



# Зомбишор

НЕТ ПОКОЯ НЕЧИСТИ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



## ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ .....	2
ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ.....	3
ВОССТАВШИЙ ДРАКОН.....	4
Появление восставшего дракона .....	4
Активация восставшего дракона .....	5
Атака: поток зомби .....	5
Движение: грузное приземление .....	5
Карты уязвимостей .....	5
ОСАДНОЕ ОРУДИЕ: БАЛЛИСТА..	6
ПРИЗРАЧНЫЕ ХОДОКИ.....	7
ПОЛЧИЩА КРЫС .....	7
ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ.....	8



## СОСТАВ ИГРЫ

### 47 КАРТ

#### 32 карты зомби

- Восставший дракон..... ×8
- Призрачный ходок .....
- Полчище крыс .....

#### Карты уязвимостей .....

#### Карты завалов/компасов .....

#### Карта-памятка (баллиста) ...



### 35 ФИГУРОК



1 восставший дракон



1 осадное орудие: баллиста



18 призрачных ходков



15 полчищ крыс



## ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

**Е**сть места, будто пропитанные чёрной магией. Её след лежит на всём и вся. Возможно, причиной этому послужил мощный ритуал некромантов или кто-то осквернил захоронение и пробудил древнее зло. А может, всему виной проделки потусторонних сил. Кто знает? Заражённых тянет сюда, как мотыльков на свет. Зомби будто подпитываются от этих мест. А ещё тут гнездятся опасные твари вроде восставших драконов. Смотришь на всё это, и патетса, что зло победило и надежды больше нет.

Но наша команда отчаянных героев уже вышла на охоту за нежитью. Пока мы можем держать оружие, нечисти не будет покоя!



Для игры с дополнением «Нет покоя нечисти» вам понадобится базовый комплект «Зомбицид: Чёрная чума» или «Зомбицид: Зелёная орда». Чтобы добавить в игру дополнение, выполните несколько простых шагов (если в описании приключения не указано иное).

**1.** Добавьте выбранные карты зомби в колоду зомби.

**Восставший дракон** — это огромный зверь, который летает над игровым полем и охотится на выживших, вместо пламени изрыгая потоки зомби. Это сильный противник. Победить его под силу лишь опытным выжившим.

**Призрачные ходоки** — зомби-призраки, парящие над землёй. Обычное оружие их не берёт. Нужны боевые заклинания, артефакты из хранилищ, драконье пламя или баллиста.



**Полчища крыс** — заражённые грызуны, сила которых в их числе. Чем их больше, тем они отчаяннее.

Даже одна новая разновидность зомби заставит выживших попотеть. А вместе они втрое опаснее. Рискнёте потягаться со всеми?

**2.** Если вы решили побороться с восставшим драконом, сделайте следующее:

- добавьте карты дракона в колоду зомби и перемешайте её;
- карты уязвимостей дракона сложите в отдельную колоду и перемешайте;
- положите карты завалов/компасов рядом с полем;
- поместите баллисту в стартовую зону выживших. Она понадобится, чтобы победить дракона.

Вы готовы начинать!



## ВОССТАВШИЙ ДРАКОН

**З**омби становилось всё больше и больше. Зараза стремительно распространялась по землям. Драконы пробудились от многовекового сна, чтобы положить ей конец. Они сошлись с зомби в открытом бою: драконы были уверены в победе, ведь их пламя скосило не одну армию.

Но не в этот раз. Биться с живыми мертвецами без плана было ошибкой. Многие пали. Восставшие из мёртвых драконы стали зомби, но сохранили свои инстинкты и мощь.



Так выглядят карты восставшего дракона, карты уязвимостей и двусторонние карты завалов/компасов.

В дополнении «Нет покоя нечисти» вы найдёте 8 карт зомби для появления восставшего дракона и 5 карт уязвимостей, которые указывают, каким оружием его можно ослабить до тех пор, пока вы его не убьёте. Двусторонние карты завалов/компасов помогут отметить разрушенные драконом здания и определить, в какую сторону отбросит выживших при приземлении дракона. А баллиста — это осадное орудие, из которого больше всего шансов убить монстра.

У восставшего дракона следующие характеристики.

**Урон:** 2 (бросок брони не спасёт).

**Чтобы уничтожить:** 2 ранения (см. раздел «Карты уязвимостей»).

**Опыт за убийство:** 1 очко за каждую карту уязвимости.

**Особые правила:**

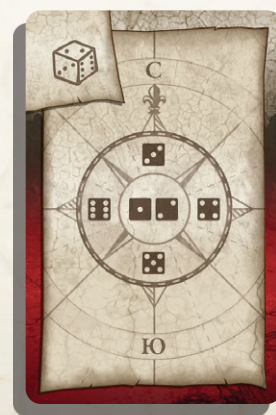
- На восставшего дракона не действуют никакие игровые эффекты (включая драконье пламя, чары и умения). Против него работает только баллиста и оружие, указанное на действующей карте уязвимости (см. раздел «Карты уязвимостей»).
- Восставший дракон — огромный зверь, летающий над полем. Он видит выживших через препятствия и внутри зданий.

### ◆ ПОЯВЛЕНИЕ ВОССТАВШЕГО ДРАКОНА

Восставший дракон появляется, если вы раскрываете соответствующую карту зомби при жёлтом уровне опасности и выше. Поместите фигурку восставшего дракона не в ту зону, где он должен появиться, а в центральную зону этого же фрагмента поля. После появления дракон совершает **грубое приземление**. Оно происходит в несколько шагов в следующем порядке.

**1.** Все зомби в зоне приземления дракона погибают. Их разновидность и особенности не имеют значения (дракон давит даже призрачных ходяков). Очки опыта за это не начисляются.

**2.** Если в зоне приземления дракона есть выжившие или осадное орудие, возьмите верхнюю карту компаса, расположите её параллельно любому краю поля и бросьте кубик за каждую фигурку. Переместите фигурку, за которую бросали кубик, на 1 зону в указанном направлении (не считается движением). Если перемещение невозможно (выживший или осадное орудие упирается в край поля или стену), фигурка остаётся на месте. Выживший, оставшийся в зоне приземления дракона, получает 2 ранения (бросок брони не спасёт). Осадное орудие, оставшееся в зоне приземления дракона, уничтожается.



Карта компаса. Чтобы узнать, в какую сторону отбросит выжившего, расположите карту компаса параллельно любому краю поля и бросьте кубик. Если выпало 1 или 2, фигурка остаётся в зоне с драконом.

3. Если дракон приземляется на здание, положите поверх него карту завала. Теперь эта зона блокирует прямую видимость. Её нельзя обыскать и в неё нельзя попасть. Однако если в зоне есть выживший, он может её покинуть. Если цель вашего приключения погребена под завалами, партия считается проигранной.

4. Раскройте карту уязвимости. Восставшего дракона можно атаковать и ранить только из баллисты и оружия, указанного на раскрытой карте уязвимости (и только если оно наносит минимум 2 ранения).

## ◆ АКТИВАЦИЯ ВОССТАВШЕГО ДРАКОНА

Восставший дракон активируется по обычным правилам активации зомби (атака, затем движение). Но у дракона есть несколько особенностей.

### АТАКА: ПОТОК ЗОМБИ

Дракон изрыгает зомби из своего брюха в зону с наибольшим числом выживших в пределах дальности 0–1 (если есть). Целью может стать зона, которая не находится в прямой видимости и расположена по диагонали. Если подходит несколько зон, выбор делают игроки. Раскройте карту зомби. Они появятся в целевой зоне в соответствии с текущим уровнем опасности. Если вы раскрыли карту восставшего дракона, сбросьте её и раскройте следующую.

Зомби, появившиеся из брюха дракона, не активируются во время той же фазы зомби, в которой они появились!

### ДВИЖЕНИЕ: ГРУЗНОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Если восставший дракон не атаковал, он движется **последним из всех зомби**. Его целевая зона определяется по обычным правилам движения зомби, но дракон перемещается на 1 фрагмент поля в направлении цели, а не на одну зону. Поставьте его в центральную зону следующего фрагмента поля. Восставший дракон не может проникать в хранилища и не движется, если все выжившие находятся в хранилищах.

Передвинувшись в целевую зону, дракон совершает **грузное приземление**. Разыграйте его по тем же правилам, что и при появлении восставшего дракона. Чудовище обрушивается с неба и крушит всё, что видит!

## ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ ДРАКОНАМИ

В игре могут быть несколько разных драконов. Но на поле одновременно может находиться только одна фигурка дракона. Если раскрыта ещё одна карта дракона (любой разновидности), находящийся на поле дракон получает дополнительную активацию.



## ◆ КАРТЫ УЯЗВИМОСТЕЙ

Уберите восставшего дракона с поля, если поразили его с помощью **баллисты** или **оружия, указанного на действующей карте уязвимости** и наносящего не меньше 2 ранений. Дракон улетает, чтобы выждать лучшего момента и атаковать снова.

- Выживший, который ранил дракона, получает 1 очко опыта и случайную карту артефакта из хранилища (если возможно).
- Действующая карта уязвимости сбрасывается и больше не используется в текущей партии. Дракон погибает, когда все карты уязвимостей уйдут в сброс. С этого момента, если раскрывается карта появления восставшего дракона, ничего не происходит. Одним монстром меньше!



# ОСАДНОЕ ОРУДИЕ: БАЛЛИСТА

Баллиста появляется в начале игры в одной зоне с выжившими, если в игре есть дракон (любой разновидности). Если в игре несколько драконов, выжившие начинают с таким же числом баллист. Поставьте фигурку баллисты в стартовую зону выживших во время подготовки к игре. Баллиста — осадное орудие. Это не персонаж. Выжившие могут управлять баллистой, тратя на это осадные действия.



## • Передвижение баллисты

**Сколько нужно потратить действий: 2**

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

Если баллиста оказалась в водной зоне, она уничтожена — уберите фигурку с поля.

## • Стрельба из баллисты

**Сколько нужно потратить действий: 2**

Выживший, находящийся в одной зоне с баллистой, тратит 2 действия, чтобы зарядить её и выстрелить. Стрельба из баллисты — не боевое действие. На него не влияют умения, снаряжение и игровые эффекты, относящиеся к боевым действиям. **Стрельба из баллисты не создаёт шума.**

Баллиста попадает во все зоны по выбранной игроком прямой линии, начиная от зоны, где она находится. Цель не обязана находиться в прямой видимости, но выстрелы не проходят через стены и закрытые двери. Бросьте кубики для каждой целевой зоны. У баллисты следующие характеристики:

**Дальность: 1+.**

**Кубики: 3.**

**Точность: 4+.**

**Урон: особые правила.** Все цели, атакованные из баллисты, погибают вне зависимости от разновидности и особенностей. Кроме дракона, который получает урон и улетает, пока не будут сброшены все карты уязвимостей.

Точность повышается до 3+, если любой выживший видит целевую зону. Действуют правила приоритета целей и попаданий в своих.

Йоханнес стреляет из баллисты. Стрела летит по прямой линии без ограничений прямой видимости, пока не упрётся в восточную стену.

Изгородь не мешает стреле, несмотря на отсутствие прямой видимости. Чтобы убить ходока, игрок бросает 3 кубика с точностью 4+.

Меган видит зомби, и это повышает точность до 3+. : 2 попадания!



Дракона с любой уязвимостью можно атаковать из баллисты. Игрок бросает 3 кубика. Точность 4+ повышается до 3+, потому что монстр в прямой видимости Йоханнеса. : 1 попадание! Этого достаточно: дракон улетает с поля.

Чтобы избавиться от отродья, игрок бросает 3 кубика с точностью 4+. : 1 попадание! У баллисты нет значения урона, её выстрелы смертельны. Прощай, отродье!

Приоритет целей действует, поэтому бегун выживает. Атака заканчивается в этой зоне, потому что стрела упирется в восточную стену.



## ПРИЗРАЧНЫЕ ХОДОКИ

Однажды мы заметили призраков в толпе зомби. Оказалось, что это новая разновидность мертвецов. Они парят над землёй, излучая мощные потоки энергии. Призракам не страшны клинки и стрелы — от них могут спасти лишь драконье пламя и заклинания.

Со временем я поняла, что эта напасть развивается и приспосабливается. Зомби мутируют. Как появились призрачные ходоки? Остаётся ли в зомби что-то от носителя? Неужели всё это — чудовищные эксперименты некромантов? Чего они добиваются? Или зараза достаточно разумна, чтобы самостоятельно находить новых жертв?

Столько вопросов — и так мало времени. Нужно убедить других выживших отправиться на поиски ответов.

Дневник Меган



У призрачных ходоков следующие характеристики.

**Урон:** 1.

**Чтобы уничтожить:** 1 ранение (подойдёт не любое оружие, см. ниже).

**Опыт за убийство:** 1 очко.

**Особые правила:**

- Призрачные ходоки — разновидность ходоков. Но они не получают дополнительный ход, если вы раскрываете карту дополнительного хода ходоков.
- Призрачного ходока можно убить только из баллисты либо уничтожить боевым заклинанием, драконьим пламенем или артефактами из хранилищ (включая магическое снаряжение из дополнения «Вульфсбург»).



## ПОЛЧИЩА КРЫС

Многие считают крыс вредителями, которых надобно истреблять. Всё потому, что паршивцы поедают запасы зерна и несут грязь в дома. Но, если подумать, мы с крысами чем-то похожи. Род людской тоже выживает как может. Мы виним крыс в распространении чёрной чумы, напасти зомби, но, кажется, им досталось не меньше нашего. Грызуны уязвимы и легко становятся жертвами нежити, превращаясь в крыс-зомби.

Крысы-зомби многочисленны и действуют стаями. Если раньше они боялись людей, то сейчас страх заглушает жажда человеческой плоти. По неизвестным причинам они передвигаются большими группами. Когда крысы чувствуют добычу, их тут же сбегается целое полчище. Чем их больше, тем эти твари бесстрашнее. А вы знаете, какими быстрыми и проворными бывают крысы.

У полчища крыс следующие характеристики.

**Урон:** 1.

**Чтобы уничтожить:** 1 ранение.

**Опыт за убийство:** 1 очко.



**Особые правила:**

- Полчище крыс получает дополнительный ход каждый раз, когда раскрывается карта зомби с полчищем крыс.
- До начала движения полчища крыс определите его целевую зону. Полчище движется к ней на 2 зоны или меньше за активацию. Крысы-зомби не меняют направление во время движения, если на пути появилась новая цель. В фазе активации у полчища крыс только одно действие: или движение, или атака.
- Во время движения полчище крыс игнорирует препятствия, которые затрудняют или перекрывают движение, **кроме закрытых дверей и стен.**



# ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Обновлённая таблица приоритета целей включает персонажей игр «Зомбицид: Чёрная чума», «Зомбицид: Зелёная орда» и дополнений.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	РАЗНОВИДНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА
1	Выживший	-	-	-
2	Дракон (любой)	1	2	1
3	Вороны-зомби / Полчище крыс	1	1	1
4	Ходок (любой)	1	1	1
5	Толстяк / Отродье (любые)	1	2/3	1/5
6	Бегун (любой)	2	1	1
7	Волк-зомби	3	1	1
8	Некромант (любой)	1	1	1

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

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### Разработчики:

Рафаэль Житон, Жан-Батист Лувье и Николая Рау

### Исполнительный продюсер:

Тьягу Аранья

### Иллюстрации:

Жереми Массон, Никола Фруктюс и Луизе Комбаль

### Графический дизайн:

Матье Арлу, Луизе Комбаль и Марк Брульон

### Скульпторы:

Патрик Массон, Тьерри Массон, Эдфред Перошон, Эдгар Скомо-ровски, Реми Трембле, Карлес Вакеро и Рафал Зелазу

### RN Estudio:

Карлос Гарсия и Рафаэль Навахаc Bigchild Creatives: Уго Гомес Брионес, Алехандро Муньос, Адриан Рио, Африка Мир, Рауль Фернандес Ромо и Луа Гаро

### Редактор:

Колин Янг

### Дополнительная разработка:

Лео Алмейда, Фел Баррос, Алехсандру Олтеану, Марко Португал, Майкл Шиналл и Фабио Тола

### Издатель:

Давид Прети

### Игру тестировали:

Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Луизе Комбаль, Юрий Фанг, Оден Житон, Матье Арлу, Эрик Нуоу и Рафал Зелазу

© 2024 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

### Общее руководство:

Михаил Акулов

### Руководство производством:

Иван Попов

### Директор издательского департамента:

Александр Киселев

### Главный редактор:

Валентин Матюша

### Выпускающий редактор:

Дарья Дунайцева

### Переводчик:

Диана Гончарик

### Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

### Дизайнер-верстальщик:

Дарья Великсар

### Корректор:

Ольга Португалова

### Лицензионный менеджер:

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно