

ПОСЛЕДНЯЯ НОЧЬ НА ЗЕМЛЕ

Растущий голод

ПРАВИЛА

FLYING FROGTM
PRODUCTIONS

Дополнение к игре
Последняя ночь на земле

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 Вудинвэйл, 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 L-образных полей окраин города
- 4 уникальных фигурок героев (серого цвета)
- 7 фигурок зомби (**красного цвета**)
- 25 новых карт колоды героев
- 25 новых карт колоды зомби
- 4 больших листов персонажей
- 3 больших карт сценариев
- 2 полноцветных листов жетонов (для выдавливания)

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ

Жетоны «Свободный поиск»

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



Жетоны «Исследование»

Как опциональное правило могут использоваться в существующих сценариях. Они действуют примерно как жетоны «Свободный поиск», но с добавлением элемента опасности и потенциально большей награды.

Двери / Запертые двери

Относятся к еще одному опциональному правилу. Оно позволяет добавлять на поле новые двери, а зомби могут запирают двери на более длительный срок.



Прочие жетоны

В это дополнение были добавлены жетоны, которые не описаны в данных правилах. 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 (могильные мертвяки). Они используются для различных целей, обозначенных в сценариях.



Герои

Добавлено 4 фигурки новых героев, каждой из которых соответствует свой лист 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 еще оружие, т.к. имеется ограничение на 2 оружия.



Супермаркет

«Взять»: поместите в сброс 3 карты из колоды героев и затем возьмите 2 карты из колоды героев в руку.

Это прекрасный способ быстро экипироваться за счет небольшого истощения колоды героев.



СУПЕРМАРКЕТ

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

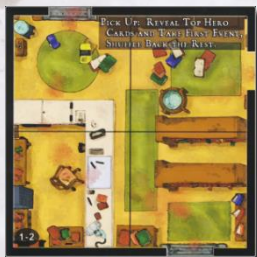
НОВЫЕ ЗДАНИЯ

В некоторых зданиях дополнения «Растущий голод» проводится «Взятие» по новым правилам. Возможность «Взять» для новых зданий уникальна, и для каждого из них действует иначе, нежели отдельная указанная карта, которую герой может взять. Также герой имеет возможность провести «Обыск», по обычным правилам, находясь в соответствующем здании.

Антикварный магазин

«Взять»: замешайте 2 карты из стопки сброса в колоду героев. Это могут быть любые 2 карты из сброса героев.

БИБЛИОТЕКА



Библиотека

«Взять»: 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 «Взятии» в библиотеке, 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

Проводя «**Взятие**» в здании, герой может взять указанную карту как обычно из сброса или может найти эту карту в колоде героев и взять оттуда. 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 как описано на стр. 19 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 также превращается в зомби после смерти.

Начальный набор карт героев (X)

Каждый герой начинает с определенным количеством (указано в скобках) карт в добавление к любым картам героев, с которыми они начинают в обычных условиях (например, когда стартовой локации героя нет на игровом поле). 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 Джейк 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 на здание в целом, а не на какую-то отдельную зону здания.

Если герой заканчивает передвижение в здании с жетоном «**Свободный поиск**» он может скинуть его, чтобы немедленно совершить «**Обыск**»

(взять карту из колоды героев или использовать свойство «**Взять**» этого здания). Жетон «**Свободный поиск**» может быть использован, только если герой передвигался в свою фазу перемещения (а не совершал «**Обыск**» или другое действие вместо передвижения).

Если игра происходит в усадьбе, то жетоны «**Свободный поиск**» размещаются в каждую из четырех внешних двух клеточных комнат. Любой герой, заканчивающий перемещение в одной из этих комнат, может скинуть жетон этой комнаты и использовать его. Эти жетоны размещаются всегда, даже если герои начинают игру в здании усадьбы.



На этой диаграмме показаны 4 двух-клеточные внешние комнаты усадьбы.

МОГИЛЬНЫЕ ЗОМБИ

В начале игры возьмите 7 красных зомби и разместите их в отдельный запас могильных мертвяков. Они не входят в запас обычных зомби, их запас ограничен и они имеют опасную способность, выбрасываемую по таблице приведенной ниже.

Когда необходимо породить новых зомби, вы сами выбираете, какие зомби появятся: вместо 2 обычных можно породить 1 могильного мертвяка.

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

Когда могильный мертвяк погибает, он не возвращается обратно в запас, а убирается из игры.

Могильные мертвяки могут появиться в игре только во время стадии порождения новых зомби или при стартовом размещении. Могильные мертвяки не могут появиться в результате розыгрыша карт зомби, так как они не порождают зомби. Могильные мертвяки учитываются при броске на порождение новых зомби.

Если за зомби играют 2 игрока, то у каждого есть собственный запас из 7 зомби соответствующего цвета и общий из 7 **красных** зомби. Могильными мертвяками, находящимися на игровом поле, игроки управляют по очереди (например, играющий **коричневыми** зомби – по четным ходам, а играющий **зелеными** зомби – по нечетным).

В сценариях, в которых уже используются красные зомби правило "Могильные зомби" неприменимо.

В начале игры бросьте кубик D6, чтобы определить, какую способность будут иметь ваши могильные мертвяки.



Обратите внимание, что кубик бросается только один раз и определяет способность всех ваших могильных мертвяков на эту игру.

1) Прогнившие – могильные мертвяки игнорируют ранение при результате броска кубика 4+ (кроме «Взрывчатки»).

2) Жадные до мозгов – могильные мертвяки имеют 2 единицы здоровья. Если он ранен, положите жетон ранения под фигурку могильного мертвяка.

3) Недавно умершие – могильные мертвяки передвигаются на D3 вместо обычного передвижения.

4) Бешеные – могильные мертвяки кидают дополнительный кубик боя.

5) Стадное чувство – могильные мертвяки могут появиться при порождении в любой зоне, где есть хотя бы один зомби.

6) Разносчики – когда могильный мертвяк 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 карт событий 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 стадии 6 – «Размещение новых зомби»). Таким образом, вы можете пропустить стадию: 3 – «Бросок кубиков для порождения новых 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 и могильных мертвяков. На игровом поле могут находиться все 21 зомби (+ герои зомби).

Могильными мертвяками, находящимися на игровом поле, игроки управляют по очереди (например, **коричневый** зомби игрок – во время четных ходов, а **зеленый** зомби игрок – во время нечетных), у каждого собственный запас из 7 зомби соответствующего цвета и общий запас из 7 могильных мертвяков. Если могильный мертвяк убит, он возвращается в общий запас.

При проверке порождения новых зомби кидается 3 кубика D6. А при порождении 3D3. Если 2 человека играют за зомби, то игрок, контролирующий красных зомби кидает 2 кубика D6 на этом ходу для проверки порождения и 1D6 для собственно порождения. А второй игрок кидает, соответственно, 1D6 и 1D3.

Могильные мертвяки в сценариях с правилом «Орда зомби (21)» считаются обычными зомби без специальных способностей. Также в этих сценариях не могут применяться правила, подразумевающие особое использование красных зомби (в качестве, например, могильных мертвяков). Соответственно, в сценариях, где используются специальные правила 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) для проверки порождения новых зомби.

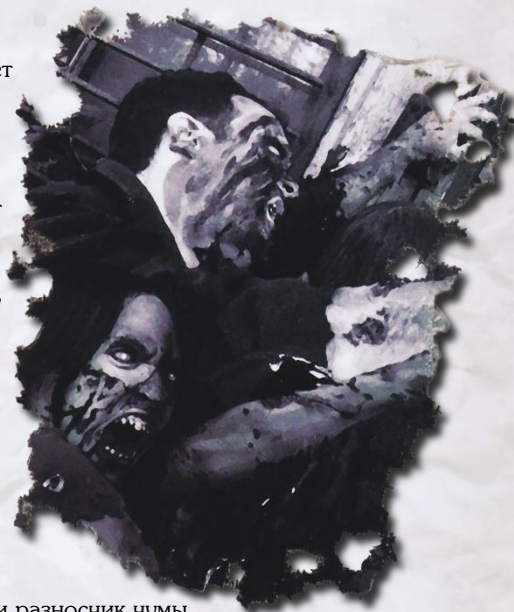


ЗАМЕТКИ О НОВЫХ СЦЕНАРИЯХ

Разносчики чумы

Если в игре два игрока за зомби, то контроль над разносчиками чумы делится между ними.

Коричневый игрок контролирует разносчиков чумы в **нечетные** ходы (передвигает их, используя голод зомби, бросает кубики боя при схватке с героем и т.д.), а **зеленый** игрок – в **четные**.



Если разносчик чумы получает рану, положите под его подставку жетон раны. Если разносчик чумы погиб, он удаляется из игры.

Радиус действия голода зомби для разносчиков чумы равен двум зонам игрового поля, 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 зон от них есть герой).

Зомби апокалипсис

Разрушить здание с местом порождения может быть соблазнительным, так как это обычно довольно просто. Но зомби следует быть осторожными, так как это сокращает число мест, где они могут порождаться. Если мест порождения на карте не останется, а оставшихся зомби не хватает, чтобы уничтожить уцелевшие здания, 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 усадьбе. 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 усадьбы. В этом случае вы можете усложнить ситуацию, позволив игроку за зомби использовать правило «Могильные зомби».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Одно или несколько из этих правил могут быть использованы в ваших играх, если все игроки согласны.

Бонусы для героев \ зомби

Иногда вы можете обнаружить, что в вашей компании определенные игроки очень хороши в победах за зомби или героев. В этом случае, чтобы сбалансировать игру, придав ей больший интерес и интенсивность, вы можете активировать особые правила сценария. Наилучший бонус для героев

– это жетоны **«Свободный поиск»** или правило **«Начальный набор карт (х)»**. Для зомби оптимальными бонусами будут правила **«Могильные зомби»** или **«Автоматическое порождение зомби»**.

Применение жетонов

«Свободного поиска» \ правило «Могильных зомби» в сценариях

Эти два правила специально сбалансированы друг против друга. Поэтому вы можете добавлять оба эти правила практически в любой сценарий игры, чтобы придать игре изюминку.

Применение новых особых правил в предыдущих сценариях

Иногда вы можете захотеть добавить немного остроты к существующим сценариям, просто чтобы сделать все немного интереснее. Хороший способ сделать это – добавить в них новые особые правила (жетоны **«Свободный поиск»** или правило **«Могильные 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 на стороне героев и на стороне зомби. Конечно, это не точные науки, 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 можно сделать введением одного правила на **3 (●●●)** или же нескольких правил, в сумме дающих такой показатель.

Также можно заметить, что правило **«Начальный набор карт героев (х)»** 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.

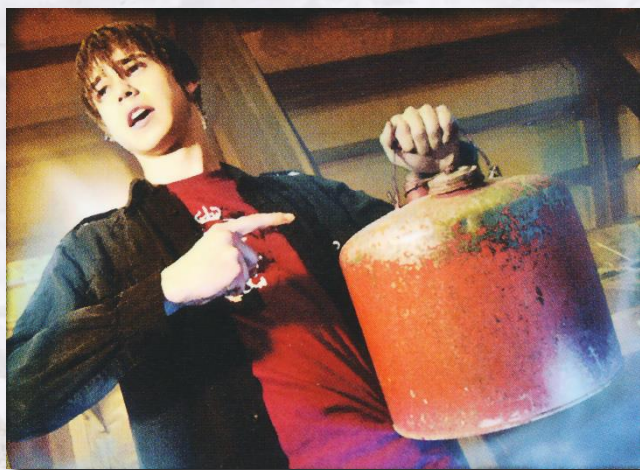
Дверь \ Закрытая дверь

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 любые стены. 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 карты «Закрытая дверь» (например, «Ключи» или «Пожарный топор») позволяют герою убрать жетон «Закрытая дверь» при проходе через этот дверной проем (вместе с соответствующей картой). Карта героя «Спасение через окна» не убирает жетон «Закрытая дверь». Вместо этого просто переместите героя через жетон закрытой двери точно так же, как и через любую стену.

Жетоны «Исследование»

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 «Свободный поиск». Как и жетоны «Свободный поиск», жетоны «Исследование» приносят немало пользы героям, но имеют и элемент опасности, а также потенциально большую награду.

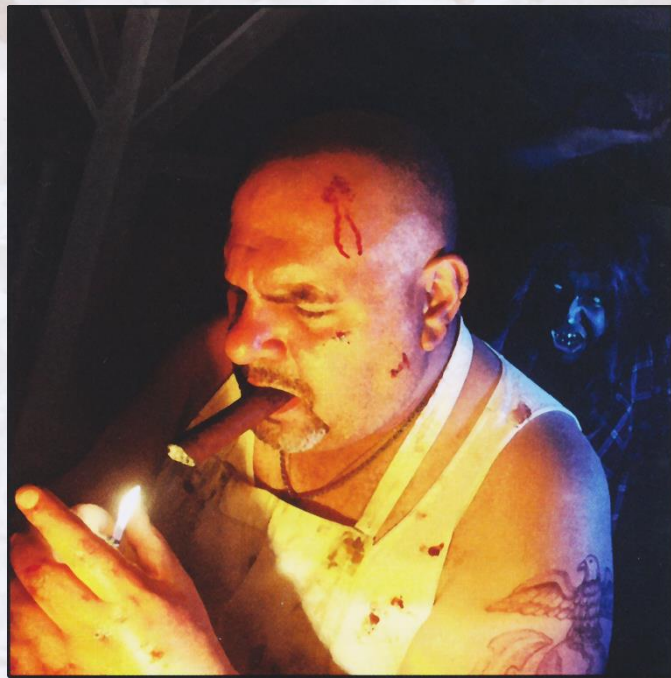
Жетоны «Исследование» перемешиваются в закрытой коробке игроком за зомби, который и выставляет их на поле в случайном порядке надписью «Exploration» вверх во все незанятые строения. Оставшиеся жетоны остаются в коробке и не используются до конца игры.

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



Свободный поиск

Можете совершить «Обыск» этого здания (взять карту из колоды героев) или использовать свойство «Взять» этого здания.



Неожиданное нападение

Поместите зомби, число которых указано на жетоне (1 или 2), из запаса в одну зону с героем. Этот герой легкомысленно попал прямо в лапы мертвецов. Если за зомби играют два игрока, то зомби могут быть взяты из запасов обоих игроков по их договоренности.

Найден новый герой

Вы обнаружили еще одного выжившего, который готов присоединиться к вам. Возьмите один из листов персонажей и разместите новую фигурку в зону, где находится герой, перевернувший жетон.

Этот новый пятый герой **ВСЕГДА** входит в игру с бонусной картой героя.

Будучи пятым персонажем, этот 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 новый герой появился, он ничего не может делать, т.к. занят налаживание контактов с другими выжившими (ему не нужно вступать в схватку с зомби в его зоне 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 основной сценарий, а и предистория персонажей.

Расстановка

Случайным образом выберите две L-образных части поля и соедините их вместе. Затем, бросьте кубик D6 и определите расположение случайного здания, согласно диаграмме (левое поле 1-3, правое поле 4-6).

Игравший за героя случайным образом выбирает персонажа и размещает в случайном здании. Игравший за зомби имеет в запасе 7 фигурок зомби, и у него на руках должно быть всего 2 карты зомби. Порождение новых зомби происходит на D3. 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 может использоваться карточка сценария «Сдохните, зомби, сдохните!».
- 2) Зомби побеждают, убив героя, или если герой не смог убить 6 зомби до рассвета.

Ходов : 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, количество оставшихся ходов увеличивается)».
- Любая карта, где написано условие «два или более героев» (например, «Неоправданная жертва», «Ссора», «Женская грызня», «Спина к спине»), немедленно сбрасывается при взятии, и игрок, который взял эту карту, передвигает жетон трека солнца на 1 деление вперед или назад.

Профили Героев

Сэм, повар в закусочной



Прослужив два срока во Вьетнаме в качестве полкового повара, Сэм уволился из армии, обосновавшись в тихом зеленом городке **Вудинвэйл**. Надеясь скрыться от суеты современной жизни, как и от ночных кошмаров с ужасами в джунглях, Сэм открыл закусочную и наконец обрел мир, который так долго казался ему невозможным.

Аманда, королева выпускного



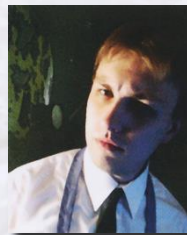
Аманда, пятикратный лауреат конкурса «Мисс Вудинвэйл», привыкла всегда получать, что хочет, так как ее семья одна из самых богатых в городе. У нее милое личико, стальной характер и она мастер манипуляций. Не так давно она была признана королевой выпускного и полна решимости, что ничто на свете не сможет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

Рейчел Винтерс, детектив



Рейчел, офицер полиции соседнего города **Брайлстон**, приехала в **Вудинвэйл** в поисках сбежавшего заключенного. Получив звонок от местного шерифа, детектив Винтерс тут же поехала в поселок неподалеку от города, готовая, наконец, положить конец двухлетней охоте.

Кенни, разносчик из супермаркета



Всю свою жизнь Кенни был белой вороной. Пройдя через постоянные издевки в детстве и школе, он вырос тихим парнем без настоящих друзей. Устроившись на работу в супермаркет «**Файн Фуд Продактс**», он снова стал постоянной мишенью для насмешек, несмотря на свое трудолюбие. Кенни научился подавлять злость, но внутри него бушует океан гнева.

Вопросы и пояснения

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 у героя в игре находится героическая карта, другую на него играть нельзя.

В: Что происходит, если для возвращения в запас героя-зомби, могильного мертвяка или разносчика чумы играет карта «Пэкер, учитель физкультуры»?

О: Фигурки, у которых есть особенность «никогда не возвращаются в запас», такие как герои-зомби или разносчики чумы, остаются на поле, тем не менее, бой с ними отменяется. Могильные мертвяки возвращаются в свой 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 карты «Четки» и «Вера» в игре, сбрасывает «Четки» в бой?

О: Эффект карты «Вера» остается до конца боя. После боя ее нужно сбросить, так как у героя больше нет признака «Святой».

В: Позволяет ли эффект карты «Восстановим порядок!» иметь бесконечные патроны в револьвере? Значит ли это также автоматическое попадание с применением карты «Сигнальная ракетница»?

О: **Да.** «Восстановим порядок!» работает именно так (но карта зомби «Живучий» все же работает). «Сигнальная ракетница» попадает автоматически.

В: В какой зоне происходит схватка, если использовать «Столб ограды» для атаки зомби в соседней зоне?

О: Бой происходит в зоне с зомби.

ТИТРЫ

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 Kemnow, Mary Beth Magallanes, Aaron Martin, Christopher Shull, and many others.

Cast

Heroes:

Amanda — Danielle Barnum

Kenny — Bill Gross

Rachelle — Kakaolina 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.

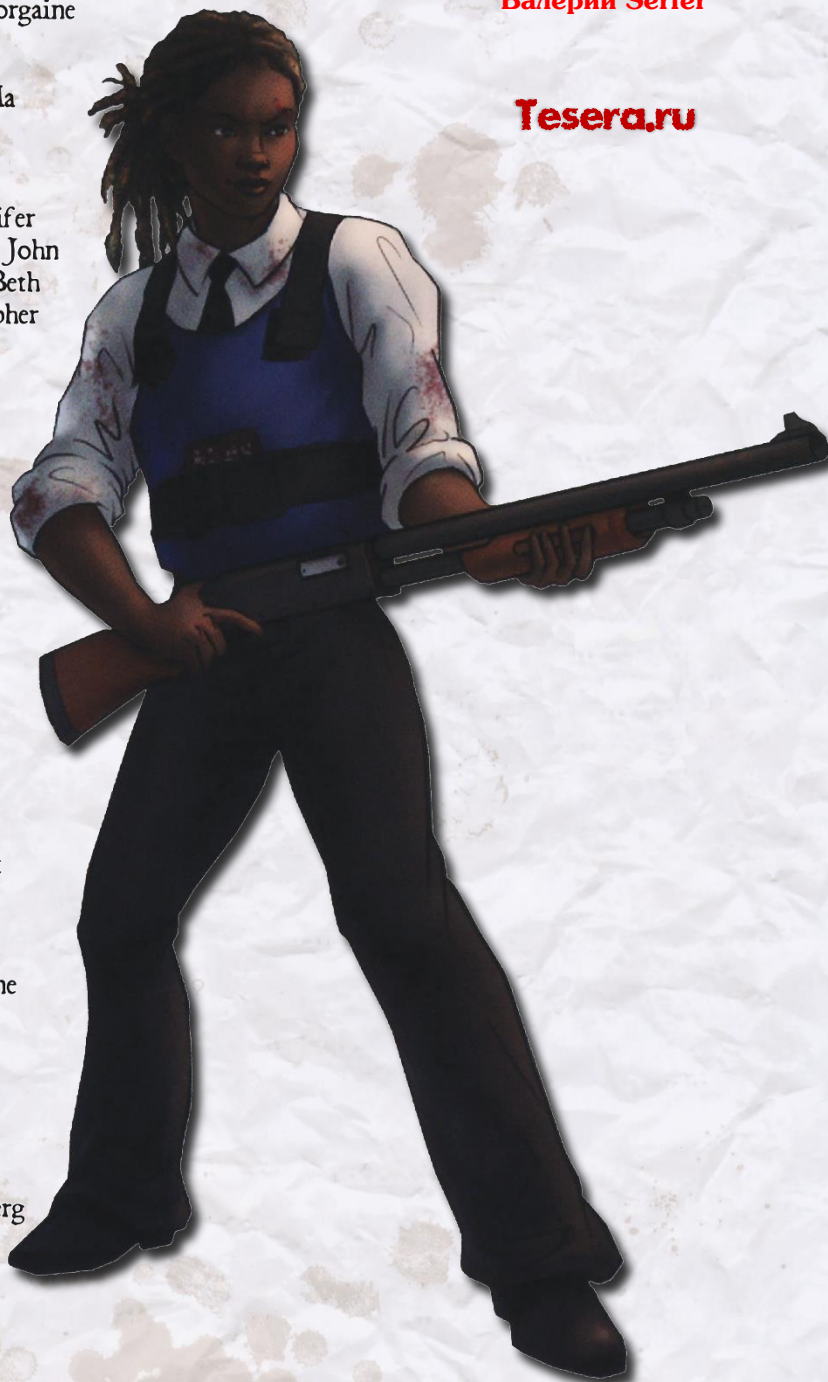
Deputy Taylor — David Berger

Перевод и редакция :
Игорь Майоров "Радослав"

Вёрстка :
Алексей Пушкин "vas 13736".

Правки :
Валерий Serfer

Tesera.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»: также можно взять выбранную карту из колоды героев, после чего колоду нужно перемешать.

Начальный набор карт героев (х)

Каждый герой начинает игру с дополнительным набором из Х 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 «Обыска» (или же «Взятие»).

Могильные зомби

Это особые зомби, которые при порождении считаются за 2 обычных. Они **красного** цвета и в запасе их может быть 7 штук. Могильные мертвяки одноразовые и убираются из игры после гибели. В начале игры бросьте кубик, чтобы определить способность могильных мертвяков. Способность может быть только одна на всю игру:

Прогнившие – могильные мертвяки игнорируют ранение при результате броска кубика 4+ (кроме «Взрывчатки»).

Жадные до мозгов – могильные мертвяки имеют 2 единицы здоровья. Если он ранен, положите жетон ранения под фигурку могильного мертвяка.

Недавно умершие – могильные мертвяки передвигаются на D3 вместо обычного передвижения.

Бешеные – могильные зомби кидают дополнительный кубик боя.

Стадное чувство – могильные мертвяки могут появиться при порождении в любой зоне, где есть хотя бы один зомби.

Разносчики – когда могильный мертвяк 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 карт событий героев (в данном случае эффект считается картой зомби).

Copyright 2007 Flying Frog Productions, LLC.

ЗАМЕТКИ О ПРАВИЛАХ

Правило «Не может быть убит» – означает, что персонаж не может быть ни убит, ни обращен в героя-зомби. Персонаж может получать ранения до последней раны, которую нанести нельзя. Персонаж, который «не может быть убит» также не может нанести сам себе ранение, которое способно было бы убить его (пример: способность Отца Джозефа «Сила духа»).

«Убит на месте» – означает, что персонаж немедленно получает количество жетонов ран, равное его/ее показателю здоровья. Эти раны могут быть предотвращены. Если же нет, то персонаж удаляется из боя, который считается прерванным. Если событие «Убит на месте» произошло в результате использования оружия (например, при броске 6), то персонаж 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 еще оружие, т.к. имеется ограничение на 2 оружия.



FLYING FROGTM
PRODUCTIONS