лише частину вартових, розділивши їхню групу у вибраній зоні.

Ближній бій вартовими

Вибрані вартові у вибраній зоні виконують 1 дію ближнього бою. За кожну фігурку вибраного вартового беріть 1 кубик і кидайте всі ці кубики одночасно. Герой, який виконує дію вартових, отримує всі відповідні ОА.

Дальній бій вартовими

Вибрані вартові у вибраній зоні виконують 1 дію дальнього бою. За кожну фігурку вибраного вартового беріть 1 кубик і кидайте всі ці кубики одночасно. Герой, який виконує дію вартових, отримує всі відповідні ОА. Дотримуйтесь правил пріоритету цілі (див. с. 32).

ПРИКЛАД. Сарнаї виконує дію вартових і наказує 4 вартовим в одній зоні на сусідній плитці стріляти в зомбі в межах їхньої дальності. Виконуючи дію дальнього бою, гравець кидає 1 кубик за кожного вибраного вартового, загалом 4 кубики. Сарнаї отримує всі відповідні ОА.

Переміщення казана / виливання казана вартовими

Цю дію вартових можна виконати тільки за умови, що у відповідній зоні є щонайменше 3 вартових. Вибрані вартові виконують одну з відповідних дій з казаном, описані нижче.

ВАЖЛИВО. Для виконання цієї дії гравець може вибрати певних вартових, розділивши групу вартових у вибраній зоні.

Уміння вартових



Більшість героїв у грі «Зомбіцид. Біла смерть» мають 2 сині вміння й можуть відразу використовувати їх з початку гри. Друге вміння використовують для дій вартових, щоб якомога корисніше використати їх під час героїчного захисту Зимограду.

Дії з казаном

А ви знаєте, чому варт Зимограду залишилася майже неущокоженими? У перші години бою проти простодушних зомбатани солдати. Вони збирали всі казани, які могли знайти, наповнювали їх розпеченою смерекою й виливали вниз із вартів. Досі можна знайти чимало казанів, наповнених смерекою й готових до запарювання. Можете скористатися ними!



Колись їх використовували, щоб зупинити навалу або нагодувати людей, тепер їх використовують для спалювання зомбі.

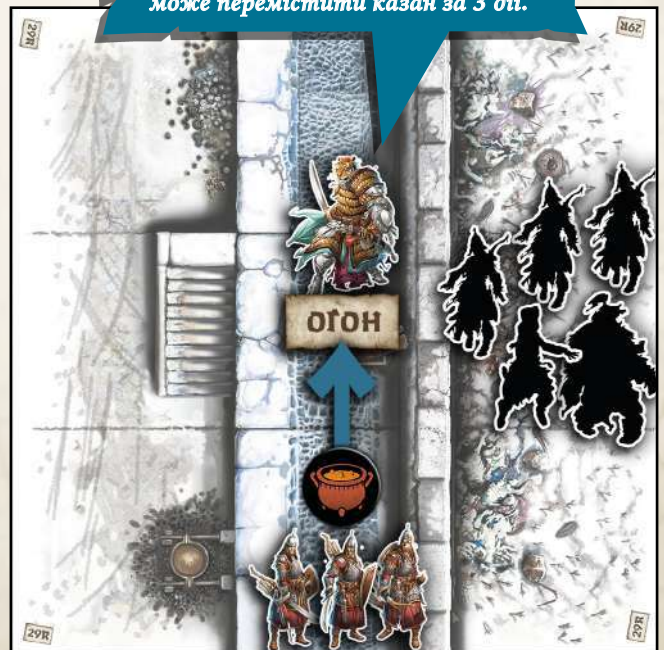
Казани можна переміщувати або виливати з оборонного муру на зомбі. Вартість дії висока, але воно того варте!

Переміщення казана

Герой у зоні із жетоном казана може витратити 3 дії, щоб переміститися з ним у сусідню зону на лінії видимості. **Герой переміщується разом із жетоном казана.** Перемістити жетон казана із зони вулиці в зону оборонного муру можна тільки **сходами** (див. с. 34).

- Також переміщення казана можуть виконати 3 або більше вартових в одній зоні, коли гравець виконує дію вартових.
- Герої не можуть переміщувати казан за допомогою мотузкової драбини.
- Модифікатори переміщення, як-от уміння, не діють.

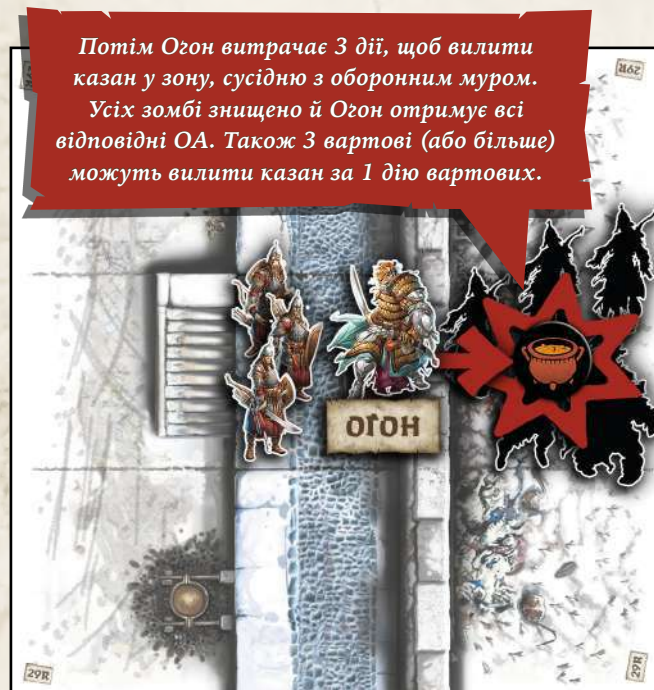
Починається хід Огона. Він витрачає 1 дію і виконує дію вартових. Усі 3 вартові переміщуються в зону героя разом з жетоном казана. Один герой може перемістити казан за 3 дії.



Виливання казана

Герой у зоні оборонного муру з жетоном казана може витратити 3 дії й вибрати будь-яку сусідню зону (крім зони оборонного муру) на лінії видимості. Потім він скидає жетон казана й знищує всіх персонажів у вибраній зоні, зокрема потвор (кидок на захист не діє). Герой отримує всі відповідні ОА.

Цю дію також можуть виконати 3 або більше вартових у зоні оборонного муру, коли герой виконує дію вартових (див. с. 23).



ПОШУМІТИ

Нас небагато, але ми маємо мізки та зброю. Зомбі тупі, вони завжди шукають найлегшу здобич. З одного боку, цих неуважних істот можна заманювати в смертельні пастки тучними звуками. З іншого боку, вони мають гострий слух, і можуть вислідити ознака, який просто шумно гукає за кілька кварталів від них. Проблема в тому, що більшість з нас не може не ворухнутися або постійно мовчати. Така вже природа живих!

Герой спеціально шумить, щоб привернути увагу зомбі. Покладіть жетон шуму в зону цього героя.

НІЧОГО НЕ РОБИТИ

Герой нічого не робить і передчасно завершує свій хід. Він втрачає всі позostalі дії.



ФАЗА ЗОМБІ

Ми не знаємо, чи зомбі прокляті, заражені, озержені, чи щось інше. Вони нападають, кусають і розривають, а вже в наступну мить, тогочас чи зень, їхня жертва може повернутися до життя, перетворившись на одного з них. Зомбі-чума поширюється як лісова пожежа, знищуючи все на своєму шляху. Однак ми не такі, як інші. Ми не з'являємося й не вмиємо. Ми застоїмо біля вікна!

Після того як гравці активують усіх своїх героїв, активуються зомбі. Гравці не керують зомбі. Ті діють самі за таким алгоритмом.



КРОК 1. АКТИВАЦІЯ

Кожен зомбі активується й витрачає свою дію на атаку або переміщення залежно від ситуації. Спершу треба розіграти всі атаки, а потім усі переміщення. За 1 дію зомбі може виконати 1 атаку АБО 1 переміщення.

Атака

Кожен зомбі атакує героя у своїй зоні. Атаку зомбі завжди вважають успішною. Для цього не треба кидати кубик. Кожен зомбі завдає 1 поранення. **Атаковані герої самі вирішують, як розподілити між собою всі поранення від усіх зомбі у своїй зоні. Також усіх поранень може зазнати один герой.**

ВАРТОВІ ТА ПОРАНЕННЯ

Вартовий може зазнати тільки 1 поранення. Коли він зазнає поранення, його знищують. Вилучіть фігурку вартового з ігрового поля. Якщо в описі пригоди не вказано інакше, знищення вартового не завершує гру поразкою гравців.

Після будь-яких кидків на захист, просуньте маркер поранень на 1 поділку праворуч за кожне зазнане поранення. Якщо маркер досягає поділки 3 на треку поранень, герой гине. Якщо герой гине, усі гравці відразу зазнають поразки.



Кожна успішна атака зомбі завдає 1 поранення.

Зомбі атакують групами. Усі зомбі, активовані в одній зоні з героями, атакують одночасно. Вони всі завдають поранень, навіть якщо загальна кількість поранень більша, ніж потрібно для вбивства героя.

ПРИКЛАД 1. Блукач у зоні з 2 героями завдає 1 поранення під час активації. Гравці вирішують, хто з героїв зазнає 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Група із 4 блукачів активується в зоні з 2 героями. Гравці вирішують, як розподілити поранення між своїми героями. Звичайний герой гине після 3 поранень (тоді всі гравці зазнають поразки), тому гравці вирішують, що їхні герої зазнають по 2 поранення.



Обладунок у комірці тулуба, може захистити від поранень. Використовуйте його на свій страх і ризик!



Щит в комірці руки — бажана підтримка на передовій.

Кидки на захист. Герої з обладунком у комірці тулуба або щитом у комірці руки можуть виконати один кидок на захист щоразу, коли їх атакують зомбі. Кидайте стільки кубиків, скількох атак зомбі хоче уникнути герой. Кожен результат, який дорівнює або перевищує значення захисту на карті обладунку або щита, скасовує 1 атаку зомбі. Удачливий герой може вибрати себе ціллю для всіх атак зомбі у своїй зоні з іншими героями й вижити, не отримавши жодної подряпини!

ВАЖЛИВО. Кидки на захист не можуть захистити від:
+ Атак потвори
+ Вогню дракона (див. с. 37)
+ Виливання казана (див. с. 24)

ПРИКЛАД. Сарнаї та Ясуке в одній зоні з 4 блукачами й 2 виродками. Обидва герої мають повне здоров'я, а в комірці тулуба Ясуке — важкий обладунок (захист 3+). Зомбі атакують, кожен з них завдає 1 поранення, загалом 6 поранень. Гравці вирішують, як розподілити поранення між героями.

- Один з героїв може спробувати захиститися від усіх поранень. Ясуке краще захищений, бо його важкий обладунок може витримати атаки зомбі.

- Також гравці можуть будь-як розподілити поранення від атаки зомбі між героями. Вони вирішують розподілити поранення так: від 2 блукачів — Сарнаї (без захисту), а від 2 блукачів та 2 виродків — Ясуке (захист 3+). Сарнаї не має захисту, тому зазнає 2 поранень. Ясуке кидає 4 кубики на захист (по 1 за кожного зомбі, що атакує) й отримує такі результати: 1, 2, 3, 4. Це 2 успіхи! Ясуке захищається від 2 поранень але зазнає 2 поранень від яких не зміг захиститися. Обидва герої залишилися живими!

ЗМІНА ПОВЕДІНКИ ЗОМБІ

Гравці попередніх версій гри «Зомбіцид» можуть помітити зміни в поведінці зомбі. Ці зміни були внесені, щоб удосконалити поведінку зомбі біля стін та оборонного муру. Якими б тупими не були зомбі, вони не будуть битися об вал, намагаючись добратися до героїв нагорі, коли бачать іншого героя, до якого можуть дістатися. У грі «Зомбіцид. Біла смерть» пріоритет цілей зомбі такий:

1. Лінія видимості
2. Можливість дістатися
3. Шум

Переміщення

Нобачити незаіменну кількість мертвих, порожніх очей, що зиваються на вас — це справжнє бойове хрещення для вицілілих. У тативині зусилля ви знаєте, що для всіх цих колишніх люде́й ви лише злович. Зомбі не зупиняються ні через чия, навіть через па́зілля з валів, щоб назготувати вас. Знаєте, вони навіть не сприймають вас як їжу. Для них ви просто життя, яке треба знищити. Не дозволяйте візчуттю нестинучої зати́вері заволодіти вашим серцем. Ви набагато сильніші за все це!

Якщо в зоні немає жодного героя, зомбі використовує 1 дію, щоб переміститися на одну зону в напрямку героя.

1. Зомбі вибирають зону для переміщення.

- Зомбі вибирають зону на своїй лінії видимості, де перебуває принаймні один герой **і до якої можливо дістатися**. Якщо є кілька таких зон, зомбі вибирають ту, яка має найбільшу кількість жетонів шуму (пам'ятайте, що зомбі сприймають кожну фігурку героя як жетон шуму). Зомбі можуть ігнорувати на оборонному мурі групу героїв, до яких вони не можуть дістатися, і вибрати одного героя на лінії видимості, до якого можливо дістатися!
- Якщо на лінії видимості зомбі є одна або кілька зон з героями, але до жодної неможливо дістатися, зомбі вибирають зону з найбільшою кількістю жетонів шуму.
- Якщо на лінії видимості зомбі немає героїв, вони вибирають зону з найбільшою кількістю жетонів шуму, **до якої можливо дістатися**.
- Якщо на лінії видимості зомбі немає героїв або неможливо дістатися до зони з героями, вони вибирають зону



з найбільшою кількістю жетонів шуму. У будь-якому разі відстань не має значення. *Зомбі завжди прямує до найшумнішої цілі, яку він бачить або чує, віддаючи перевагу зоні, до якої можливо дістатися.*

2. Зомбі переміщується на 1 зону в напрямку вибраної зони по найкоротшому можливому маршруту.

Якщо до вибраної зони неможливо дістатися, зомбі прямують до неї найкоротшим маршрутом, наче немає ніяких перешкод. Однак перешкоди (наприклад, оборонний мур і стіни) зупиняють їх.

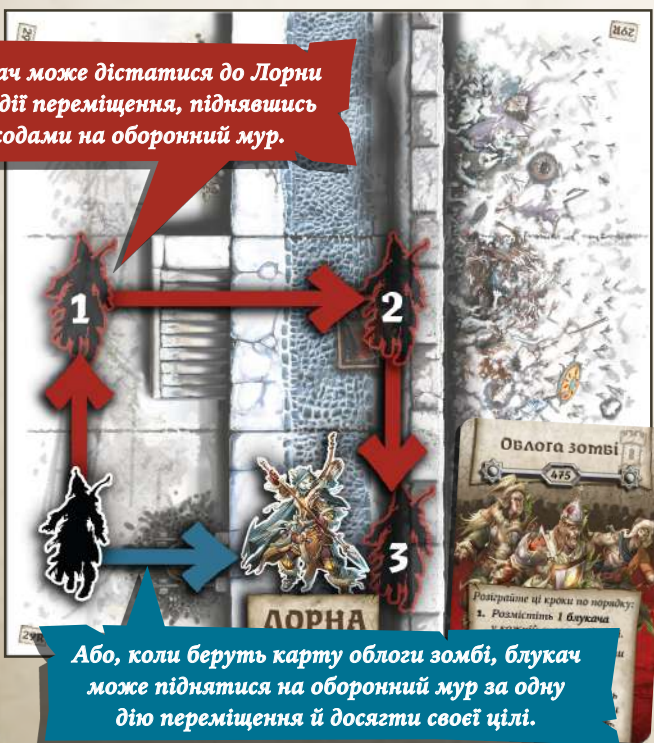
Якщо зомбі можуть дістатися до вибраної зони кількома рівновіддаленими маршрутами, гравці вибирають маршрут для них.

ВАЖЛИВО. Досвідчені гравці в «Зомбіцид» повинні звернути увагу на те, що в цьому виданні зомбі не розділяються на групи.

Зомбі й оборонний мур

- Зомбі можуть вільно переміщуватися з оборонного мур у сусідню зону вулиці. Для цього їм не потрібні сходи. Позбавлені будь-якого інстинкту самозбереження, вони просто падають, а потім піднімаються, щоб далі переслідувати свою ціль.
- Зомбі все ще повинні використовувати сходи, щоб піднятися на оборонний мур із зони вулиці.
- Якщо взята карта облоги зомбі, зомбі можуть залізти на оборонний мур, якщо це допоможе їм досягти своєї цілі (див. с. 29).
- Правила оборонного мур у докладно пояснені на с. 34.

Блукач може дістатися до Лорни за 3 дії переміщення, піднявшись сходами на оборонний мур.



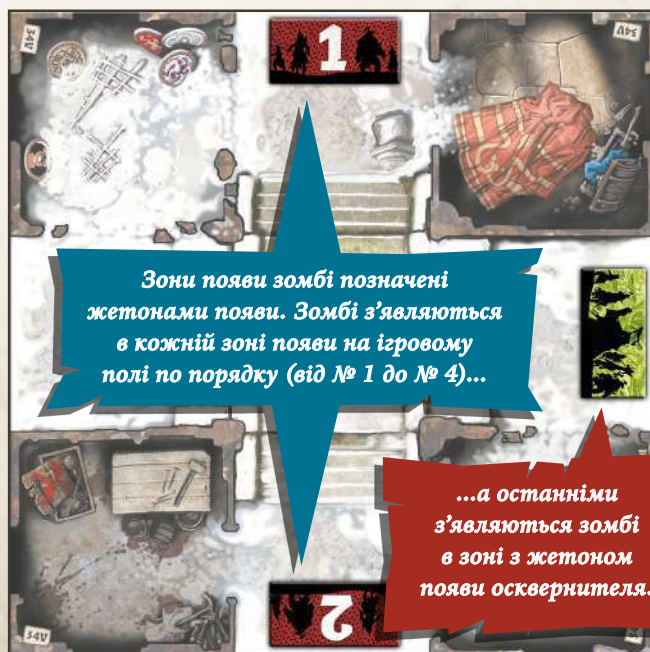
Не треба спускатися сходами. Цей блукач переміщується найпростішим шляхом, падає з оборонного мур, не завдаючи собі поранень, у зону Огона.



КРОК 2. ПОЯВА ЗОМБІ

Ми наспівалися укривитися якнайгладі за стінами. Ознак усюди ми натикалися на зомбі, які з'являлися в місті кілька разів поспіль. Нам відомо, що решта жителів Імперії померли й перетворилися на монстрів. Не варто сподіватися, що облога скоро закінчиться.

Жетони появи зомбі на мапі пригоди позначають місця, де з'являються нові зомбі наприкінці кожної фази зомбі. Ці місця називають зонами появи.



Знайдіть на полі жетон появи зомбі № 1 та відкрийте карту зомбі. Розмістіть у цій зоні потрібну кількість зомбі указанного типу. Потрібна кількість указана в рядку, що відповідає найвищому рівню небезпеки серед усіх героїв (синьому, жовтому, оранжевому або червоному). Розмістіть відповідну кількість фігурок зомбі указанного типу в початковій зоні появи. Розіграйте появу зомбі в кожній зоні появи на ігровому полі по порядку (від №1 до №4). **Останньою розіграйте появу зомбі в зоні появи осквернителя (див. с. 19).**

Якщо колода зомбі вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти зомбі, щоб утворити нову колоду.



ПРИКЛАД. Огон має 5 очок адреналіну, це синій рівень небезпеки. Женья має 12 очок, це жовтий рівень небезпеки. Женья має вищий рівень небезпеки, тому треба додати кількість зомбі, указану в рядку, що відповідає жовтому рівню небезпеки.

Карти додаткової активації

Новачків часто ввозить в остану позірну незграбність зомбі. Ознак інозі зомбі можуть неспрозівано пришвицшитися й спритно стрибнути на виціаілого. Завжди пильнуйте за ними. А якщо ви вже пізійшиа близько, то будзте томові вбити зомбі зо того, як він візреатче.



Якщо взята карта додаткової активації зомбі, нові зомбі не з'являються. Натомість треба негайно активувати всіх зомбі вказаного типу на ігровому полі.

ВАЖЛИВО. Такі карти не діють на **синьому рівні небезпеки**.

Карта облоги зомбі



Якщо взята карта облоги зомбі, нові зомбі не з'являються. Натомість розіграйте такі кроки по порядку:

1. Розмістіть у кожній споганеній зоні (див. с. 20) на ігровому полі відповідну кількість зомбі вказаного типу. Якщо не вистачає фігурок зомбі, виберіть споганені зони та візьміть з них потрібну кількість фігурок. **Потім розмістіть у споганеній зоні без зомбі (на вибір гравців) потвора.** Якщо на полі вже є потвора, то вона натомість отримує додаткову активацію.

У такий спосіб може відбутися тільки 1 додаткова активація за взятую карту зомбі.

2. Зверніть увагу на всіх зомбі в сусідніх з оборонним муром зонах. Визначте їхню цільову зону так, наче вони збираються виконати дію переміщення. Якщо маршрут до цільової зони заблокований оборонним муром, вони негайно виконують 1 дію переміщення й піднімаються на оборонний мур. У будь-якому іншому випадку зомбі не переміщуються.

Обмежена кількість фігурок зомбі

Якщо на ігрове поле треба додати зомбі, але в запасі бракує фігурок потрібного типу, розмістіть усі наявні фігурки (скільки залишилося). Потім виконайте такі кроки по порядку:

1. Якщо на полі немає потвори, візьміть карту потвори. Потім розмістіть її в указаній зоні появи, якщо це звичайна карта зомбі, або в споганеній зоні, якщо це карта облоги зомбі чи карта «А-а-а!».

2. Якщо на полі вже є потвора, вона отримує додаткову активацію. У такий спосіб може відбутися тільки 1 додаткова активація за взятую карту зомбі (наприклад, якщо гравці візьмуть карту облоги зомбі й буде кілька споганених зон без зомбі).



ВІЙ

З часом ти навчишся вправно застосовувати брязь-яку зброю. Більшість з нас, звісно, називали перевату своїй улюбленій зброї, ознак її не завжди вдавалося вберегти. Щоразу коли починався зомбіциз, наші ворота прибували у великій кількості, і нам доводилося битися з ними, хапаючи все, що було під рукою.

Отже, якщо ви знаєте котре, хто не вміє читати, порадьте йому якнайшвидше навчитися. Читання заклинань може врятувати йому життя.



Символ кубиків

Виконуючи дію ближнього, дальнього, магичного бою або дію вартових, щоб атакувати зомбі, герой кидає вказану на карті зброї кількість кубиків (або 1 кубик за кожного вартового, розігруючи дію вартових).



Символ парної зброї

Якщо герой має однакову зброю з таким символом у кожній комірці руки, то може за одну дію використати обидві карти зброї. Однак він повинен вибрати ту саму зону цілю атаки для обох карт зброї/заклинання.

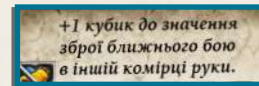


Символ парної зброї



Кількість кубиків: 1

ПРИКЛАД 1. У комірках рук Сарнаї 2 бойові заклинання «Заряд блискавки». На кожній карті є символ парної зброї, тому Сарнаї може одночасно використати обидва заклинання. У такому разі вона кине 2 кубики (по 1 за кожен «Заряд блискавки») за одну дію магичного бою.



Особливий ефект



Кількість кубиків: 1



Символ успіху

Кожен випалий результат, що дорівнює значенню успіху або перевищує його, вважають успіхом.

ВАЖЛИВО. Результат «1» — це завжди промах, байдуже, чи є бонуси від спорядження, умінь або інших ігрових ефектів.



Символ поранень

Цей символ указує кількість поранень, яких зазнає ціль за кожен отриманий успіх. Якщо всі цілі в зоні атаки знищені, надлишкових поранень не завдають.

- ♦ **Блукачі, бігуни та некроманти** гинуть після 1 поранення (або більше).
- ♦ Щоб убити **виродків**, треба завдати їм 2 поранень (або більше) за раз. Зброя, що завдає 1 поранення, не шкодить виродкам, незважаючи на кількість успіхів.
- ♦ **Потвору** можна вбити, лише завдавши 3 поранень за раз. У грі «Зомбіцид. Біла смерть» немає зброї, що завдає 3 поранень, тому гравцям доведеться знищити потвору за допомогою вогню дракона (див. с. 37), виливання казана (див. с. 24) або із застосуванням особливого вміння (наприклад, «Суперсила»).



Символ далекобійності

Дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї дальнього бою.

Перше із двох значень — це мінімальна дальність. Герой не може стріляти по зонах, розташованих ближче, ніж указана мінімальна дальність. Зазвичай мінімальна дальність дорівнює 0, а отже, герой може атакувати ціль у своїй зоні. Друге значення — максимальна дальність зброї. Герой не може стріляти по зонах, розташованих далі, ніж указана максимальна дальність.



Значення
дальності: 1–3



Значення дальності: 0–1

ПРИКЛАД. Далекобійність воєнного лука — 1–3. Це означає, що з нього можна стріляти на відстань до трьох зон, але не можна стріляти у своїй зоні. Далекобійність бойового заклинання «Енергетичний вибух» — 0–1. Ним можна стріляти по зомбі у своїй зоні або в сусідній, але не далі.

БЛИЖНІЙ БІЙ

Ми візбиваємося здалеку, стоячи на руїнах колись величного міста або на вершинах вапів. Ми намагаємося не виступати на відкриті вулиці, оскільки дуже часто нам зовозиться вступати в ближній бій. Іноді нам зовозиться захопити втаємничені пошкоджені будівель. Некроманти можуть викликати зомбі, спотанюючи місто. Часто ми стріляємо незастатньо швидко, і зомбі назготаняють нас. Тоді настає час випустити на волю наших внутрішніх звірів!



Символ
ближнього бою

На картах зброї ближнього бою вказаний такий символ.

Герой зі зброєю ближнього бою в коміріці руки може атакувати зомбі у своїй зоні. Кожен випадний результат, що дорівнює значенню успіху на карті ближнього бою або перевищує його, вважають успішним. Гравець розподіляє вказані на карті поранення між цілями у своїй зоні так, як вважає за потрібне. Проміхи під час ближнього бою не призводять до влучання у своїх (див. с. 32).

ПРИКЛАД. Жень й Огон перебувають в одній зоні з виродком, блукачем і бігуном. Жень атакує своїм мечем. Вона викидає 1 і 2, що означає 1 успіх. Меч завдає 1 поранення, ним не можна поранити виродка. Жень вирішує завдати 1 поранення бігуну й убити його. Це ближній бій, тож Жень не влучає в Огона, незважаючи на промах на одному з кубиків.

Древкова зброя



Значення
dalekobійності: 1–1

Древкова зброя ближнього бою завдає поранень на відстані 1 зони.

Зброю ближнього бою з ключовим словом «Древкова» герой використовує для виконання дії ближнього бою на відстані 1 зони (не більше й не менше) на лінії видимості.

ВАЖЛИВО. Древкову зброю з далекобійністю 1 не можна використати для виконання дії ближнього бою в зоні героя. Будьте уважні! Зброя зі сховища «Протазан» має далекобійність 0–1, це єдиний виняток із цього правила.

ДАЛЬНІЙ І МАГІЧНИЙ БІЙ

Дальній бій — це естетичний (ну, здебільшого) й розумний спосіб знищення труп зомбі. Зрештою, зомбі не можуть стріляти у відповідь і не ховаються за укриттями. Вони йдуть на вас, як ятня на забій. Оскільки дуже уважні! Немає сенсу нервово стріляти в щільну масу безразної тварини, та й прості стріли або постріли блискавкою не завдають шкоди сильнішим воротарям.



Символ дальнього бою

На картах зброї дальнього бою вказаний такий символ.

Герой зі зброєю дальнього бою або бойовим заклинанням в комірці руки може стріляти по зонах на лінії видимості (див. с. 11) у межах дальності, указаної на карті цієї зброї.

ПАМ'ЯТАЙТЕ:

- У будівлі (зокрема руїнах, див. с. 35) лінія видимості обмежена сусідніми кімнатами, сполученими проходами. Вона не може перевищувати 1 зону.
- На вулиці (зокрема в споганих зонах, див. с. 20) лінія видимості простягається по прямій лінії, паралельно краю ігрового поля. Вона обмежена стінами будівель і/або краєм ігрового поля.
- Прوماхи під час дальнього бою можуть призвести до влучання у своїх, тому зважайте на ризик!

Ігноруйте персонажів, що перебувають у зонах між стрільцем і ціллю. Інші герої та зомбі не ризикують зазнати поранень, якщо опиняться на лінії пострілу. Герой може стріляти по інших зонах, навіть якщо в його зоні є зомбі!

Пріоритет цілей

Використовуючи зброю дальнього бою (навіть у своїй зоні), герой не вибирає цілі в разі успішного кидка. Поранення розподіляються між персонажами в зоні, по якій стріляв герой, за таким пріоритетом:

1. Виродок або потвора (вибирає стрілець).
2. Блукач.
3. Бігун.
4. Некромант.

Спершу поранень зазнають цілі, що мають вищий пріоритет, доки не будуть знищені. Потім поранень зазнають цілі з наступним пріоритетом, доки не будуть знищені, і так далі. **Якщо кілька цілей мають однаковий пріоритет, гравець сам вирішує, як розподілити між ними поранення.**

ПАМ'ЯТАЙТЕ. Пріоритет цілей не визначають під час ближнього бою.

ПРИКЛАД. Огон озброєний арбалетом (завдає 2 поранень). Він стріляє по зоні з 1 виродком, 2 блукачами та 2 бігунами. - Огон викидає  і  під час своєї першої дії. Успіх для цієї зброї — 4 або більше, отже, в Огона 2 успіхи. За пріоритетом цілей, першим поранень зазнає виродок й гине (арбалет завдає 2 поранень). Другим поранень зазнає блукач і також гине (1 успіх = 1 ціль). - Огон викидає  і  під час своєї другої дії. Він знову має 2 успіхи. За пріоритетом цілі першим поранень зазнає блукач і гине. Другим поранень зазнає один із бігунів і також гине. Залишився один бігун.

ВАЖЛИВО. Виродки мають найвищий пріоритет цілі й проти них не діє зброя, що завдає 1 поранення. Вони захищають блукачів, бігунів і некромантів у своїй зоні від будь-якої зброї дальнього бою, що завдає 1 поранення.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛЕЙ

ПРІОРИТЕТ ЦІЛІ	ТИП ЗОМБІ	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ	КІЛЬКІСТЬ ПОРАНЕНЬ, ЩОБ УБИТИ	ОЧКИ АДРЕ-НАЛІНУ ЗА ВБИВСТВО
1	Виродок / потвора	1	2/3	1/5
2	Блукач	1	1	1
3	Бігун	2	1	1
4	Некромант	1	1	1

Щоб убивати блукачів, бігунів і некромантів, спершу треба знищити виродка. Те саме стосується потвор, яким треба завдати 3 поранень за раз, щоб убити (або створити вогонь дракона, або вилити казан).

Влучання у своїх

- А-а-а-а! Агов, я не зомбі!
- Вибач, я... ти... ну, позивися на себе!
- Це тому що я весь у крові, так? Що ти хочеш, щоб я зробив? Носив табличку з написом «Я не зомбі»?

Герой не може влучити в себе під час своєї атаки. У надзвичайних ситуаціях герой може вирішити стріляти (виконуючи дальній, магічний бій або дії вартових) по зонах, де разом із зомбі також перебувають інші герої (пам'ятайте, що промахи під час ближнього бою не призводять до влучання у своїх). У такому разі всі промахи під час стрільби по цій зоні вважатимуться влучаннями у своїх. Гравці самі вирішують, як розподілити такі влучання.

Можна виконувати кидки на захист: 1 успіх відміняє 1 влучання у своїх. Кожне позоставле влучання у своїх зброєю або бойовим заклинанням завдає герою відповідної кількості поранень.

Убивство героя (зокрема вартового) не приносить ОА. Убивство іншого героя завершує гру поразкою гравців. Зазвичай убивство вартового не завершує гру поразкою гравців. Однак хто наслідиться зробити це?

ПРИКЛАД 1. Лорна стріляє з воєнного лука по зоні з Ясуке й блукачем. Вона викидає , це промах. Ясуке зазнає 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Огон стріляє з арбалета по зоні з Женєю й бігуном. Він викидає  і , це 2 успіхи! Одного досить, щоб убити бігуна. Надлишковий успіх він не застосовує. Огон не викинув жодного промаху, тож цього разу Жені пощастило.

ЗАМОРОЖЕННЯ



**Жетон замороження тимчасово знешкоджує зомбі.
Заморожені зомбі пропускають свою наступну активацію!**

Деякі ігрові ефекти, як-от уміння або особливі правила пригоди вказують викласти жетон замороження в цільову зону. Щоразу коли в зоні з жетоном замороження активуються зомбі, натомість скидайте жетон замороження. Зомбі пропускають усю свою активацію (навіть якщо мають кілька дій, як бігуни).

- ♦ Одночасно в зоні може бути тільки один жетон замороження. Додаткові жетони не викладають.
- ♦ Коли в зоні з жетоном замороження не залишиться зомбі, жетон замороження вилучають.
- ♦ Некромант-осквернитель (див. с. 19) у зоні з жетоном замороження не може переміщувати жетон появи зомбі, з якого він з'явився.



Зараз фаза зомбі. Жетон замороження викладено в цій зоні. Бігун і блукач повністю пропускають свої активації. Вони не переміщуються і не можуть атакувати. Жетон замороження вилучають.



Виродок починає свою активацію в зоні без жетона замороження. Зомбі активують як завжди, на нього не впливає переміщення в зону з жетоном замороження.

Після активації бігуна на нього не впливає жетон замороження. Він виконує дві свої дії як завжди. Зомбі безперешкодно переміщується через зону з жетоном замороження і потрапляє в зону з Женею.



ОСОБЛИВІ ЛОКАЦІЇ

Колись торгве місто **Зимотраз**, відома як перехрестя торгових шляхів і місце зустрічі мандрівників, стало полем битви у війні між тереяни та зомбі. Більшість будівель були пошкоджені війною або взатаді перетворилися на руїни. Високі стіни часто використовують як останні лінії оборони. З них зручніше відбиватися від некротантів-осквернителів і орз зомбі. Лише в таких місцях можна продовжувати бій!

◆ ОБОРОННИЙ МУР

Оборонний мур — це високі стіни, що захищають Зимотград від зомбі. На них вистачить місця для великої кількості захисників.

- Оборонний мур — це зона вулиці. Щоб піднятися або спуститися з нього треба дотримуватися особливих правил (див. нижче), однак немає ніяких обмежень для переміщення між зонами оборонного мур.

ОБОРОННИЙ МУР. Це оборонний мур. Для нього діють особливі правила лінії видимості. Зомбі можуть падати з оборонного муру без поранень, щоб наблизитися до своєї цілі!



ЖЕТОН КАЗАНА. Казани можна виливати з оборонного муру в зону вулиці, убиваючи всіх у цій зоні! Правила використання казанів докладно описані на с. 24.

КАРТА ОБЛОГИ ЗОМБІ. Коли беруть карту облоги зомбі, зомбі в сусідніх зі стіною зонах залазять на оборонний мур за умови, що це переміщення дозволить їм наблизитися до своєї цілі. Карти облоги зомбі докладно описані на с. 29.

МОТУЗКОВА ДРАБИНА. Герої можуть використовувати мотузкові драбини для переміщення між сусідніми зонами вулиці та оборонного муру.

СХОДИ. Сходи може використовувати будь-який персонаж для переміщення між зоною вулиці та оборонним муром.

- Герої піднімаються й спускаються з оборонного муру за допомогою сходів або мотузкових драбин.

ВАЖЛИВО. Сходи й мотузкові драбини не вважають зонами.

- Зомбі піднімаються на оборонний мур за допомогою сходів або коли взята карта облоги зомбі. Однак зомбі не мають обмежень під час спуску з оборонного муру. Вони падають зі стін, не зазнаючи поранень, відразу піднімаються й прямують до своєї цілі.
- Персонажі в зонах оборонного муру бачать зони за будівлями. Так само на лінії видимості персонажів у цих зонах перебувають персонажі на оборонному мурі.
- Персонажі на оборонному мурі не можуть заглядати всередину будівель. Вони бачать тільки зони вулиць і руїн.

Лінія видимості Сарнаї простягається по прямій лінії через зони вулиці...

Лінія видимості Огона простягається аж до краю поля через зони вулиці та руїн.

Лінія видимості Драгомира простягається за будівлю...



...але вона не бачить, що в зоні будівлі.

...але він не бачить, що в зоні будівлі.

Мотузкові драбини

За 1 дію будь-який герой у зоні з жетоном мотузкової драбини може взяти його так само, як жетон цілі (див. с. 23). Потім покладіть жетон мотузкової драбини на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися, як картою спорядження.

За іншу дію герой потім може викласти жетон мотузкової драбини **на межі між своєю зоною та оборонним муром, створивши прохід**. Тепер герої за допомогою мотузкової драбини можуть переміщуватися між відповідною зоною й оборонним муром, і навпаки.

ВАЖЛИВО. Зомбі не можуть використовувати мотузкові драбини для переміщення.



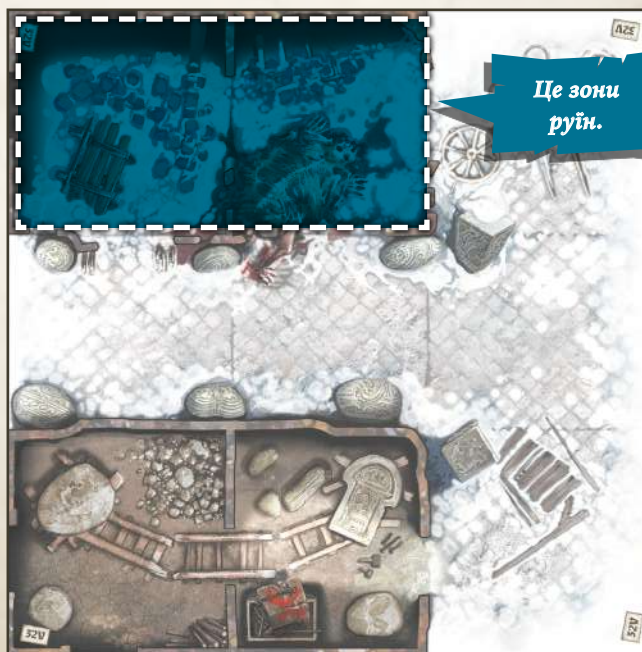
Це жетон мотузкової драбини.

Зони руїн

- Зони руїн — це зони будівлі. Це впливає на лінію видимості (див. с. 11).
- Зони руїн не можна обшукувати.
- На лінії видимості персонажів на оборонному мурі перебувають і зони руїн, і зони за ними.



Лорна і Ясуке використали по 1 дії, щоб викласти жетони мотузкових драбин між їхніми та сусідніми зонами. Тепер вони можуть вільно переміщуватися між цими зонами, туди й назад (пам'ятайте, таке переміщення можуть виконувати тільки герої). Вони також можуть використати ще одну дію, щоб узяти жетони мотузкових драбин назад.



Це зони руїн.



ОСОБЛИВОСТІ СПОРЯДЖЕННЯ

З огляду був найбільшим містом у всьому регіоні. У ньому працювали найкращі ковалі. Їхню зброю цінували всюди. Зараз ця зброя лежить зачепленою в снігу... Звісно, це далеко не вся зброя. Ми всюди розшукуємо ці артефакти. Ця зброя назвичайно зопотатає в боротьбі проти зомбі.

Для деякого спорядження використовують особливі правила. Вони описані нижче.

Захист



Спорядження зі значенням захисту дає змогу робити кидки на захист проти атак зомбі (див. с. 25) та влучання у своїх (див. с. 32). Що нижче значення, то більше в героя шансів уникнути поранень!

Кинджал й енергетичний вибух



Кинджали й енергетичний вибух в одній комірці руки дають +1 кубик до значення зброї ближнього бою та бойового заклинання в іншій комірці руки. Це спорядження найкраще використовувати зі зброєю, яка дає мало кубиків, але завдає багато поранень.

Зверніть увагу, що бонус обопільний. Наприклад, парний енергетичний вибух дає +1 кубик іншому, отже, загалом ви маєте 4 кубики під час магічного бою (див. с. 22)!

Можна використовувати з рюкзака



Звичайне спорядження не можна використовувати з комірок рюкзака (див. с. 17). Виняток — це спорядження, на якому вказано «Можна використовувати з рюкзака», тоді його можна використовувати звідти.

Древкова зброя



Древкова зброя — це зброя ближнього бою, яку герой використовує під час ближнього бою на відстані 1 зони (не більше й не менше) на лінії видимості.

Перезаряджання



Чимало потужної зброї потребує перезаряджання, щоб вистрілити з неї знову.

Зброю з властивістю **«Перезарядження»** треба перезарядити між пострілами, витративши 1 дію, якщо герой хоче вистрілити з неї кілька разів за раунд. Зброя з властивістю **«Перезарядження»** автоматично перезаряджається під час заключної фази. На початку наступного раунду з нею можна стріляти знову.

- ♦ Якщо з такої зброї вистрілити, а потім передати іншому герою, він повинен перезарядити її, щоб вистрілити з неї в цьому ігровому раунді.
- ♦ За одну дію герой може перезарядити відразу дві карти зброї в комірках рук із символом парної зброї.
- ♦ Можна витратити одну дію, щоб вистрілити однією зарядженою зброєю із символом парної зброї в одну зону, а потім витратити другу дію, щоб вистрілити другою зарядженою зброєю із символом парної зброї в іншу зону.

Шашка



Якщо шашку використовують як парну зброю (див. с. 30), то вона завдає 2 поранень. Це найкраще початкове спорядження для перемоги над виродками (для знищення яких потрібно завдати 2 поранень).

Смолоскип + Жовч дракона = Вогонь дракона

Смолоскип можна окремо використовувати з рюкзака для швидшого обшуку (див. с. 21). Герой може взяти 2 карти спорядження замість 1.



Під час виконання 1 дії дальнього бою герой може скинути карти **«Жовч дракона»** й **«Смолоскип»**, щоб створити вогонь дракона в сусідній зоні на лінії видимості.

Усіх персонажів у цільовій зоні знищено, незважаючи на потрібну для вбивства кількість поранень, значення захисту тощо. Вогонь дракона не створює шум. Герой, який створив вогонь дракона, отримує всі відповідні ОА.

УМІННЯ НА КАРТАХ СПОРЯДЖЕННЯ

На деяких картах спорядження вказані вміння (наприклад, вміння **«Снайпер»** на карті **«Лук із рогів»**).

Карти зброї: герой може скористатися вказаним умінням на карті зброї, коли виконує бойову дію за допомогою цієї зброї. Інші карти спорядження: герой може скористатися вказаним умінням на карті спорядження, якщо ця карта є в його інвентарі.



Під час використання деяка зброя дає потужне вміння.



ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ

Використовуючи описані в цьому розділі додаткові режими гри, ви можете отримати нові враження від уже пройдених пригод або створити особливі тематичні випробування.

♦ ГРА З КІЛЬКОМА ПОТВОРАМИ

Ви знайдете нових потвор в інших базових коробках і доповненнях до гри «Зомбіцид». Гравці можуть або поміняти потвору-хана на свою улюблену, або вибирати навмання щоразу, коли з'являється потвора. Вони можуть навіть зіграти разом з усіма потворами на свій страх і ризик!

Створення колоди потвор

Колода потвор урізноманітнює ігровий процес і зберігає баланс у колоді зомбі. Щоразу коли відкрита карта зомбі вказує додати в гру потвору, розміщуйте на ігровому полі випадкову потвору! Для цього створіть колоду потвор — візьміть карту потвори-хана та по одній карті кожної потвори, яку гравці хочуть використовувати у своїй грі. Під час приготувань (див. с. 6) перетасуйте карти потвор і покладіть стосом долілиць біля ігрового поля. Розіграйте ці ігрові ефекти щоразу, коли відкрита карта зомбі вказує додати в гру потвору:

- ♦ **Якщо на ігровому полі немає жодної потвори,** візьміть карту з колоди потвор. Потім розмістіть відповідну потвору на ігровому полі.
- ♦ **Якщо на ігровому полі вже є потвора,** вона отримує додаткову активацію.

ВАЖЛИВО. Потвори, які використовують правила стін, не сумісні з пригодами «Зомбіцид. Біла смерть».

Навала потвор

У режимі «Навала потвор» (створення колоди потвор описане вище) кілька потвор можуть перебувати на ігровому полі одночасно. Що більше потвор на полі, то пекельнішою стає гра. Ми вас попередили! Розіграйте ці ігрові ефекти щоразу, коли відкрита карта зомбі вказує додати в гру потвору:

- ♦ **Якщо на ігровому полі немає жодної потвори,** візьміть карту з колоди потвор. Потім розмістіть на ігровому полі відповідну потвору.
- ♦ **Якщо на ігровому полі вже є потвора,** усі потвори негайно отримують додаткову активацію. ПОТІМ візьміть карту з колоди потвор і розмістіть на ігровому полі відповідну потвору.



ГРА З КІЛЬКОМА НЕКРОМАНТАМИ

Гра з кількома некромантами відбувається так само, як і гра з кількома потворами — створіть колоду некромантів і беріть з неї карту щоразу, коли відкрита карта зомбі вказує додати в гру некроманта. Використовуйте ті самі правила з такими змінами:

- ♦ Якщо на ігровому полі немає жодного некроманта-осквернителя, розмістіть некроманта-осквернителя.
- ♦ Якщо на ігровому полі вже є некромант-осквернитель і гравці беруть карту некроманта з колоди зомбі, спершу некромант-осквернитель отримує додаткову активацію, потім візьміть карту з колоди некромантів і розмістіть на ігровому полі відповідного некроманта.
- ♦ Додаткові некроманти не створюють зон появи. Некромант-осквернитель — єдиний, хто може це робити.
- ♦ Розмістіть жетон споганення в зоні появи некроманта, тепер це споганена зона (див. с. 20). Ігноруйте це правило, якщо некромант з'являється в споганеній зоні.
- ♦ Некромант вважає зону з жетоном маяка своєю цільовою зоною. На відміну від героїв і зомбі, некроманту не потрібні сходи (див. с. 34), щоб підніматися або спускатися з оборонного муру. **Гравці зазнають поразки, щойно некромант переміщується в зону з жетоном маяка.**

А ЯК ЩОДО ЗМОВ?

У грі «Зомбіцид. Біла смерть» не використовують правила «Змови некромантів» з ігор «Зомбіцид. Чорна чума» та «Зомбіцид. Зелена орда». Також додаткові некроманти, які використовують правила стін і зон появи, не сумісні з грою «Зомбіцид. Біла смерть».



УЛЬТРАРЕЖИМ

Спершу ви наспівали, що будете обережними й непомітними. Однак зомбі все одно знайдуть вас, і ви битиметесь за своє життя. Ваш внутрішній звір прокидається ніз час битви й наповнює вас злістю, силою і швидкістю. Досить скоро, ви зрозумієте, що зганні на більше, ніж вам здавалося. Ви станете найвеличнішим воїном, стати яким і не мріяли!.. Ба більше, мушу визнати, що нині більшість із нас залежні від цієї бойової люті й насолоджуються знищенням зомбі. Так ми відчуваето себе живими. Це єдиний шлях до остаточної перемоги!

В ультрарежимі герої можуть отримувати очки адреналіну, досягнувши **червоного рівня небезпеки**, і здобувати за це нові вміння. Грайте в ультрарежимі, якщо ви хочете поставити рекорд з кількості вбитих зомбі або успішно завершити найдовшу пригоду.

Ультрарежим. Коли стрілка на треку небезпеки досягає червоного рівня, поверніть її знову на поділку «0». Герой перебуває на червоному рівні небезпеки та зберігає всі набрані очки адреналіну, але може й далі отримувати очки адреналіну за звичайними правилами. Він просувається по треку та здобуває нові вміння, знову досягаючи інших рівнів небезпеки.

Якщо здобуті всі можливі вміння героя, то, досягаючи оранжевого та червоного рівнів, можете вибирати вміння з переліку на с. 51.

ПРИКЛАД. Огон набрав 43 очки адреналіну й досяг червоного рівня. Він має такі вміння: «Поштовх» і «Вартові: штовхання» (синій), «+1 дія» (жовтий), «Жага крові: ближній бій» (оранжевий) і «+1 бойова дія» (червоний рівень).

Стрілку повертають на поділку «0» треку небезпеки. До кінця пригоди Огон має червоний рівень небезпеки, але він і далі отримує очки адреналіну за вбивство зомбі.

Огон не здобуває додаткових умінь, досягнувши синього та жовтого рівнів, бо він уже має всі можливі вміння цих рівнів. Знову досягнувши оранжевого рівня, він здобуває вміння «Залізна шкіра», своє друге вміння оранжевого рівня. Знову досягнувши червоного рівня, він вибирає одне з двох доступних умінь на цьому рівні — «Бойові рефлексі». Після цього стрілка знову повертається на поділку «0» треку небезпеки. Утретє просуваючись треком небезпеки, він здобуває останнє червоне вміння — «Жнець: ближній бій». Стрілка знову повертається на поділку «0» треку небезпеки. Огон далі отримує очки адреналіну. Якщо він знову досягне оранжевого або червоного рівнів небезпеки, то вибирати нові вміння з переліку.



ГРА ДЛЯ 7+ ГЕРОЇВ

У серії ігор «Зомбіцид» ви знайдете чималу кількість героїв. Рано чи пізно в гравців може виникнути бажання спробувати використати в грі понад 6 героїв. У такому разі їм знадобляться додаткові планшети героїв, пластикові маркери, кольорові підставки та карти початкового спорядження. Усе це ви знайдете в доповненні «Набір героя».

Грати з більшою кількістю героїв (або гравців!) досить легко. Дотримуйтеся цих указівок і змінійте їх відповідно до бажаного рівня складності.



- За кожного героя, починаючи з 7-го, додавайте 1 початкову карту спорядження з коробки доповнення до карт, які будуть розподілені між героями під час приготувань.
- За кожних 2 героїв (з округленням вгору), починаючи з 7-го, беріть 1 додаткову карту появи зомбі. Після фази появи зомбі, розіграйте ці додаткові появи як завжди, починаючи із зони появи № 1. Тобто в деяких зонах зомбі можуть з'явитися двічі й навіть тричі!



КАРТИ ВМІНЬ ВАРТОВИХ



Кловіс із гри «Зомбіцид. Чорна чума» проходить базову підготовку в уцілілого офіцера Зимограду. Узявши карту вміння вартових, він здобуває вміння «Вартові: замороження: дальній бій» під час гри.

Не обов'язково використовувати карти вмінь вартових.

Завдяки цим картам герої без умінь вартових можуть здобути їх під час гри у «Зомбіцид. Біла смерть» і повноцінно грати з використанням правил вартових. Карти вмінь вартових можна використовувати під час гри з героями з інших коробок гри «Зомбіцид», вони представляють базову підготовку військ і лідерські якості.

Під час приготувань перетасуйте карти вмінь вартових і візьміть 1 карту для кожного героя без умінь вартових. Під час гри герой здобуває відповідне вміння вартових **на синьому рівні небезпеки**. Покладіть карту вміння вартових біля планшета героя. Уміння вартових вважають написаним на карті героя.

ВАЖЛИВО. Також гравці можуть вирішити вибирати карти вмінь вартових, а не брати навмання. Однак це може вплинути на складність гри.



пригоди

Гравці можуть проходити ці пригоди в будь-якому порядку, зважаючи на рівень складності та на час, який вони мають. Особливі правила в описі кожної пригоди головніші за правила гри та правила на картах. Кожна пригода має свою складність, рекомендовану кількість героїв і середній час гри.

◆ НАВЧАЛЬНА ПРИГОДА: ПРИГОТУВАННЯ ДО БИТВИ

ЛЕГКО / 6 ГЕРОЇВ / КОРОТКА

Зимортраз — не зим'ячий сазок. Ми пережили останню наваду зомбі, але великі трупні цук створили усе ще бачкають вчашчати міста. Дві з них набажжаються прямо зо нас, поки ми перебуваємо в тишчасовому укритті. Треба забрати наші речі, зоки не стало запізно, інакше не зоживесто зо світанку.



Потрібні плити: 31R і 32R.

31R 32R

Завдання

- ◆ **Поновіть своє спорядження.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно взято обидва жетони цілей.

Особливі правила

- ◆ **Приготування.** Візьміть стільки карт спорядження, скільки героїв у грі, й покладіть їх стосом долілиць у зону з жетоном цілі на плитці 31R. Повторіть те саме для зони з жетоном цілі на плитці 32R.
- ◆ **Я прийшов зі своєю зброєю.** Герой у зоні з жетоном цілі може витратити 1 дію, щоб виконати обшук і взяти карту спорядження зі стосу. Цю дію можна виконувати кілька разів за хід. Жетон цілі не можна взяти, доки в його зоні є карти спорядження. Кожен жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв.



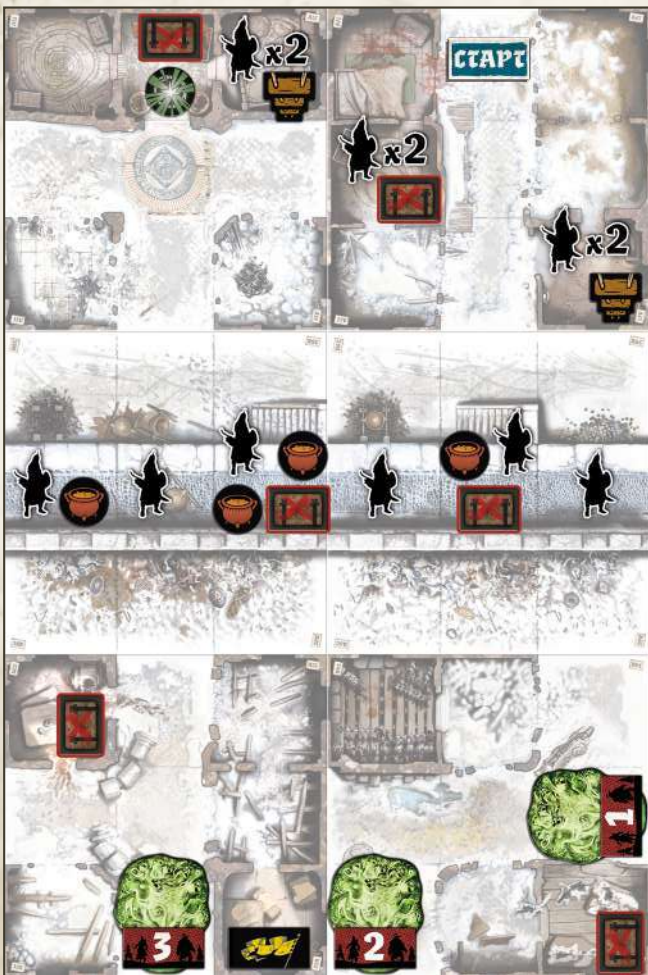
ПРИГОДА 1: **ВІЙ НА СПОЛОХ!**

ЛЕГКО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

Сьогодні ти знайшли сховок зі зброєю прямо за стінами, але нам заважала снітова буря. Ми встигли винести звідти все, крім банок із жовцю дракона, бо ризикували розлити її по горозі.

Як тільки хуртовина вщухла, пролунав свист. Зомбі йдуть! Снітова буря приховувала їх до цього часу. Тепер вони збираються атакувати вас. Якщо зіятимемо швидко, то, можливо, заберемо банки з жовцю дракона й візьмемо атаку зомбі.

Збирайте війська, хапайте мечі й рятуйте цей день!



Завдання

- ♦ **Захистити місто!** Пригода завершується перемогою гравців, якщо одночасно виконані такі умови.
 - Узяти всі жетони цілей.
 - В інвентарях героїв є загалом 4 карти «Жовч дракона».
 - Усі герої (зокрема вартові) перебувають на оборонному мурі.
 - На оборонному мурі немає зомбі.

Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Візьміть 1 синій та 1 зелений жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- ♦ **Спорядження для виживання.** Кожен червоний жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв.
- ♦ **Рідкісна зброя.** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.
- ♦ **Схованка з жовцю дракона.** Герой у зоні з жетоном прапора може витратити дію, щоб узяти карту «Жовч дракона» з будь-якої колоди або зі скиду. Після цього перетасуйте колоду. Потім герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Це не вважають обшуком і цю дію можна виконувати кілька разів протягом одного ходу.

31V	27V
28R	29R
32R	34R

Потрібні плитки: 27V, 28R, 29R, 31V, 32R і 34R.



◆ ПРИГОДА 2: ОСТАННІ ФОЛІАНТИ

ЛЕГКО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

Споганення гостяє варів, візкриваючи шлях за зомбі. Після останнього штурму в стіні залишилася кімнатка проломів, що ставлять під загрозу весь район! Зтуртувати союзників, які візступають, зоворі легко, а вже вони чули про наші минулі позови. Разом ти зможеш візбавити атаки зомбі зосить зовто, щоб зати про-стим жителам час зосити безпечного місця. Союзати розповіли нам про свого попереднього лізера, чаклуна, який використовував матічні фоліанти, щоб візбавити атаки зомбі й запечатувати варів. Герой затунав під час навали зомбі, але його останні фоліанти залишилися зесь тут!

Потрібні плити: 26V, 28V, 29R, 32R, 33V і 34R.

Завдання

- ◆ **Зупинити споганення.** Пригода завершується пере-могою гравців, щойно з ігрового поля вилучено всі жетони споганення (див. «Особливі правила»).

Особливі правила

- ◆ **Приготування.**
 - Візьміть 1 синій та 1 зелений жетони цілей, перемі-шайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
 - Розподіліть героїв якомога рівномірніше між обома початковими зонами героїв.
- ◆ **Останні фоліанти вигнання.** Кожен жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв.
 - Синій і зелений жетони цілей — це неушкоджені фоліанти вигнання. Покладіть жетон цілі на план-шет героя. Він не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися, як картою спорядження.
 - Кожен червоний жетон цілі — це фрагмент остан-нього фоліанта вигнання. Покладіть жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися, як картою спорядження. Герой може зібрати всі фрагменти на своєму план-шеті, щоб відновити останній фоліант. Скиньте всі червоні жетони цілей, крім одного.

- ◆ **Позбутися споганення.** За 1 дію герой на відстані 0–1 зони від жетона появи зомбі (**НЕ** жетона появи осквернителя) може скинути зі свого інвентарю ос-тання фоліант. Потім розіграйте такі ефекти в ука-заному порядку:

1. Перемістіть жетон появи зомбі в початкову зону появи (це вплине на швидкість появи зомбі).
2. Починаючи з жетона споганення в зоні щойно пе-ремещеного жетона появи, вилучіть усі інші сусідні жетони споганення на всьому шляху споганення (це також стосується жетонів споганення під іншими же-тонами появи). Якщо на ігровому полі не залишило-ся жодного жетона споганення, гравці перемагають!



ПРИГОДА 3: СПАДОК СВІТАНКУ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

Цілий квартал Зимотрагу колись був місцем зусадкації єдиного батальйону «Летіон світанку». Коли зомбі вторглись на нашу землю, летіон найпершим зайняв позиції в авангарді імперських військ. Постійно перебуваючи на передовій, вони зазнали найтяжчих втрат і зали свій останній бій саме тут, де ми зараз стоїмо. Тепер розрізнені солдати б'ються по всьому місту, намагаючись прожити ще один день. Ми могли б спробувати згуртувати їх?

Ми знаємо, що їхні офіцери володіли зброєю з магичними властивостями. Її повернення допоможе нам у боротьбі із зомбі й підвищить бойовий дух військ.

Потрібні плити: 26R, 28R, 29R, 30V, 31R і 32R.

30V	31R
28R	29R
26R	32R

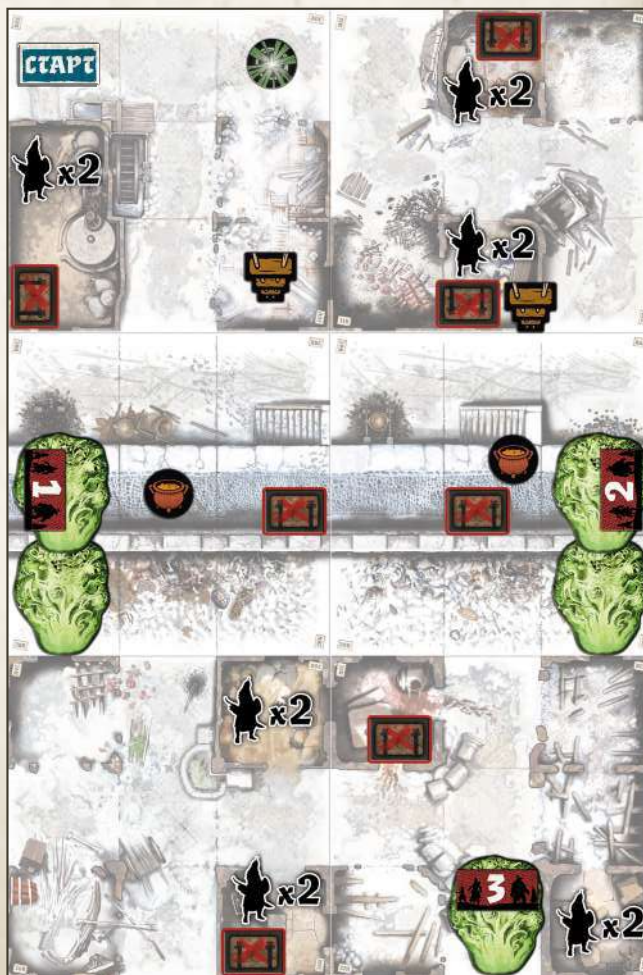
Завдання

- ♦ **Повернути зброю зі сховища.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно герої візьмуть 8 карт зброї з колоди зброї зі сховища після взяття жетонів цілей або знищення потвор і некромантів-осквернителів.



Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Візьміть 1 синій та 1 зелений жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- ♦ **Реліквії.** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв.
- ♦ **Утрачена зброя.** Кожен червоний жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію.



◆ ПРИГОДА 4: ВИПАЛЕНА ЗЕМЛЯ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Новіально, але вразливо зомбі-спотанення поширюється в Зисотразі. Деякі райони майже повністю втрачені. Ми повинні провести чітку межу між життям та смертю. Для цього нам треба евакуювати всіх позоставших союзників, потім спалити бугіваї, щоб краще бачити околиці й уникнути засідок зомбі. Коли за стінами падають бугіваї, міські бої повільно перетворюються на повномасштабну облогу. Не хвилюйтеся, зрузі. Зисотраз повстане з пелю й знову засяє!



Потрібні плитки: 26V, 27R,
29R, 31R, 32V і 33V.

29R	33V
32V	27R
31R	26V

Завдання

- ◆ **Не дайте їм нічого!** Пригода завершується перемогою гравців, щойно всі 3 будівлі будуть підпалені (див. «Особливі правила»).

ВАЖЛИВО. Гравці зазнають поразки, щойно буде знищено принаймні одного вартового.

Особливі правила

- ◆ **Приготування.** Покладіть синій і зелений жетони цілей у вказані зони. Зверніть увагу: не викладайте жетон цілі на плитку 26V.
- ◆ **Рідкісна зброя.** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.
- ◆ **Випалена земля.** Червоні жетони цілей не можна взяти, як звичайні жетони. Будівлю підпалюють щоразу, коли в зоні з жетоном цілі створюють вогонь дракона. Потім застосуйте такі ефекти:
 - Вилучіть жетон цілі. Герой, який створив вогонь дракона, отримує 5 ОА.
 - Усіх персонажів у будівлі знищено. Герой, який створив вогонь дракона, отримує всі відповідні ОА.
 - Тепер усі зони будівлі вважають зонами руйн.



ПРИГОДА 5: ІМПЕРАТРИЦЯ ТЕРНІВ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Нас уже зживував посилаєць. Він був озят-
нений у арахіття, але тримав імпер-
ський терб. Він попросив нас про допомогу.
Може, це якась пастка?

Хлопець розповів нам усю правду через тит,
як ти зістаєшся зо Імператриці Тернів, пра-
вительки Зимотрагу й сізерки імперської армії,
що ховається тут зі своєю особистою охороною.
Захищаючи місто, вона була важко поранена й
кілька тижнів не могла рухатися. Тепер вона
зостатньо озужала, щоб вибратися звідси.
Ознак осквернителі вже наступають їй на
п'яти. Вони настільки близько, що ми можемо
бачити їх прямо зараз. Ходімо! Як тажаєте, нас
запросять на наступний бал?

Завдання

- ♦ **Урятувати Імператрицю Тернів.** Візьміть жетон маяка (див. «Особливі правила»). Пригода завершується перемогою гравців, щойно жетон маяка опиняється в зоні виходу.

Особливі правила

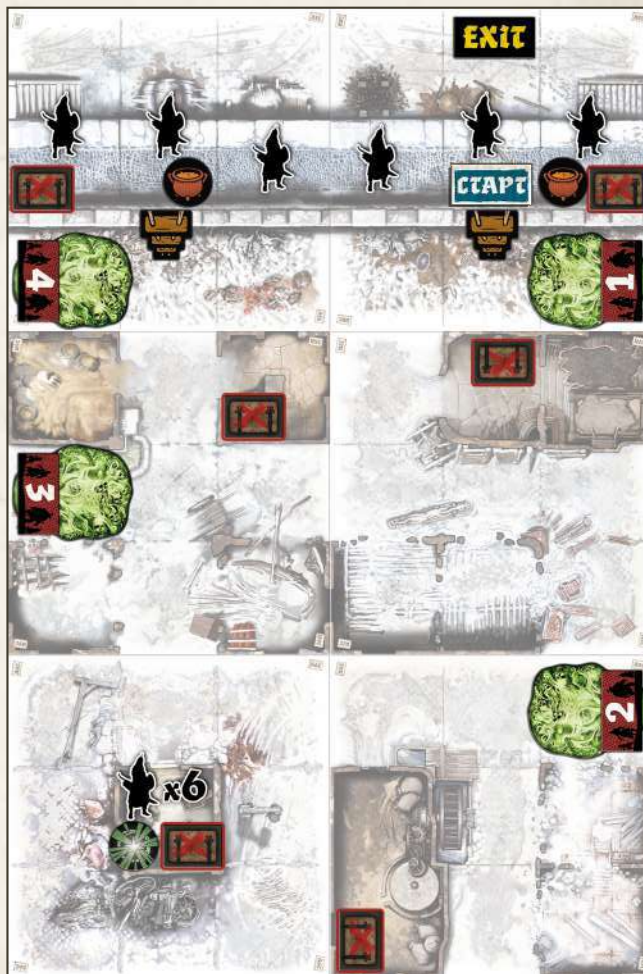
- ♦ **Шляхетна зброя.** Кожен жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, натомість герой отримує 5 ОА.
- ♦ **Її Величність.** Жетон маяка — це Імператриця Тернів. Герой в її зоні може витратити дію й узяти жетон маяка. Покладіть цей жетон на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися, як картою спорядження. Тепер героя з жетоном маяка вважають маяком.
- ♦ **Вартові Імператриці.** Доки жетон маяка не буде взято, вартів в зоні з жетоном маяка не можуть переміщуватися (але можуть битися).

Потрібні плити: 26R, 27R,
28R, 29V, 30V і 33V.

33V 28R

26R 27R

29V 30V



◆ ПРИГОДА 6: НАДТО ВИСОКИЙ ВАЛ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Зостбі скористалися нашим останнім рей-
зом за стіни Зимограду. Очоливши орду,
жорстокі осквернителі зуміли пройти через
вади. Вони залишили живими союзників, які їх
захисили. Ці хлопці та зівчата на вершині
стіни потруть віз толозу й холозу, якщо ти їх
не врятуєш.

Осквернителі зробили помилку, залишивши
цих союзників живими. Наступного разу, коли
вони зустрінуться з некротантами, у них буде
взвімі більше бажання битися!

Потрібні плити: 26V, 27R, 28R,
30V, 31V, 32V, 33V і 34V.

26V	27R
30V	34V
32V	31V
28R	33V

Завдання

- ◆ **Урятувати вартових.** Щоб здобути перемогу, вико-
найте завдання в такому порядку.
 - **Знайдіть 2 мотузкові драбини.** Візьміть синій і
зелений жетони цілей.
 - **Втечіть з усіма вартовими.** Вийдіть з усіма варто-
вими. Будь-який герой наприкінці свого ходу може
вийти разом з будь-якою кількістю вартових через
зону виходу, якщо в ній немає зомбі.

ВАЖЛИВО. Гравці зазнають поразки, щойно буде зни-
щено принаймні одного вартівого.



Особливі правила

- ◆ **Приготування.**
 - Викладіть 2 додаткові жетони цілі на виділені зони на плитках 30V і 31V.
 - Візьміть 1 синій та 1 зелений жетони цілей, перемі-
шайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх
долілиць на полі.
- ◆ **Героїчна зброя.** Кожен червоний жетон цілі дає ви-
падкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей
герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі,
не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі scho-
вища, герой натомість отримує 5 ОА.
- ◆ **Пошук мотузкових драбин.** Кожен синій і кожен
зелений жетон цілі дає герою, який його взяв, 5 ОА
і жетон мотузкової драбини.



ПРИГОДА 7: РЕГАЛІЇ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Назто часто в Змоторазі руйнували стіни. Попри всі зусилля захисників, зомбі та їхні господарі-осквернителі прорвалися і почали спотанювати місто зсередини.

Імператриця Тернів знову прислала до нас свого вісника. Вона говорила нам супроводжувати її рабників і вивезти із Змоторазу імперські регалії, корону та скіпетр. Вони знадобляться їй, щоб згуртувати нараз. Тепер Імператриця носить свої образунки й шолом частіше, ніж сукню та коштовності.

Наче моя мама!

Завдання

- ♦ **Захистити імперські регалії та їхніх захисників!** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.

- **Отримати корону й скіпетр.** Візьміть синій і зелений жетони цілей.
- **Втекти з усіма вартовими.** Вийдіть з усіма вартовими. Будь-який герой наприкінці свого ходу може вийти разом з будь-якою кількістю вартових через зону виходу, якщо в ній немає зомбі.

ВАЖЛИВО. Гравці зазнають поразки, якщо буде знищено принаймні одного вартового.

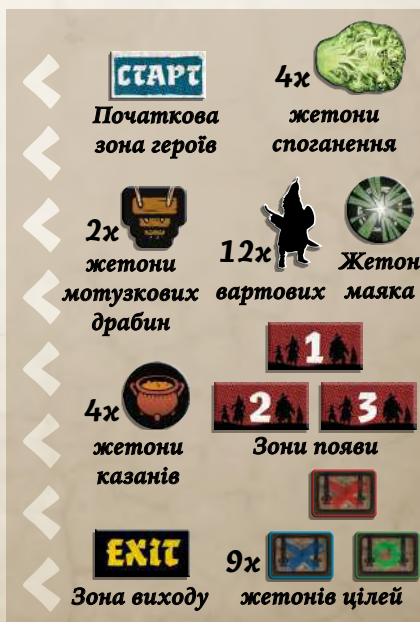
Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Візьміть 1 синій та 1 зелений жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- ♦ **Не думав, що корона така важка!** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв. Ці жетони — це корона й скіпетр.
- ♦ **Імперська зброя.** Кожен червоний жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R

Потрібні
плитки:
26V, 27R, 28R,
29R, 30R, 31R,
32R, 33V і 34V.



◆ ПРИГОДА 8: СТІНА ГЕРОЇВ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / КОРОТКА

Зомбі проникали дуже тихо, аж у цю мить. Увечері. Вони можуть зістатися зо центру міста. Вони вб'ють тих, хто не може битися, і зіпсують наші запаси їжі. Ця стіна — остання межа між нашим героїчним життям і зовною тотожною злотою.

Зомбі пробиває стіну. Ми повинні закрити пролом якнайшвидше. Для цього жерці Зомотрагу приготували затажкову суміш, зроблену із сої, лавану й поперу попередніх героїв. Завдяки їй можна візачувати зомбі, принаймні на зостатній час, щоб неспішно вжити зомбі до пролому. На жаль, зомбі спадення нас не вистачає реліквій. Не забувайте цих героїв минулого. Навіть після смерті вони зопоматають наблизити краще майбутнє!

Потрібні плити: 26R, 28V, 29R, 30V, 32V і 33V.

30V	32V
26R	28V
29R	33V



Завдання

- ♦ **Відбити навалу зомбі за стіною.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно всі жетони появи зомбі переміщені в зону прапора (див. «Особливі правила»). Це стосується й жетона появи осквернителя. Щоб здобути перемогу, треба або розмістити жетон появи осквернителя в зоні прапора, або вилучити його, знищивши некроманта.

Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Візьміть 1 синій та 1 зелений жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- ♦ **Реліквії віри й слави.** Кожен червоний жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв. Покладіть жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися, як картою спорядження. За 1 дію герой на відстані 0-1 зони від жетона появи зомбі (НЕ жетона появи осквернителя) може скинути зі свого інвентарю червоний жетон цілі. Потім перемістіть жетон появи в зону прапора.
- ♦ **Зброя предків.** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища героя, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.



ПРИГОДА 9: **ЗАХИСНИКИ** **КОРОЛІВСТВА**

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Кілька вартових закликають нас допомогти їй утекти із Зимотрагу. Осквернені об'єдналися, і тепер починають масштабну атаку! Спершу вони нападають на покої Імператриці. Зомбі скрізь. Час має вирішальне значення.

Імператриця все ще слабка, але може ходити. Озного дня вона знову очолює свою армію і візбує Зимотраг. А зомі, як сказала Імператриця, ми — її захисники королівства.



Завдання

- Доправити Імператрицю в зону виходу (див. «Особливі правила»). Жетон маяка — це Імператриця Тернів. Пригода завершується перемогою гравців, щойно Імператриця опиняється в зоні виходу, а в цій зоні немає зомбі. Гравці зазнають поразки, якщо Імператриця зазнає 1 (або більше) поранення.

Особливі правила

- Приготування.** Розподіліть героїв якомога рівномірніше між обома початковими зонами героїв.
- Супровід Імператриці.** Жетон маяка вважають героєм і сприймають як жетон шуму. Його знищують після 1 поранення. Жетон маяка може виконувати тільки дію переміщення. Якщо на початку фази гравців у зоні з жетоном маяка є щонайменше 1 герой і немає зомбі, жетон маяка можна перемістити на 1 зону в будь-якому напрямку на вибір гравця.
- Неймовірна колекція!** Кожен жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.

32R	26V
33V	29R
27V	28V

Потрібні плитки: 26V, 27V, 28V, 29R, 32R і 33V.



◆ ПРИГОДА 10: ОСТАННІЙ БІЙ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

У Зимотразі стало небезпечно. Це лише питання часу, коли зомбі заповнять усе місто. Ми повинні зати останній бій через тун, як німи рятувати всіх, кого зможемо, і забрати потужну зброю, яку так бажають затарбати зо своїх рук осквернителі.

Стіни, можливо, і впади, але ми стоимемо зо кінця!



Завдання

- ◆ **Падіння Зимограду.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.
 - **Отримати героїчну зброю.** Візьміть 8 карт зброї зі сховища після взяття жетонів цілей або знищення потвор і некромантів-осквернителів.
 - **Втекти з усіма вартовими.** Вийдіть з усіма вартовими. Будь-який герой наприкінці свого ходу може вийти разом з будь-якою кількістю вартових через зону виходу, якщо в ній немає зомбі.

ВАЖЛИВО. Гравці зазнають поразки, якщо буде знищено принаймні одного вартового.

Особливі правила

- ◆ **Приготування.** Візьміть 1 синій та 1 зелений жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- ◆ **Порятунок уцілілих.** Кожен синій і кожен зелений жетон цілі дає 5 ОА герою, який його взяв. Ці жетони — це мешканці міста, які опинилися в пастці й потребують порятунку.
- ◆ **Спогади про Зимоград.** Кожен червоний жетон цілі дає випадкову зброю зі сховища герою, який його взяв. Цей герой може впорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію. Якщо немає жодної зброї зі сховища, герой натомість отримує 5 ОА.

Потрібні плитки:
28V, 29V, 30V, 31V,
33R і 34V.

30V	29V
28V	33R
34V	31V



БІЛА СМЕРТЬ - ПРИГОДИ



УМІННЯ

Кожен герой у грі «Зомбіцид. Біла смерть» має свій набір умінь. У цьому розділі описані ефекти всіх умінь героїв. Якщо якийсь умінь суперечить загальним правилам гри, дотримуйтеся правил цього вміння. Ефекти всіх умінь і бонусів застосовують негайно. Герой може скористатися вмінням у той самий хід, коли його здобув. Тобто якщо гравець підвищив рівень небезпеки внаслідок дії та здобув нове вміння, він може скористатися ним під час наступних дій протягом цього ходу (звісно, якщо в нього залишилися дії). Або гравець може скористатися додатковою дією, яку дає здобуте вміння.

+1 далекобійність — значення далекобійності зброї дальнього бою і бойових заклинань в руках героя збільшується на 1.

+1 дія — герой має 1 додаткову дію, яку він може використати будь-як.

+1 дія: [тип дії] — герой має 1 додаткову дію вказаного типу («Бойова дія», «Чари», «Дія вартових», «Магічний бій», «Ближній бій», «Переміщення», «Дальній бій» або «Обшук»).

ВАЖЛИВО. Герой може виконати лише 1 дію вартових та 1 дію обшуку протягом одного ходу. Пам'ятайте: магічний, ближній і дальній бої — це бойові дії.

+1 до кидка: [тип дії] — герой додає 1 до кожного випалого результату кидка, виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Максимальний результат не може перевищувати «6».

ПАМ'ЯТАЙТЕ. Результат «1» — це завжди промах.

+1 до переміщення — виконуючи дію переміщення, герой може переміститися на 1 додаткову зону. Якщо герой входить у зону, де є зомбі, його переміщення завершується.

+1 кубик: [тип дії] — виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»), герой кидає 1 додатковий кубик. Якщо герой атакує двома картами з символами парної зброї, він кидає 1 додатковий кубик за кожну руку, загалом +2 кубики.

+1 поранення: [тип дії] — герой завдає 1 додаткового поранення, виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»).

Амбідекстер — герой може використовувати будь-яку зброю, наче на ній указано символ парної зброї.

Багаторазовий обшук — герой може виконувати обшук будь-яку кількість разів протягом одного ходу. Для кожного обшуку герой витрачає 1 дію.

Безпечний пошук — один раз за хід, відразу після взяття карти «А-а-а!», виконуючи дію обшуку, герой скидає цю карту без застосування ефекту й бере іншу карту.

Бий і біжи — якщо внаслідок бойової дії героя гине принаймні 1 зомбі, герой може скористатися цим умінням, щоб виконати 1 переміщення, не витрачаючи на це дію. Якщо герой виходить із зони з зомбі, він не витрачає за це дії.

Бойові рефлекс — якщо зомбі з'являються в зоні героя або в сусідній зоні, герой може відразу виконати бойову дію проти них. Під час цієї бойової дії герой може вбивати й тих зомбі, які були в зоні раніше. Виконуючи дію дальнього бою, герой стріляє по зоні, у якій з'явилися зомбі. Герой може використовувати це вміння по 1 разу для кожної відкритої карти зомбі.

Брати по зброї: [ефект] — герой може застосовувати вказаний ефект, якщо в його зоні перебуває інший герой. Доки цей ефект активний, усі герої в цій зоні (зокрема герой із цим умінням) можуть користуватися ним. Цей ефект не поширюється на вартових.

ВАЖЛИВО. Уміння «Брати по зброї» часто вказують скорочено — «БПЗ».

Варвар — виконуючи дію ближнього бою, герой може змінити кількість кубиків, указану на його карті (картах) зброї ближнього бою, на кількість зомбі у своїй зоні. Усі вміння, що впливають на кількість кубиків для кидка (наприклад, «+1 кубик: ближній бій»), також діють.

Вартові: [уміння] — щоразу коли герой виконує дію вартових, вибрані вартові отримують поліпшення від вказаного вміння для відповідної дії.

Вартові: ухилення — щоразу коли герой виконує дію переміщення вартових, вартові ігнорують зомбі у своїй початковій зоні під час виконання наступної дії переміщення.

Вартові: штовхання — щоразу коли герой виконує дію вартових, замість виконання вибраної дії виберіть сусідню з вибраним вартовим (вартовими) зону на лінії їхньої видимості. Усіх зомбі в зоні з вибраним вартовим (вартовими) виштовхують у вибрану зону. Це не вважають переміщенням.

ВАЖЛИВО. Так не можна виштовхнути зомбі з оборонного муру в зону вулиці!

Відступ — якщо зомбі з'являються в зоні героя або в сусідній зоні, герой може негайно переміститися, не витрачаючи дію. Якщо герой виходить із зони з зомбі, він не витрачає за це дії. Герой може використовувати це вміння по 1 разу для кожної відкритої карти зомбі.

Дальність 2+: [уміння] — виконуючи дію вказаного типу на відстані 2 або більше зон, герой може скористатися вказаним умінням.

Доля — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, коли бере карту спорядження. Він може ігнорувати й скинути цю карту, а потім узяти іншу карту спорядження з тієї ж колоди.

Досягти цілі — герой може виконувати дії ближнього бою на відстані 0–1 зони.

Дош мани — виконуючи дію магічного бою, герой може змінити кількість кубиків бойового заклинання (яке використовує) на кількість зомбі в цільовій зоні. Усі вміння, що впливають на кількість кубиків для кидка (наприклад, «+1 кубик: магічний бій»), також діють.

Ескалація: [тип дії] — виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій») кілька разів поспіль, герой щоразу кидає на 1 кубик більше. Це вміння має накопичувальний ефект, який діє до кінця ходу героя. Виконавши дію іншого типу, герой негайно втрачає цей бонус.

ПРИКЛАД. Герой з умінням «Ескалація: дальній бій» виконує дію дальнього бою за допомогою короткого лука (1 кубик). Другу дію він також використовує для виконання дії дальнього бою — і додає 1 кубик завдяки цьому вмінню (тепер він кидає 2 кубики). Третьою дією він виконує переміщення, після чого втрачає бонус уміння «Ескалація: дальній бій».

Жнець: [тип дії] — герой може скористатися цим умінням, розподіляючи поранення під час дії вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Одним із успіхів герой може вбити додаткового зомбі того самого типу в тій же зоні. Герой отримує ОА за вбивство цього зомбі. Використовуючи це вміння під час дії вказаного типу, герой може вбити тільки 1 додаткового зомбі.

Заклинатель — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб виконати додаткову дію магічного бою або накладання чарів.

Залізна шкіра — герой може виконувати кидки на захист зі значенням 5+, навіть якщо не має захисного спорядження в комірці тулуба. Якщо в комірці тулуба є захисне спорядження, герой додає 1 до результату кожного кубика під час кидків на захист. Найбільший результат завжди «6», а «1» — це завжди промах.

Залізний дощ — виконуючи дію дальнього бою, герой може змінити кількість кубиків зброї дальнього бою (яку використовує) на кількість зомбі в цільовій зоні. Усі вміння, що впливають на кількість кубиків для кидка (наприклад, «+1 кубик: дальній бій»), також діють.

Залізний лицар: [тип зомбі] — герой ігнорує всі поранення від зомбі вказаного типу. Наприклад, «Залізний лицар: блукач» діє для всіх блукачів.

Замороження: [тип дії] — щоразу коли герой виконує дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»), він викладає жетон замороження (див. с. 33) в цільову зону (байдуже, виконана дія успішно чи ні).



Це жетон замороження.

Заощадливий — герой може мати 2 додаткові карти в інвентарі. Ці карти він кладе біля свого планшета героя. Вважають, що ці карти лежать у рюкзаку.

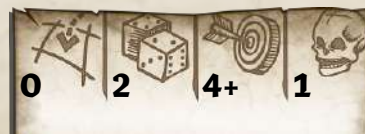
Затисни носа — коли останній зомбі в зоні гине (внаслідок бойової дії цього героя, іншого героя або ігрового ефекту), герой щоразу бере карту спорядження. Цим умінням можна скористатися будь-яку кількість разів протягом одного ходу, коли гине останній зомбі в будь-якій зоні на ігровому полі, навіть у зоні вулиці. Ефект цього вміння НЕ вважають обшуком.

Збирач зброї зі сховища — герой може взяти викладені після знищення потвор і некромантів карти зброї зі сховища в сусідній зоні на лінії видимості, до якої можна дістатися.

Зв'язок із зомбі — герой виконує додатковий хід щоразу, коли з колоди зомбі беруть карту облоги зомбі. Герой ходить перед зомбі. Якщо кілька героїв володіють таким умінням, вони самі визначають порядок своїх ходів.

Зіткнення — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, не витрачаючи дію, і переміститися на 1–2 зони в зону з зомбі. Діють усі правила, що стосуються переміщення. Якщо герой входить у зону з зомбі, його переміщення завершується.

Імпровізована зброя: ближній бій — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб виконати додаткову дію ближнього бою. Він застосовує імпровізовану зброю з указаними нижче характеристиками. Діють усі модифікатори, що стосуються ближнього бою (наприклад, інші вміння).





Імпровізована зброя: дальній бій — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб виконати додаткову дію дальнього бою. Він застосовує імпровізовану зброю з указаними нижче характеристиками. Діють усі модифікатори, що стосуються дальнього бою (наприклад, інші вміння).



Кидок 6: +1 кубик: [тип дії] — герой може кинути додатковий кубик за кожну «6», випалу під час виконання дії вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Герой кидає стільки додаткових кубиків, скільки в нього випадає «6». Ігрові ефекти, що дозволяють перекидати кубики, треба застосувати до того, як герой почне кидати додаткові кубики, отримані завдяки цьому вмінню.

Кидок 6: +1 поранення: [тип дії] — герой завдає 1 додаткового поранення за кожну «6», випалу під час виконання дії вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»).

Книга заклинань — усі бойові заклинання і чари в рюкзаку героя вважають розташованими в комірці руки. Завдяки цьому вмінню герой може ефективніше використовувати бойові заклинання і чари. Однак, одночасно герой може використовувати тільки 2 однакові бойові заклинання з символом парної зброї. Виберіть будь-яку комбінацію з 2 карт перед виконанням дій або кидками кубиків.

Крем'язень — герой ігнорує перше поранення під час кожної атаки у фазу зомбі, а також у разі влучання в нього під час магічного або дальнього бою іншого героя.

Крутько — виходячи із зони з зомбі, герой не витрачає за це дії. Герой також ігнорує зомбі, коли переміщується в зону з ними (наприклад, завдяки вмінню «Спринт» він може пройти кілька зон, у яких перебувають зомбі).

Любитель парної зброї — доки в обох руках героя є зброя з символом парної зброї, він має 1 додаткову бойову дію. Для цієї бойової дії він повинен використати зброю із символом парної зброї.

Майстер ближнього бою — виконуючи дію ближнього бою, герой може використовувати деревкову зброю у своїй зоні, мінімальна далькوبійність не має значення.

Майстер меча — герой може використовувати будь-яку зброю ближнього бою, наче на ній вказано символ парної зброї.

Медик — протягом кожної заключної фази медик може вилікувати по 1 пораненню собі та кожному герою у своїй зоні (щонайбільше до початкового рівня). Медик отримує 1 ОА за кожне вилікуване таким способом поранення.

Обачний — на цього героя не поширюються правила влучання у своїх від бойового заклинання або стрільби по його зоні (це не стосується казана й вогню дракона).

Обшук руїн — герой може виконувати дію обшуку в зонах руїн.

Обшук: 2 карти — герой бере 2 карти, коли виконує дію обшуку.

ВАЖЛИВО. Ефект цього вміння не складається з ефектом карти «Смолоскип».

Повний набір — якщо під час дії обшуку герой бере карту з символом парної зброї, він може відразу взяти з колоди другу карту того ж типу. Потім треба перетасувати колоду спорядження.

Подвійне заклинання — щоразу коли герой виконує дію накладання чарів, він може вибрати додаткову ціль для того ж заклинання, не витрачаючи на це дію. Спершу виберіть дві цілі. Потім розіграйте ефект заклинання для кожної цілі в довільному порядку.

Поранення 2: [тип дії] — зброя, яку використовують для дії вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»), завдає 2 поранень замість 1.

Починає з [спорядження] — герой починає гру з вказаним спорядженням. Він бере цю карту під час приготувань до партії.

Починає з 2 ОА — герой починає гру, маючи 2 очки адреналіну.

Поштовх — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, не витрачаючи дію. Він вибирає сусідню зону на лінії видимості. Герой виштовхує всіх зомбі зі своєї зони у вибрану зону. Це не вважають переміщенням.

Природжений лідер — під час свого ходу герой може надати додаткову дію іншому герою. Той відразу виконує 1 будь-яку дію. Потім природжений лідер продовжує свій хід.

Провокатор — герой може скористатися цим умінням 1 раз за хід, не витрачаючи дію. Він вибирає зону на лінії видимості. Усі зомбі в цій зоні негайно отримують додаткову активацію. Тепер вони намагаються добратися до провокатора. Вони ігнорують інших героїв, проходячи через зони з ними й не атакуючи їх.

Регенерація — під час кожної заключної фази герой повністю відновлює своє здоров'я.

Рішучий — герой може виконувати дію магічного й дальнього бою у своїй зоні, незважаючи на мінімальну далекобійність своєї зброї. Виконуючи дію магічного або дальнього бою у своїй зоні, герой може вибирати будь-які цілі й знищувати зомбі будь-яких типів. Щоб убити зомбі, бойові заклинання й далекобійна зброя, як і раніше, повинні завдати потрібної кількості поранень. Під час такої атаки не діють правила влучання у своїх.

Рятувальник — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, не витрачаючи дію. Він вибирає сусідню зону, де є принаймні 1 інший герой та 1 зомбі. Ця зона повинна бути на лінії видимості. Герої у вибраній зоні переміщуються в зону рятувальника без будь-яких штрафів. Це не вважають переміщенням. Гравець може відмовитися від порятунку й залишити свого героя на місці.

ВАЖЛИВО. На відміну від попередніх версій гри «Зомбіцид», уміння «Рятувальник» можна використовувати, не маючи вільного проходу між двома зонами (наприклад, щоб підняти героїв на оборонний мур).

Сміттяр — герой може виконувати дію обшуку як у будівлі, так і на вулиці. Діють усі правила, що стосуються обшуку (наприклад, не можна виконувати обшук у зоні, у якій є зомбі).

Снайпер — герой може сам вибирати цілі під час магічного й дальнього бою. Правила влучання у своїх не діють.

Спринт — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб під час переміщення перемістився відразу на 2 або на 3 зони. Якщо герой входить у зону із зомбі, його переміщення завершується (якщо герой не має вміння «Крутько»).

Стінолаз — герой може підніматися й спускатися з оборонного муру, не використовуючи сходи або мотузкові драбини.

Стрибок — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб за 1 дію переміститися на 2 зони на лінії видимості, ігноруючи по дорозі все, крім стін і зачинених дверей. Це вміння можна використати, щоб застрибнути в зону оборонного муру на лінії видимості. Під час стрибка не діють уміння, що стосуються переміщення (наприклад, «+1 до переміщення» або «Крутько»). Діють усі штрафи, що стосуються переміщення (наприклад, якщо герой виходить із зони з зомбі, він витрачає за це дії).

Суперсила — зброя ближнього бою в руці героя завдає 3 поранень.

Тактик — герой може виконати свій хід у будь-який момент фази гравців, до або після ходу іншого гравця. Якщо кілька героїв володіють таким умінням, вони самі визначають порядок своїх ходів.

Точна рука — герой ніколи не влучає у своїх, виконуючи дію магічного або дальнього бою. Це вміння не впливає на ефекти, які знищують усе у вибраній зоні (як-от казани або вогонь дракона).

Трансмутація — герой може скористатися цим умінням будь-яку кількість разів протягом кожного свого ходу. Він витрачає дію і скидає карту спорядження зі свого інвентарю, щоб узяти нову карту спорядження. Це не вважають обшуком. Карти «А-а-а!» розігрують як завжди.

Ходак по споганенню — один раз за хід герой у споганеній зоні може виконати 1 переміщення, не витрачаючи дію.

Це все, на що ти здатний? — щоразу коли герой повинен зазнати поранень, він може скинути карту спорядження зі свого інвентарю, щоб проігнорувати ці поранення.

Через руїни — герой вважає зони руїн зонами вулиці, коли визначає лінію видимості.

Швидке перезарядження — герой перезаряджає зброю, яка потребує перезарядження (наприклад «Потрійний арбалет»), не витрачаючи на це дію.

Шукач у споганенні — герой може виконувати дії обшуку в споганених зонах.

Щасливчик — під час кожної дії (або кидка на захист) герой може 1 раз перекинути всі кубики. Нові випалі результати скасовують попередні.



АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Активация зомбі.....	25
Атака зомбі.....	25
Безшумне спорядження.....	13
Бігун.....	18
Бій.....	30
Ближній бій.....	22
Блукач.....	18
Бойове заклинання.....	22
Будівля.....	10
Вартові.....	23
Виродок.....	18
Влучання у своїх.....	32
Вогонь дракона.....	37
Далекобійність.....	30
Дальній бій.....	22, 31
Дії.....	21
Додаткова активация.....	29
Древкова зброя.....	36
Заклучна фаза.....	9
Замороження.....	33
Захист.....	36
Зброя ближнього бою.....	13
Зброя дальнього бою.....	13
Зброя зі сховища.....	7
Зона.....	10
Зона вулиці.....	10
Інвентар.....	17
Казан.....	24
Карта облоги зомбі.....	29
Кімната.....	10
Комірка рюкзака.....	17
Комірка тулуба.....	17
Комірки рук.....	17
Кубики.....	30
Лінія видимості.....	11
Магічний бій.....	22
Маяк.....	20
Мотузкові драбини.....	35
Некромант-осквернитель.....	19
Оборонний мур.....	34
Очки адреналіну.....	16
Парна зброя.....	30
Перезарядження.....	36
Переміщення.....	12, 21
Переміщення зомбі.....	27
Персонаж.....	10
Поранення.....	25, 26, 30
Потвора.....	18
Початкове спорядження.....	8
Поява зомбі.....	28
Приготування.....	6
Пріоритет цілей.....	32
Рівень небезпеки.....	16
Руїни.....	35

Спогання.....	20
Спорядження.....	36
Уміння.....	51
Упорядкування інвентарю / Обмін спорядженням.....	21
Успіх.....	30
Фаза гравців.....	21
Фаза зомбі.....	25
Чари.....	23
Шум.....	15
Щит.....	26

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри:

Рафаель ГІТОН, Жан-Батист ЛЮЛЬЄН, Ніколя РАУЛЬ
і Давід ПРЕТІ

РОЗРОБЛЕННЯ:

Фел БАРРОС, Фабіо ТОЛА, Родріго СОННЕССО, Антоніо ПАЕС

ВИРОБНИЦТВО:

Ребека ГО (основна), Тьяго АРАНЬЯ, Деріл ЧУ, Рендалл ЧУА,
Марсела ФАБРЕТІ, Гільєрме ГУЛАР, Ізадора ЛЕЙТ, Шафік
РІЗВАН, Ніколас СІА, Кеннет ТАН і Грегорі ВАРГЕЗІ

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ:

Жереми МАССОН (дизайн персонажів й обкладинки),
Джорджія ЛАНЗА (кольори), Ніколас ФРУКТЮ (плитки)

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:

Габріель БУРГІ (основний), Маттео ЦЕРЕСА (основний),
Марк БРУЙЛОН, Луїза КОМБАЛ, Фабіо ДЕ КАСТРО,
Макс ДУАРТЕ та Джулія ФЕРРАРІ

СТВОРЕННЯ ФІГУРОК:

Вінсент ФОНТЕН, Арагорн МАРКС, BigChild Creatives,
Джейсон ГЕНДРІКС, Елфрід ПЕРОЧОН, Карлес ВАКЕРО
та Рафал ЖЕЛАЗО

НАПИСАННЯ ТЕКСТІВ:

Ерік КЕЛЛІ

РЕДАКТОР:

Джейсон КЕПП

АРТДИРЕКТОР:

Мат'є АРЛО

ВИДАВЕЦЬ:

Давід ПРЕТІ

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр РУЧКА

Керівник проекту: Володимир РИБАКОВ

Випускова редакторка: Алла КОСТОВСЬКА

Перекладач: Філіпп ГОЛОВНІН

Редактор: Сергій ЛИСЕНКО

Дизайн і верстка: Артур ПАТРИХАЛКО

Особлива подяка: Володимир ІВАНОВ

Українське видання © 2024 Geekach LLC. Україна, 03124, Київ, бул.
Вацлава Гавела, буд. 4. www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua
© 2024 CMON Global Limited, усі права застережено. Жодну части-
ну цього продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу
правовласника. Guillotine Games і логотип Guillotine Games — тор-
гові марки Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON і логотип CMON
— зареєстровані торгові марки CMON Global Limited. Реальні ком-
поненти можуть відрізнятися від зображених. Фігурки та пласти-
кові елементи складені, але не пофарбовані. Виготовлено в Китаї.

ІГРОВИЙ РАУНД

Кожен раунд починається з:

01- ФАЗА ГРАВЦІВ

Гравець із жетоном першого гравця активує своїх героїв по черзі в будь-якому порядку. Коли він зробить це, далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Кожен герой може виконати 3 дії з перелічених нижче. Якщо в правилах не вказано інакше, кожен дію можна виконати кілька разів протягом одного ходу.

- + **Переміщення.** Перемістіть героя на 1 зону (якщо герой виходить із зони з зомбі, він додатково витрачає по 1 дії за кожного зомбі).
- + **Обшук (один раз за хід).** Тільки в зоні будівлі без зомбі. Візьміть карту з колоди спорядження. Потім герой може упорядкувати інвентар, не витрачаючи дію.
- + **Упорядкування інвентарю / Обмін спорядженням.** Герой може обмінятися будь-якою кількістю карт з іншим героєм у своїй зоні. Обмін може бути нерівноцінним.
- + **Бойова дія:**
 - **Дія ближнього бою:** в комірці руки повинна бути зброя ближнього бою.
 - **Дія дальнього бою:** в комірці руки повинна бути зброя дальнього бою.
 - **Дія магічного бою:** в комірці руки повинно бути бойове заклинання.
- + **Чари:** в комірці руки повинні бути чари.
- + **Узяти або активувати ціль** у зоні героя.
- + **Нічого не робити:** герой втрачає всі позосталі дії.
- + **Попуміти:** покладіть жетон шуму в зону героя.
- + **Дія з казаном (витрачає 3 дії):**
 - **Перемістіть казан:** із зони з героєм у сусідню зону, до якої можна дістатися. Герой переміщується разом з казаном.
 - **Вилийте казан** з оборонного муру на сусідню зону вулиці. Всіх персонажів у цій зоні знищено.
- + **Дія вартових:**
 - **Переміщення.**
 - **Ближній або дальній бій.**
 - **Переміщення або виливання казана** (3 або більше вартових).

Коли всі гравці завершать свої ходи:

02- ФАЗА ЗОМБІ

Крок 1 — активація: атака АБО переміщення

Кожен зомбі активується й витрачає 1 дію на атаку або переміщення:

- + Кожен зомбі атакує героя у своїй зоні.
- + Зомбі, які не атакували героїв, переміщуються.

Кожен зомбі віддає перевагу героям на лінії видимості, до яких може дістатися. Якщо на лінії видимості зомбі немає жодного героя, він віддає перевагу зоні з найбільшою кількістю жетонів шуму, до якої може дістатися. Вибирайте найкоротший маршрут. Якщо є кілька цільових зон, ігноруйте ту, до якої не можна дістатися. Інакше гравці самі вибирають напрямок переміщення зомбі.

Крок 2 — поява зомбі

- + Розіграйте появу зомбі в кожній зоні появи на ігровому полі по порядку, починайте із зони появи № 1 та закінчуйте зоною появи осквернителя.
- + Кількість нових зомбі залежить від найвищого рівня небезпеки серед усіх героїв.
- + **Якщо закінчилися фігурки вказаного типу,** розмістіть на ігровому полі всі позосталі фігурки. Потім розмістіть на ігровому полі потвора. Якщо на полі вже є потвора, натомість розіграйте додаткову активацію потвори.
- + **Некромант-осквернитель:** перемістіть жетон появи зомбі, з якого він з'явився, у сусідню зону в напрямку маяка, потім викладіть на ігровому полі жетони споганення.

03-ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

- + Вилучіть із ігрового поля всі жетони шуму.
- + Наступний гравець за годинниковою стрілкою отримує жетон першого гравця.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛЕЙ

Якщо кілька цілей мають однаковий пріоритет, гравці самі вирішують, яку знищити першою.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛІ	ТИП ЗОМБІ	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ	КІЛЬКІСТЬ ПОРАНЕНЬ, ЩОБ УБИТИ	ОЧКИ АДРЕНАЛІНУ ЗА ВБИВСТВО
1	Виродок / Потвора (будь-яка) / Дракон	1	2/3/Особлива	1/5/1
2	Блукач (будь-який) + Згряя щурів + Убивчі круки	1	1	1
3	Бігун (будь-який) + Зомбі-вовки	2	1	1
4	Некромант (будь-який)	1	1	1