



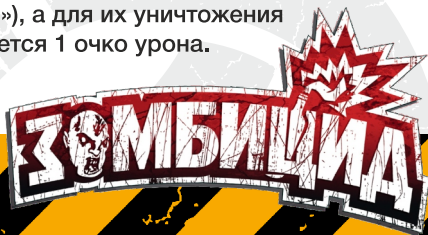
ЗОМБИ-ВОРОНЫ

#1 ПРАВИЛА ЗОМБИ-ВОРОН

Собаки оказались не единственными инфицированными животными. Вороны тоже, ведь они пожирали всякий мусор, чего им следовало бы избегать. Теперь они — в самом деле гадкие летающие зомби. Они достаточно малы, чтобы смочь пробраться повсюду, разбивая, если это необходимо, любые уцелевшие окна и штурмывая отверстия в крышах, обветшалых стенах и сломанных дверях. Никто не верит, что они такие шустрые, пока не повстречается с ними. Крыльям нипочём стены, автомобильные заторы и провалившиеся перекрытия, понимаете?

1. Зомби-вороны могут переместиться до 3 зон за активацию. Перед перемещением выберите для них целевую зону. Они двигаются к этой зоне и не меняют направления, если по пути появляется новая цель. Если при определении их целевой зоны требуется разделить ворон, то сделайте это до начала перемещения: дополнительное разделение во время движения невозможно. Зомби-вороны могут выполнить только одно действие за активацию — либо переместиться, либо атаковать.

2. Зомби-вороны имеют тот же уровень приоритета целей, что и токсичные ходоки (см. дополнение «Токсичный центр»), а для их уничтожения требуется 1 очко урона.



3. Летая, зомби-вороны при перемещении игнорируют ВСЕ преграды, которые препятствуют или замедляют движение (включая баррикады, закрытые двери, ямы, смотровые вышки и стены). Они также игнорируют игровые эффекты, не позволяющие им оставаться в какой-либо зоне, например, на завалах или в зонах безопасности.

#2 ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Это усовершенствованная таблица приоритета целей из игры «Улица Морг».

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СРЕЛКА)	-	-	-
2	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК / ЗОМБИ-ВОРОНЫ	1	1	1
3	ХОДОК / ВЕТХИЙ ХОДОК	1	1	1
4	ХОДОК-БЕРСЕРК	1	1	1
5	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ⁽¹⁾ / ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ⁽²⁾	1	2/3	1/5
6	ТОЛСТЯК ⁽¹⁾ / ОТРОДЬЕ	1	2/3	1/5
	ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК ⁽¹⁾ / АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ ⁽³⁾	1	2/много	1/5
7	ТОЛСТЯК-БЕРСЕРК ⁽¹⁾ / ОТРОДЬЕ-БЕРСЕРК ⁽⁴⁾	1	2/3	1/5
8	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
9	БЕГУН / ВЕТХИЙ БЕГУН	2	1	1
10	БЕГУН-БЕРСЕРК	2	1	1
11	ЗОМБИ-СОБАКА / ЗОМБИ-ВОРОНЫ	3/1	1	1

- (1) Каждый толстяк появляется на игровом поле в сопровождении двух ходоков того же типа, что и он сам (обычный, ветхий, токсичный или берсерк).
- (2) Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Зомби-берсерки невосприимчивы к этому эффекту.
- (3) Атомное отродье: непробиваемое, хватающее.
- (4) Отродье-берсерк: 2 зоны за одно перемещение.

