

LAST NIGHT ON EARTH  
**GROWING  
HUNGER**™  
EXPANSION

Книга правил

**FLYING FROG**™  
**PRODUCTIONS**

A Game Expansion for  
Last Night On Earth



# Последняя ночь на земле Растущий голод

By  
Jason C. Hill

*Кошмар живых трупов продолжается, и борьба за выживание становится все более опасной.*

*Жаждающие плоти зомби заполнили городок Вудинвейл, сея смерть и разрушения. Оставшимся в живых героям некуда бежать, но они нашли себе соратников, а также новые виды оружия для своего арсенала. И теперь им есть, что противопоставить растущему голоду мертвецов.*

## Содержимое игры.

- 1 цветная книга правил
- 2 фрагмента игрового поля в форме буквы L
- 4 уникальных героя (серого цвета)
- 7 фигурок зомби (красного цвета)
- 25 новых карт колоды героев
- 25 новых карт колоды зомби
- 4 листка персонажа
- 3 карты сценария
- 2 цветных страницы жетонов

## Новые Жетоны

### Жетоны «Свободный поиск»

Используются в некоторых сценариях. Размещаются в зданиях в начале игры и дают героям ограниченную возможность совершать Поиск, даже во время перемещения.



### Жетоны «Исследование»

Вводятся в игру по согласию игроков в существующих сценариях. Они действуют примерно как жетоны «Свободный поиск», но с добавлением элемента опасности и потенциальной большей награды.

## Двери / Запертые двери

Вводятся в игру по согласию игроков. Добавляют новые двери на игровом поле, а Зомби могут запирают двери навсегда.



## Прочие жетоны.

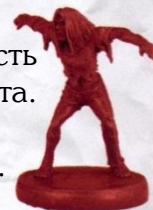
В это дополнение были добавлены жетоны, которые не описаны в этой книге. Они предназначены для использования в рамках домашних правил, самодельных сценариев, а также официальных сценариев, которые появятся в будущем.



## Новые миниатюры

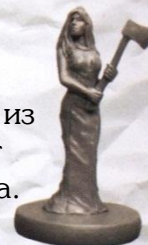
### Зомби красного цвета

В дополнении «Растущий голод» есть семь фигурок зомби красного цвета. Они используются для различных целей, обозначенных в сценариях.



### Герои

Добавлено 4 фигурки новых героев, каждой из которых соответствует свой листок персонажа.





## Новые значения карт

### Двуручное

Некоторые предметы Героев помечены как Двуручное. Двуручные предметы занимают место как 2 Предмета, при ограничении Героев на 4 предмета. Если Двуручный предмет – оружие (неважно, ручное или дальнобойное) оно считается как 2 Оружия. Это означает, что Герой не может нести ещё оружие, т.к. имеется ограничение на 2 Оружия.



## Супермаркет

Обыск: Поместите в сброс 3 карты из колоды Героев и затем возьмите 2 Карты из колоды Героев в руку. Это прекрасный способ быстро экипироваться и немного ускорить ротацию карт в колоде.

Так как 2 карты, которые вы оставляете себе, тянутся, то можно применять способность «Находчивый» Джейка Картрайта. Кроме того, поскольку Обыск подразумевает Поиск, то можно применять «Фонарь» для повторного сброса и вытягивания.

## Новые здания

В некоторых зданиях дополнения «Растущий голод» можно провести «Обыск». Эта возможность новая и ее следует описать подробнее. Возможность «Обыска» для зданий уникальна, и для каждого из них действует иначе, нежели отдельная карта, которую герой может вытянуть. Герой активирует возможность Обыска, попадая на место Поиска в соответствующем здании.

### Антикварный магазин

Обыск: замешайте 2 карты из стопки сброса в колоду Героев. Это могут быть любые 2 карты из сброса Героев.

### Библиотека

Обыск: Герой раскрывает карты с верха колоды героев, пока не найдется карта события (включая события городских жителей); Герой забирает эту карту события себе в руку и замешивает остальные раскрытые карты обратно в колоду Героев. Способность «Находчивый» Джейка Картрайта или «Фонарь» не могут быть использованы при обыске библиотеки, поскольку карты не тянутся, а раскрываются.





# Особые условия сценариев

Во всех новых сценариях «Растущего голода» используются некоторые особые правила. Они обозначены красным текстом в верхней части параграфа «Цели сценария» на соответствующей карточке.

## Здания, набитые вещами

Делая Обыск в здании, Герой может взять указанную карту (то есть которая названа в обыске) из сброса или Колоды Героев. Если карта берется из Колоды Героев, перемешайте ее после этого.

## Герои восполняют свои ряды

Когда Герой погибает (или обращается в Героя-Зомби), играющий за этого Героя, может немедленно поместить на игровое поле нового Героя вместо убитого. Этот герой сразу входит в игру согласно пункту, описанному в основной книге правил. Обратите внимание, что, если сценарий не указывает иного, Зомби все равно побеждают, убив четырех героев. Также имейте в виду, что если игрок контролирует только одного героя, этот герой все равно превращается в зомби после смерти.

## Начальный набор карт героев

Каждый Герой начинает с определенным количеством карт (указано в скобках) в добавление к любым картам Героев, с которыми они начинают в обычных условиях (например, когда Стартовой Локации нет на игровой доске). Например, сценарий, в котором есть фраза «Начальный набор карт героев (2)», позволяет каждому герою взять по 2 карты. Они тянутся с верха колоды Героев так что Джек Картрайт не может применять способность «Находчивый». «Фонарь» также нельзя использовать, поскольку это не действие Обыска в здании.

## Жетоны «Свободный поиск»

В начале игры, после того как Герои расставлены, разместите жетоны «Свободный поиск» в каждое здание, где НЕТ Героя. Жетоны размещаются по одному на здание, не в каждую клетку.

Если Герой заканчивает передвижение в здании с жетоном «Свободный поиск» он может убрать его, чтобы немедленно совершить Поиск (взять карту из Колоды Героев или использовать Обыск). Жетон «Свободный поиск» может быть использован, только если Герой передвигался в свою Фазу Перемещения (а не совершал Поиск или другое действие вместо Передвижения).

Если игра происходит в Особняке, то жетоны «Свободный Поиск» размещаются в каждую из четырех внешних двухклеточных комнат. Эти жетоны размещаются всегда, даже если Герои начинают игру в здании Особняка.



Free Search



На этой диаграмме показаны 4 двухклеточные внешние комнаты Особняка.



## Могильные Зомби ●●●●

В начале игры возьмите 7 красных зомби и разместите их в отдельный Запас. Эти красные зомби не входят в запас обычных зомби.

Во время игры, когда необходимо породить новых зомби, после броска кубика вы сами выбираете, какие зомби появятся (соотношение 2 обычных к 1 могильному).

Пример: на кубике выпало 5, вы можете разместить 3 обычных зомби и 1 могильного или 1 нормального Зомби и 2 могильных.

**Когда Могильный Зомби погибает, он не возвращается в Запас, а убирается из игры.**

Могильные Зомби могут появиться в игре только во время фазы Порождение новых зомби или при стартовом размещении.

Могильные Зомби не могут появиться в результате розыгрыша Карты Зомби, которая не порождает зомби, или жетона «Исследования». Могильные зомби учитываются при броске на порождение Зомби.

Если за Зомби играют 2 игрока, то у каждого есть собственный запас из 7 Зомби соответствующего цвета и общий запас из 7 красных Зомби. Красными Зомби, находящимися на игровой доске, игроки управляют по очереди (например, играющий коричневыми Зомби по четным ходам, а играющий зелеными Зомби по нечетным).

В начале игры бросьте кубик **D6**, чтобы определить, какую способность будут иметь ваши Могильные Зомби. Обратите внимание, что определенная способность может быть только одна до конца игры.

- 1)Прогнивший** – Могильный Зомби игнорирует ранение при результате броска кубика 4+ (кроме Взрывчатки).
- 2)Жадный до мозгов** – Могильный Зомби имеет 2 единицы Здоровья. Если он ранен, положите жетон ранения под фигурку Зомби.
- 3)Недавно умерший** – Могильный Зомби передвигается на D3 вместо 1.
- 4)Бешеный** – Могильный Зомби кидает дополнительный Кубик Боя.
- 5)Стадное чувство** – Могильный Зомби может появиться при зарождении на любой клетке, где есть хотя бы один Зомби.
- 6)Разносчик** – когда Могильный Зомби ранит Героя, бросьте D6. При результате 5 или 6, Герой немедленно обращается в Героя-Зомби (его игрок может взять нового Героя). Этот эффект, впрочем, может быть отменен даже после броска с помощью карты События Героев, (в данном случае эффект считается картой Зомби).

## Автоматическое Порождение Зомби ●●●●

Играющий за Зомби **ВСЕГДА** выставляет новых Зомби в конце Хода Зомби (на бросок кубика, согласно шагу 6 – Размещение новых зомби). Таким образом, вы можете пропустить шаг 3 – бросьте кубик для порождения зомби, так как в нем нет нужды.

## Орда Зомби (21) ●●●●

В сценариях, где используется это правило, Запас играющего за Зомби составляет не 14, а 21 Зомби, включая зомби красного цвета. На игровом поле могут находиться все 21 зомби (+ Герои-зомби).

На Зарождение новых Зомби кидается 3 кубика D6. Если 2 человека играют за Зомби, то каждый кидает 2 кубика D6 и у каждого собственный запас из 7 зомби соответствующего цвета и общий запас из 7 Красных Зомби.



Красными Зомби, находящимися на игровой доске, игроки управляют по очереди (например, Коричневый Зомби Игрок во время четных ходов, а Зеленый Зомби Игрок во время нечетных). Если красный зомби убит, он возвращается в общий запас.

Красные Зомби в сценариях с правилом Орда зомби (21) считаются обычными зомби, без спецспособностей. Также в этих сценариях не могут применяться правила, подразумевающие особое использование красных зомби (в качестве, например, Могильных Зомби). Соответственно, в сценариях, где используются спецправила для красных зомби, не применяется правило Орда Зомби (21).

В большинстве сценариев, где используется правило Орда Зомби (21), также присутствует правило Автоматического Порождения Зомби. Если такого нет, то бросьте 3D6. Если сумма бросков больше, чем общее число зомби на поле, вы можете поставить новых зомби в конце хода. Если в игре два игрока за зомби, то в этом случае тот, кто контролирует красных зомби, в свой ход должен бросить 2D6 (вместо D6).



## Заметки о новых сценариях

### Разносчики чумы

Если в игре два игрока за зомби, то контроль над Разносчиками Чумы делится между ними. Коричневый игрок контролирует Разносчика Чумы (передвигает его, используя Голод Зомби, бросает Кубики Боя и т.д.) в нечетные ходы, а зеленый игрок - в четные. Если Разносчик Чумы получает рану, положите на его подставку жетон раны. Если Разносчик Чумы погиб, он удаляется из игры.

Радиус действия Голода Зомби для Разносчиков Чумы равен двум клеткам, и они всегда должны идти в направлении ближайшего героя. Очень важно отметить, что Разносчики Чумы передвигаются ТОЛЬКО с помощью Голода Зомби (если в радиусе 2х клеток от них есть герой).

### Зомби Апокалипсис

Разрушить здание с местом порождения очень заманчиво, так как это обычно довольно просто. Но будьте осторожны, так как это сокращает число мест, где зомби могут рождаться. Если мест порождения на карте не окажется, это будет означать проигрыш для зомби (даже если они уничтожили 6 зданий).

### Сжечь дотла!

Герои, входящие в игру в процессе сценария, не могут размещаться в Особняке. Вместо этого они размещаются в случайном здании. Если на карте есть Бензоколонка, то вероятно случится так, что героям будет очень легко выполнить задание по сжиганию Особняка. В этом случае вы можете усложнить ситуацию, позволив игроку за зомби использовать правило Могильных зомби.



## Дополнительные правила

Эти правила могут быть использованы в сценариях игры, но только если все игроки согласны с этим.

### Бонусы для героев \ зомби

Порой возникают ситуации, когда одна из групп игроков (зомби или герои) слишком уж легко побеждает. В этом случае, чтобы сбалансировать игру, придав ей больший интерес, вы можете активировать особые правила сценария. Наилучший бонус для героев - это Жетоны Свободного Поиска или Начальный набор карт (x). Для зомби оптимальными бонусами будут «Могильные зомби» или «Автоматическое порождение зомби».

### Применение жетонов свободного поиска \ могильных зомби в сценарии

Эти два правила специально сбалансированы друг против друга. Поэтому вы можете применять их вместе, чтобы придать игре изюминку.

### Применение новых особых правил в предыдущих сценариях.

Вероятно, вы захотите обновить ощущения от старых сценариев, добавив в них новые особые правила (Жетоны свободного поиска или Могильных зомби). Однако, очень важно соблюсти баланс, так что каждому из новых правил дан свой рейтинг. **1 ●** означает наименьшее влияние на игру, а **4 ●●●●** – наибольшее.

Значение этого рейтинга должно совпадать и на стороне героев, и на стороне зомби. Конечно, это лишь приблизительные вычисления, так что любые изменения должны вноситься с согласия **ВСЕХ** игроков.

Пример: Добавление правила с рейтингом **3 ●●●** для зомби означает, что шансы героев должны быть уравновешены. Это может сделать введением одного правила на **3 ●●●** или же нескольких правил, в сумме дающих такой показатель.

Также можно заметить, что правило «Начальный набор карт героев (x)» имеет рейтинг **X**. Это означает, что рейтинг для этого правила равен числу карт. (Пример: Начальный набор карт героев (2) имеет рейтинг **2 ●●**).

Вы можете экспериментировать с этой системой как угодно и пробовать любые комбинации правил. Следует лишь помнить, что система рейтинга дает лишь приблизительные цифры, так что вам следует опираться на собственный опыт и ощущения.

### Дверь \ Закрытая дверь

Двери - очень важный элемент игровой механики. Поменяв двери местами или добавив новые, вы сможете полностью изменить ощущения от сыгранного сценария. Жетон «Дверь» создает проход в стене здания, где его раньше не было, а жетон «Закрытая Дверь» навсегда закрывает проход и больше им нельзя воспользоваться. Вы можете попробовать сделать следующее. В начале игры, игрок-герой может положить 2 жетона Двери на любую стену. Эти двери постоянно открыты и действуют до конца игры. Чтобы уравновесить возможности, когда Зомби разыгрывают карту «Закрытая дверь», эта карта **Остается в Игре**. Поместите жетон «Закрытая Дверь» на выбранный проход. Теперь Герои не могут проходить через эту дверь. Если карта «Закрытая Дверь» отменяется, удалите жетон «Закрытая Дверь».





Предметы Героев с пометкой «игнорирует эффект закрытой двери» (например, Ключи или Пожарный топор) позволяют Герою убрать жетон «Закрытая дверь» при проходе через этот дверной проем. Карта Героя «Спасение через окна» не убирает жетон «Закрытая Дверь». Вместо этого просто переместите героя через жетон закрытой двери точно также, как и через любую стену.

### Жетоны Исследования

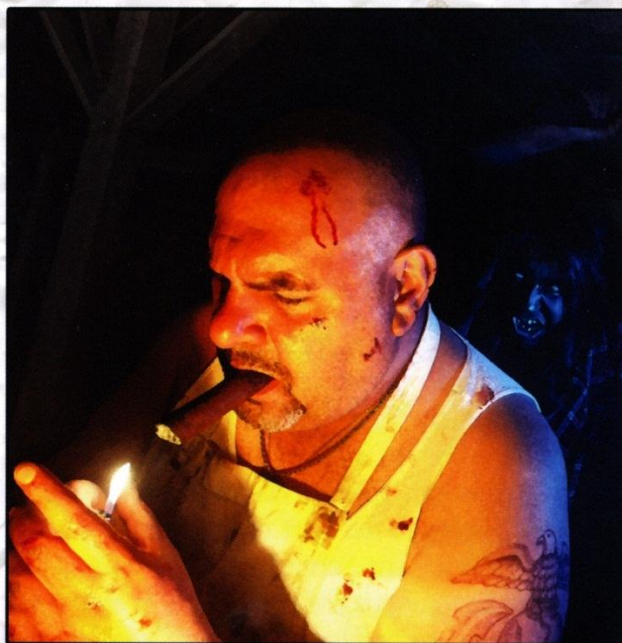
Вместо жетонов «Свободный поиск» можно использовать жетоны «Исследование». Общее число жетонов - 20. Из них: 16 – «Свободный Поиск», 2 – «Неожиданная Атака x 1» и по одному жетону «Неожиданная Атака x 2» и «Найден новый герой». Вы можете использовать их в любом сценарии, где не применяются жетоны Свободного Поиска. Как и жетоны Свободного поиска, жетоны Исследования приносят немало пользы героям, но, несмотря на большую награду, имеют также и элемент опасности.

Жетоны исследования перемешиваются в закрытой коробке игроком за зомби, который и выставляет их на поле в случайном порядке надписью «Exploration» вверх во все незанятые строения. Оставшиеся жетоны остаются в коробке и не используются до конца игры.

Жетоны исследования работают так же, как и жетоны свободного поиска, с той лишь разницей, что в конце фазы передвижения, Герой, находящийся в здании с жетоном «Исследование» может перевернуть жетон и сыграть действие, написанное на обратной стороне.

### Свободный поиск

Немедленно возьмите карту из колоды героев или используйте Обыск здания.



### Неожиданное нападение

Поместите фигурки Зомби, число которых указано на жетоне (1 или 2), из Запаса на одну клетку с Героем. Этот герой легкомысленно попал прямо в лапы мертвецов. Если за Зомби играет два Игрока, то Зомби могут быть взяты из запаса обоих игроков.

### Найден новый герой

Вы обнаружили ещё одного выжившего, который готов присоединиться к вам. Немедленно возьмите один из листков Персонажей и разместите соответствующую миниатюру на клетку, где был перевернут жетон. Этот новый пятый Герой **ВСЕГДА** приходит в игру с бонусной картой Героя.

Будучи пятым персонажем, этот новый Герой **НИКОГДА** не может быть заменен в случае гибели, даже если Трек Солнца находится в Черной Зоне или условия сценария имеют правило «Герои пополняют свои ряды». В ход, когда пятый Герой появился, он ничего не может делать, т.к. занят общением с другими выжившими (им можно не сражаться с зомби в своей клетке во время этого хода).





# Мини-игра: Один в темноте

«Один в темноте» - мини-игра для двух игроков продолжительностью 10 минут. В ней одинокий герой, загнанный в тупик, окружен толпами зомби.

Один игрок контролирует Зомби, а второй - единственного Героя. Этот сценарий может играть как отдельно, так и в качестве части истории. Например, вы можете сыграть 4 мини-игры «Один в темноте», после чего запустить обычный сценарий, в котором будут только те из героев, кто сумел выжить, и только с теми вещами, которые им удалось получить. Такая последовательная игра может доставить много удовольствия своей кинематографичностью, потому что теперь это уже не просто отдельный сценарий, а целая история.

## Расстановка

Случайным образом выберите две L-образных части поля и соедините их вместе. Затем, бросьте кубик Д6 и определите, расположение случайных зданий, согласно диаграмме (Правое поле 1-3, левое поле 4-6).

Играющий за героя случайным образом выбирает персонажа и размещает в случайном здании. Играющий за Зомби имеет в запасе 7 фигурок Зомби, 2 карты Зомби. Зарождение новых Зомби происходит на Д3. Это половина обычных ресурсов игрока за зомби.



## ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Начальный набор карт героя (2), жетоны «Свободный поиск»

- 1) Чтобы спастись, герой должен убить 6 Зомби до Рассвета. Для учета убитых Зомби используется карточка сценария «Сдохните зомби!».
- 2) Зомби побеждают, если убивают Героя или если Герой не смог убить 6 Зомби до Рассвета.

Turns: **10**

## Необязательные условия сценария

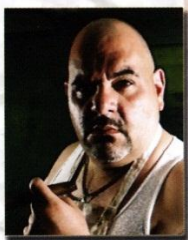
«Один в темноте» - это короткое приключение, рассчитанное на одного героя, поэтому существует несколько допущений, призванных разнообразить игру. Они не обязательны к применению и вводятся по согласию всех игроков.

- медсестра Бекки может использовать свою способность Первая Помощь вместо действия Перемещения, чтобы исцелить себя при броске кубика 4+
- к карте зомби Бесконечная ночь добавляется текст: «разместите Зомби из Запаса на каждое место порождения Зомби. Эти Зомби могут передвигаться и сражаться уже в этот ход. Также передвиньте жетон на Треке Солнца на 2 деления назад (таким образом, время игры увеличивается)».
- Любая карта, где написано условие «два или более Героев» (например, Неоправданная жертва, Перебранка, Ссора, Женские разборки, Спина к спине), немедленно сбрасывается при взятии, и игрок, который взял эту карту, передвигает жетон Трека Солнца на 1 деление вперед или назад.



# Новые Герои

## Сэм, Повар кафетерия



Прослужив два срока во Вьетнаме в качестве полкового повара, Сэм уволился из армии, обосновавшись в тихом зеленом городке Вудинвейл, где открыл свой кафетерий. Сэм пытается скрыться от суеты современной жизни и ужасных воспоминаний о войне, надеясь, наконец, обрести долгожданный душевный покой.

**Борец** – Может отменить любую карту зомби с пометкой БОЙ, сыгранную против него, на 4+.

## Аманда, Королева студенческого бала



Аманда, пятикратный лауреат конкурса «Мисс Вудинвейл», привыкла всегда получать, что хочет, так как ее семья одна из самых богатых в городе. У нее милое личико, стальной характер и она мастер манипуляций. Не так давно она была признана королевой студенческого бала и решила, что ничто не свете не сможет омрачить ее триумф.

**Красотка** – Любой Герой с чертой **Мужчина**, находящийся на одной клетке с Амандой кидает дополнительный Кубик Боя.

**Спрятаться** – Может отменить Бой при броске кубика 4+ (активация до броска Кубиков Боя)

**Молодость** – вместо Фазы перемещения может полностью исцелиться.

## Рахель Винтерс, Детектив



Рахель, офицер полиции соседнего города Брайдстон, приехала в Вудинвейл в поисках сбежавшего заключенного. Получив звонок от местного шерифа, детектив Винтерс тут же поехала в поселок неподалеку от города, надеясь, наконец, закончить свою двухлетнюю охоту.

**При исполнении** – начинает игру с Револьвером и Фонарем  
**Интуиция** – Может игнорировать любое ранение при броске 6+.

## Кенни, Разносчик из супермаркета



Всю свою жизнь Кенни был, что называется, лишним человеком. У него нет хороших друзей, а в школе его всегда дразнили. Устроившись на работу в супермаркет «Файн Фуд Продактс», он снова стал постоянной мишенью для насмешек, несмотря на свое трудолюбие. Кенни – тихий юноша, но внутри него бушует океан гнева, который пока не нашел выхода.

**Я нечаянно!** – получив рану или сбросив Предмет, может убить Зомби в Бою, даже если не выпадет дубль.

**Молодость** – вместо Фазы перемещения может полностью исцелиться.

## Вопросы и Разъяснения

**Вопрос** – Считается ли эффект карты «Лови обменом»?

**Ответ** – Нет.

**В** – Что происходит, если у героя уже есть в игре Героическая карта, а он хочет сыграть другую?

**О** – Если в игре находится одна героическая карта, другую играть нельзя.

**В** – Что происходит, если для возвращения в Запас героя-зомби, Могильного зомби или Разносчика чумы играется карта «Тренер Пэкер»?

**О** – Фигурки, у которых есть особенность «никогда не возвращаются в Запас», такие как герои-зомби или Разносчики Чумы, остаются на поле, несмотря на то, что бой с ними отменяется. Могильные зомби возвращаются в Запас.

**В** – Позволяет ли карта «Ржавые ключи» открывать закрытую дверь?

**О** – Нет. Фраза «Считаются ключами» относится только к названию карты.

**В** – Что происходит, если герой, имеющий «Четки» и Веру в игре, сбрасывает «Четки» в бою?

**О** – Эффект Веры остается до конца боя. После боя ее нужно сбросить, так как у героя больше нет статуса «Святой».

**В** – Эффект карты «Свершение правосудия» позволяет иметь бесконечные патроны в револьвере? Значит ли это также автоматическое попадание с применением карты «Сигнальная ракета»?

**О** – Да. «Свершение правосудия» работает именно так (но карта зомби «Упорство» все же работает). «Сигнальная ракета» попадает автоматически.

**В** – На какой клетке происходит бой, если использовать «Столб ограды» для атаки ближайшего зомби?

**О** – Бой происходит на клетке с зомби.



## Credits

**Game Design** - Jason C. Hill

**Graphic Design and Layout** - Jack Scott Hill

**Music Composition** - Mary Beth Magallanes

**Photography** - Jack Scott Hill

**Post Production Artwork** - Jack Scott Hill

Jason C. Hill

**Game Board Illustration** - Matthew Morgaine

**Rules** - Jason C. Hill

**Miniature Concept Artwork** - James Ma

**Miniature Sculpts** - Gael Goumon

**Playtesters** -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Chris Kennow, Mary Beth Magallanes, Aaron Martin, Christopher Shull, and many others.

### Cast

#### Heroes:

**Amanda** - Danielle Barnum

**Kenny** - Bill Gross

**Rachelle** - Kakaelina Warren

**Sam** - Phil Idrissi

**Johnny** - Casey Chambers

**Jenny** - Christina Lyon

**Billy** - Christopher Graddon

**Sally** - Michelle Sanchez

**Sheriff Anderson** - Chris Brockett

**Becky, The Nurse** - Alysia Rae

**Jake Cartwright,**

**The Drifter** - Matthew Morgaine

**Father Joseph** - Michael Medved

#### Townsfolk:

**Coach Packer** - Mike Porter

**Lizzy, Shopkeeper** - Rosa Hill

**'T-Bone' Packer** - Donnie Lousberg

**Doc Brody** - Jack W. Hill Jr.

**Deputy Taylor** - David Berger

#### Zombies:

Mark Brown

Jennifer Coonradt

Tom 'Coony' Coonradt

Gina Corpening

John Corpening

Matthew Dudley

Anne-Marie Henderson

Jason C. Hill

Joel S. Hills

Chris Kennow

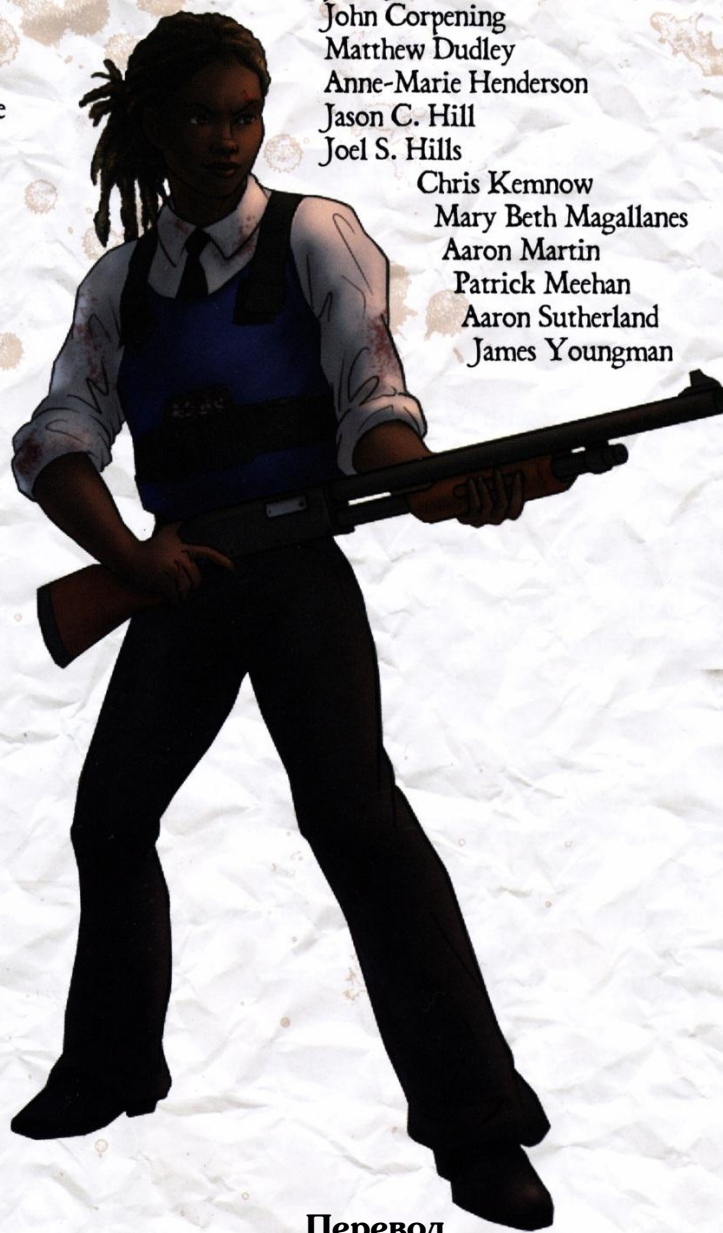
Mary Beth Magallanes

Aaron Martin

Patrick Meehan

Aaron Sutherland

James Youngman



#### Перевод

**Игорь Майоров "Радослав"**

**Редактирование и вёрстка**

**Алексей Пушкин "vas 13736"**

**Проверка правил**

**Козлов Александр "Oscar"**

**Особое спасибо :**

«MisteriG», «kissmybass», «Snowtrooper».

 **esera.ru**



## Особые правила сценариев

### Орда зомби (21)

Число зомби в запасе – 21 фигурка, вместо стандартных 14.

### Автоматическое порождение зомби

Игрок за зомби всегда выставляет новых зомби в конце своего хода.

### Герои восполняют свои ряды

Если герой убит, игрок может сразу же взять нового.

### Здания, набитые вещами

«Обыск»: можно взять выбранную карту из колоды Героев, после чего колоду нужно перемешать.

### Начальный набор карт героев (x)

Каждый герой начинает игру с дополнительным набором из X карт.

### Жетоны свободного поиска

В начале игры разместите жетоны свободного поиска во всех зданиях, где нет героев. Если герой заканчивает свое передвижение в здании, он может сбросить этот жетон и немедленно выполнить бесплатное действие Поиска (или же Обыска).

### Могильные зомби

Это особенные зомби, которые при порождении считаются за 2 обычных. Они красного цвета и в запасе их может быть 7 штук. Могильные зомби одноразовые и убираются их игры после гибели.

В начале игры бросьте кубик, чтобы определить способности могильных зомби. Способность может быть только одна.

**Прогнивший** – Могильный Зомби игнорирует ранение при результате броска кубика 4+ (кроме Взрывчатки).

**Жадный до мозгов** – Могильный Зомби имеет 2 единицы Здоровья. Если он ранен, положите жетон ранения под фигурку Зомби.

**Недавно умерший** – Могильный Зомби передвигается на D3 вместо 1.

**Бешеный** – Могильный Зомби кидает дополнительный Кубик Боя.

**Стадное чувство** – Могильный Зомби может появиться при порождении на любой клетке, где есть хотя бы один Зомби.

**Разносчик** – если Могильный Зомби наносит рану Герою, бросьте D6. При результате 5 или 6, Герой немедленно обращается в Героя-Зомби (его игрок может взять нового Героя). Этот эффект, впрочем, может быть отменен даже после броска с помощью карты События Героев, (в данном случае эффект считается картой Зомби).

## Заметки о правилах

Правило «Не может быть убит» - означает, что модель не может быть ни убита, ни обращена в героя-зомби. Модель может получать ранения до последней раны, которую нанести нельзя. Модель, которая «не может быть убита» также не может нанести сама себе ранение, которое способно было бы убить ее (пример: способность Отца Джозефа «Сила духа»)

«Убит на месте» - означает, что модель немедленно получает количество жетонов ран, равное его/ее показателю здоровья. Эти раны могут быть предотвращены. Если же нет, то модель удаляется из боя, который считается прерванным. Если событие «Убит на месте» произошло в результате использования оружия (например, при броске 6), то модель немедленно убирается из игры и никакие карты не могут быть сыграны для предотвращения этого эффекта (перебрасывание или добавление кубиков, отмена боя и т. д.).

Двуручные предметы - занимают место как 2 Предмета при ограничении Героев на 4 предмета. Если Двуручный предмет - это оружие (неважно, ручное или дальнобойное) оно считается как 2 Оружия. Это означает, что Герой не может нести в руках ещё оружие, т.к. имеется ограничение на 2 Оружия.

