

ХОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫTM

ВСЕОБЩАЯ ВОЙНА

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ



ПРАВИЛА

Сколько часов в день мы не палимся в телевизор? Когда в последний раз мы **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** работали, чтобы получить желаемое? Как давно мы действительно **НУЖДАЛИСЬ** в том, чего **ЖЕЛАЛИ**?

Мир, который мы знали, исчез.

Мир коммерции и потребления уступил миру выживания и ответственности.

Эпидемия апокалиптического масштаба захлестнула мир, и живые стали кормом для поднявшихся мертвецов. За какие-то месяцы общество рухнуло, правительство, магазины, почта, телевидение — все исчезло.

В царстве мертвецов люди, наконец, начали жить.

СОДЕРЖАНИЕ

Обзор игры	3	2. Фаза события	18
Компоненты	4	Базовые понятия - движение ходячих ..	19
Базовые понятия - Шум и Хаос ...	7	3. Фаза ближнего боя	21
Базовые понятия - Угроза и Паника ..	8	4. Фаза завершения	27
Расстановка	9	Группы выживших	28
Игровой ход	10	Сценарии	30
Инициатива	10	Сценарий: Ходячие мертвецы ..	31
1. Фаза действия	11	Дополнительные правила - Ландшафт ..	33
Движение	12	Справка	38
Стрельба	13		
Другие действия	16		

ОБЗОР ИГРЫ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Если это ваша первая игра, отложите эту книгу в сторону и используйте Руководство по быстрому старту для своей первой игры в “Ходячие мертвецы: Всеобщая война”. Освоившись с игрой, вы сможете вернуться к этой книге, чтобы изучить полные правила. Пополняя свою коллекцию, вы можете воспользоваться правилами на странице 28, чтобы разнообразить вашу группу Выживших и столкнуться с более опасными противниками!

Игра с миниатюрами **“Ходячие мертвецы: Всеобщая война”** позволяет воссоздать борьбу в новом мире беззакония. Группы Выживших должны сойтись в отчаянной схватке за ресурсы, стараясь не привлечь внимание стай ходячих.

Лучше всего играть вдвоем за конкурирующие группы Выживших, но можно играть и в одиночку благодаря гибкой системе Событий, направляющей ходячих по полю.

Цель игры - собрать скудные ресурсы опустевших городов раньше других или пока вашу группу не сожрали. Время не ждет, и растущая угроза сметет вас, если не удержать ее под контролем!

Продвинутая игра

Сыграв несколько партий, можете изучить дополнительные правила на стр. 33.

Одиночная игра

В “Ходячие мертвецы” можно играть в одиночку или кооперативно, разделив группу Выживших между несколькими игроками, используя большинство обычных правил. В этом случае вам понадобится лишь одна группа, сражающаяся против ходячих, и следующие изменения в правилах:

Поскольку участвует лишь одна группа, не нужно кидать инициативу или поочередно активировать модели. Все указания на “игрока с инициативой” или “игрока-противника” имеют в виду единственного игрока за Выживших. Также, если сказано, что “ваш противник” должен выбрать что-то, вместо этого вы делаете выбор сами.

К тому же в отсутствие второго игрока все внимание ходячих будет приковано к вам! В одиночной игре Угроза повышается на 1 в конце каждого хода. См. Угроза на стр. 8.

Наконец, любое указание на движение ходячих в выбранном игроком направлении на картах События вместо этого подвинет ходячих к ближайшему Выжившему. См. стр. 18.

Примечание: Если у вас есть Расширение “Вудбери. Пролог”, лучше использовать колоду Одиночных событий оттуда.



ОБЗОР КОМПОНЕТОВ

КАРТЫ

Карта выжившего



Справочная карта ходячего



Карта снаряжения



Карта ресурса



Карты ресурсов и снаряжения

Карты Ресурсов и Снаряжения весьма похожи. Разница в том, как они используются. Ресурсы лежат в колоде сбоку от игрового поля и могут быть подняты во время игры, когда Выживший обыскивает маркер Ресурса. Снаряжение отображает оружие и предметы, взятые Выжившим с собой, и выбираются до начала игры.

1. Название

У каждой карты есть название, а у некоторых еще и подзаголовок, чтобы различать версии персонажа из разных этапов повествования.

2. Тип

Это ключевое слово, которое будет взаимодействовать с определенными правилами игры.

3. Символ фракции

Этот символ показывает, к какой фракции принадлежит Выживший. См. стр. 28.

4. Очковая стоимость

Выжившие, Ходячие и Снаряжение имеют очковую стоимость, отражающую их сравнительную ценность в бою. Эти значения используются в начале игры для создания равносильных групп Выживших. Подробнее о создании группы см. стр. 28.

5. Характеристики

Все Выжившие обладают четырьмя ключевыми характеристиками или значениями: Ближний бой, Стрельба,

Защита и Выдержка.

Ближний бой, Стрельба и Защита отображаются определенным количеством цветных кубиков - см. стр. 6. Выдержка обозначается как Низкая, Средняя или Высокая, что отражает, какой уровень опасности может выдержать персонаж, прежде чем начнет Паниковать - см. стр. 8.



Индикатор здоровья

6. Здоровье

Здоровье обозначает, насколько крепок персонаж, и различается от Выжившего к Выжившему. Каждая цифра обозначает единицу здоровья и может теряться в ходе игры. Это отслеживается счетчиком здоровья.

В начале игры поместите счетчик здоровья зеленой стороной вверх на высшем значении шкалы.

Обратите внимание, что у Ходячих нет запаса здоровья. У них есть лишь одна единица здоровья, и они умирают, получив единицу урона. Конечно, если вы не попали им в голову, “умрут” они ненадолго...

7. Ключевые слова

У некоторых предметов есть ключевые слова, написанные жирным шрифтом на картах. Они отражают особые универсальные правила, которые можно найти на стр. 38.

8. Особые правила

Этот раздел включает любые дополнительные свойства и особые действия персонажа или предмета, если они есть.

Также некоторые предметы могут вызывать ШУМ или ХАОС (см. стр. 7) при использовании - это будет описано в поле “Особые правила”.

9. Способность лидера

Любая модель может возглавлять группу Выживших, но некоторые особенно в этом хороши. Если у модели есть способность Лидера, она расписана

в соответствующем поле на карте Выжившего. Способность Лидера может быть использована только если эта модель назначена Лидером группы (см. стр. 29), иначе она игнорируется.

10. Ячейки предметов

Все Выжившие могут носить карты Снаряжения, дающие бонусы в игре, и могут разместить один предмет в каждой ячейке на краю их карты Выжившего.

Есть две ячейки, обозначающие руки, в каждой из которой можно нести одну карту Стрелкового оружия, Оружия ближнего боя или Особого предмета.

Также есть две ячейки для брони, одна для головы Выжившего, другая - для тела. Каждая ячейка может содержать один предмет соответствующего типа, будь то Броня: Голова или Броня: Тело.

Наконец, у каждого Выжившего есть инвентарь, отображающий его карманы, ранец, патронташ и т.д. Этот показатель позволяет хранить 1-3 карты предметов любого типа.

Карта снаряжения в ячейке руки, головы или тела считается снаряженной. Карты с типом Оружие или Броня нужно снарядить прежде чем использовать. Карты Особых предметов не нужно снаряжать для использования, они могут быть использованы, находясь в ячейке инвентаря.

Предметы нельзя перемещать между ячейками без использования Действия Смена Предметов, описанного на стр. 16.



КУБИКИ

Игра используют различные цветные кубики, которые будут обозначаться в книге правил и картах следующими символами:

-  Красный кубик
-  Белый кубик
-  Синий кубик
-  Чёрный кубик Действия
-  Жёлтый кубик Паники

Каждый из этих символов обозначает один кубик, который кидает игрок, когда персонаж совершает действие или когда срабатывает правило. Например, у Рика Граймса есть характеристика Стрельба  а карта Снаряжения Револьвер .38 добавляет  поэтому, когда Рик Стреляет из этого оружия, игрок кидает один синий и один белый кубик.

У красных, белых и синих кубиков есть символы  на гранях, отображающие силу броска. Каждый символ отображает один "успех", и успехи всех кубиков броска складываются для итога. Эти символы также используются для определения чисел, в том числе количества Ходячих, которые должны подвигаться.

У красных, белых и синих кубиков есть символ ! на некоторых гранях. Он означает Критический успех, как описано на стр. 14.

На Кубике Действия есть три пустые грани и три грани со Значком Шерифа . У этого кубика различные роли в игре: иногда он определяет выбор между двумя равновероятными исходами; в других случаях  обозначает конкретный эффект. Каждое применение кубика будет описано отдельно в правилах.

Наконец, кубик Паники используется, когда персонаж паникует, и определяет результат - от бегства и крика ужаса до слепой ярости. См. Паника на стр. 8.

ИЗМЕРЕНИЯ

Все расстояния в этой игре, от движения фигур до измерения дистанции оружия и определения, кто может слышать шум, производимый Выжившим, указаны в дюймах (").

Стартовый набор содержит двустороннюю линейку, на которой для вас обозначены все распространенные измерения.



Заметьте, что вам можно (зачастую это просто необходимо) измерять расстояния в любое время, чтобы проверить расстояние до цели, избежать ХАОСА или просто спланировать возможные движения ваших моделей.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ

Теперь, когда основные компоненты представлены, пора рассмотреть правила игры.





КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ — ШУМ И ХАОС

Порой лучший способ выжить - не шуметь. К сожалению, многие важные действия шумные, яркие или по-другому заметные, чем привлекают Ходячих.

Есть два уровня суматохи: ШУМ и ХАОС. Их могут спровоцировать различные события и действия Выживших, как указано на последующих страницах. Важно понимать последствия этих действий прежде чем решать, что будут делать ваши Выжившие.

Правила ШУМА и ХАОСА срабатывают сразу после вызвавшего их Действия, прежде чем модель совершит другое Действие.

ПРИМЕЧАНИЕ: Карты, вызывающие ШУМ или ХАОС, будут выглядеть так: ХАОС (на карточке)



ШУМ

Когда кто-либо издает ШУМ, **ближайший** доступный Ходячий, расположенный хотя бы частично в пределах 10" от источника ШУМА, немедленно двигается по прямой к нему (см. Движение Ходячих на стр. 19).

Если это движение приведет его в базовый контакт с Выжившим, они связываются ближним боем.

Таким образом Ходячие "притягиваются" по игровому полю к любой суматохе и могут двигаться несколько раз в ход.

ХАОС

Когда возникает ХАОС, немедленно повысьте Уровень Угрозы на одно деление (см. Стр. 8). Затем **все** доступные Ходячие, хотя бы частично находящиеся в пределах 10" от источника ХАОСА, немедленно двигаются по прямой к нему (см. Движение Ходячих на стр. 19).

Опять же, если это движение приведет их в базовый контакт с Выжившим, они связываются ближним боем.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ — УГРОЗА И ПАНИКА

“Угроза” - ключевой фактор в игре “Ходячие мертвецы: Всеобщая война”, отображающий растущее беспокойство и опасность в кишасщем Ходячими мире. Счетчик Угрозы - способ физически отразить возрастающее напряжение. С его ростом Ходячие становятся опаснее, Выжившие паникуют, а в большинстве сценариев, когда Угроза достигает максимума, игра заканчивается! По ходу игры вы увидите, как важно управлять Угрозой в свою пользу.



Счётчик угрозы

Счетчик Угрозы содержит пронумерованные деления 1-18. При каждом повышении Угрозы индикатор немедленно движется по часовой стрелке.

Также определенными действиями игрока ее можно понизить. Обычно Уровень Угрозы повышается, когда возникает ХАОС, например при стрельбе или взрыве! Внимательно отслеживайте Уровень Угрозы, повышая или снижая его, когда нужно.

Счетчик Угрозы разделен на четыре сектора: Все тихо (1-3), Низкий (4-8), Средний (9-13) и Высокий (14-18). Эти секторы особенно важны, потому что связаны с характеристикой Выдержка у Выживших.

Когда Уровень Угрозы выше Выдержки Выжившего, этот Выживший **Паникует**.

Он должен бросить 🎲 и применить результаты, прежде чем активируется (см. стр. 11). Упавшие модели автоматически применяют результат **Ужас!**

ПРИМЕЧАНИЕ: Нельзя пропустить активацию модели, чтобы избежать Паники

Результаты кубика Паники



БЕГСТВО! Соверши Действие Бег, двигаясь на максимальную дистанцию по прямой линии от ближайшего врага (поворачивая, только чтобы обойти ландшафт или других врагов). Не совершайте других Действий.



УЖАС! Выполните лишь одно Действие в этот ход.



ТИХО! Выполните лишь одно Действие в этот ход, не производящее ШУМ или ХАОС.



КРИК! Выполните одно Действие ШУМА, затем совершите одно Действие как обычно. Затем повысьте Уровень Угрозы на 1.



БЕРСЕРК! Действуйте по-обычному и добавьте 🎲 к броскам атаки ближнего боя в этом ходу. Тем не менее, повысьте Уровень Угрозы на 1.



ПОДГОТОВКА



Перед игрой вам надо будет подготовиться следующим образом:

1. **ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ:** Сценарий - это набор указаний по расстановке поля и миниатюр, а также условия победы в игре. Стандартный сценарий можно найти на стр. 31, а в будущих расширениях вы найдете и другие варианты игры.
2. **СОЗДАЙТЕ ГРУППУ:** Обговорите лимит очков с противником и используйте правила на стр. 28, чтобы собрать выбранный отряд. Предлагаем начать игру со 100 очков.
3. **РАЗМЕСТИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** Обычно игра проходит на квадрате 20 на 20 дюймов (50 на 50 сантиметров). Если у вас нет игрового покрытия для

игры, можно обозначить этот участок на любой плоской поверхности (идеально подойдут стол или пол). Перетасуйте Колоды Припасов и Событий и поместите их рубашкой вверх сбоку от игрового покрытия, где будет удобно обоим игрокам, вместе с картой Ходячего, линейкой, шаблоном Зоны Поражения, Кубиками и Маркерами активации.

4. **РАЗМЕСТИТЕ ЛАНДШАФТ:** Следуйте инструкциям расстановки, указанным в выбранном сценарии.
5. **СОБЕРИТЕ СИЛЫ:** Возьмите карты Выживших и Снаряжения, выбранных в шаге 2, и поместите их рубашкой вниз сбоку от поля. Положите счетчики здоровья на карты, и вы готовы к игре!

ИГРОВОЙ ХОД

Расставив поле и модели, вы можете начинать. В игре четкая последовательность хода, состоящего из нескольких "фаз", подробно описанных ниже. Когда последовательность завершается, если никто не достиг условий победы в сценарии на тот момент, ход заканчивается, и начинается новый ход. Игра заканчивается после достижения условий победы, достижения максимального Уровня Угрозы или уничтожения одной из групп.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива - важное понятие в игре "Ходячие мертвецы: Всеобщая война"; она определяет, кто ходит первый в каждой фазе, а также кто принимает решение в некоторых ситуациях.



Жетон инициативы

В первый ход игры правила сценария сообщат вам, на чьей стороне будет инициатива, и этот игрок должен будет поместить жетон инициативы рядом со своими картами Выживших для напоминания.

Затем инициатива будет переходить от игрока к игроку в Фазе Конца каждого хода.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1. Фаза Действия
2. Фаза События
3. Фаза Ближнего боя
4. Фаза завершения



КТО ЖЕ "ВРАГ"?

В этих правилах вам встретится слово **враг** или **враги**.

Этот термин относится к любой модели, не являющейся частью вашей группы Выживших, будь то Выживший вашего противника или Ходячий.



1. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

В эту фазу происходят все важные маневры и действия, в первую очередь - движение, стрельба и поиск припасов!

ПОРЯДОК ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ

1. Игрок с Инициативой активирует одну модель и совершает два Действия.
2. Ход переходит ко второму игроку, который активирует одну модель.
3. Игроки действуют по очереди до тех пор, пока не активируются все модели.

Начиная с игрока, обладающего Инициативой, игроки поочередно активируют по одному Выжившему. Если у одной стороны больше моделей, чем у другой, оставшиеся модели активируются в конце фазы своим владельцем по одной, пока все не активируются. Каждый Выживший может активироваться один раз в ход.

Если модель была связана ближним боем (вражеской моделью или Ходячим, пришедшим в базовый контакт) еще до активации, она не может активироваться в эту фазу.

Активировавшись, каждый Выживший может совершить два разных Действия в любом порядке. Когда модель активировалась, поместите Жетон Активации на ее карте Выжившего для напоминания, что она действовала в этот ход.

ПРОВЕРКА ПАНИКИ

Активируя модель, первое, что вы должны сделать - проверить текущий уровень угрозы. Если он выше Выдержки активированной модели, она должна бросить 🟡 и отыграть результат (см. стр. 8), до активации. Упавшие модели всегда используют результат **УЖАС**.

ДЕЙСТВИЯ

Если Выживший не связан ближним боем и не Паникует (см. стр. 8), он может совершить во время Активации до двух Действий в любом порядке из списка ниже. Вы не можете совершать два одинаковых Действия в одну активацию (например, вы не можете дважды Подвигаться или дважды Выстрелить, но можете Подвигаться и Выстрелить).

- Движение
- Стрельба
- Поиск
- Спрятаться
- Встать
- Собраться
- Смена предметов
- ШУМ
- Особое действие

Заметьте, если какое-либо правило (например, Паника) требует от персонажа совершить некое Действие, оно будет считаться одним из двух на этот ход, если не сказано обратное.

Упавшие модели

Некоторые правила будут касаться "Упавших" моделей. Это означает, что модель Упала и должна быть положена на бок. Упавший Выживший может совершать лишь Действия Движение (но только Красться) или Встать.



ДВИЖЕНИЕ

Во время Действия Движение каждая модель должна выбрать будет она Красться или Бежать, используя следующие дистанции:

	МАКС. ДИСТАНЦИЯ	ДОП. ЭФФЕКТЫ
КРАСТЬСЯ	4"	Нет
БЕЖАТЬ	8"	Создаёт ШУМ

Модель не обязана двигаться на полную дистанцию, указанную для выбранного движения и может остановиться в любой момент.

Выжившие не обязаны двигаться по прямой, они могут двигаться в любом направлении, пока суммарное движение не превышает дистанцию выполняемого Движения. Выжившие не могут двигаться через другие модели, будь то друг или враг.

Модель не может двигаться в базовый контакт с врагом (будь то Ходячий или Выживший), если не собирается в этом ходу сражаться с ним в ближнем бою позже - в противном случае между моделями должно быть не менее 1 дюйма. Как только состоялся базовый контакт, модель **связывается ближним боем**, а активация завершается.

Бег, как показано в таблице выше, создает ШУМ - см. стр. 7.



Карл(С) Крадется мимо Ходячего(W). Поместите линейку в контакте с базой модели. Подвиньте модель так, чтобы ее база не заходила за деление линейки 4" (Красться).

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЛАНДШАФТ

Выживший может двигаться через Заграждения и Машины, если движения хватает, чтобы поместить базу на другой стороне объекта. Это требует проверки на Ловкость. Объект можно перелезть только с длинной стороны.

Чтобы совершить проверку на Ловкость, киньте . означает, что проверка успешна - поместите модель на другой стороне объекта и продолжите движение, если можете. Пустая грань означает, что проверка провалена - модель остается на месте, а ее Движение заканчивается. Модель не может закончить Движение на Заграждении или Машине.

Модели с типом **Бегун** автоматически проходят проверки на Ловкость без броска.

Ходячие не могут двигаться через Машины или Заграждения.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЛАНДШАФТА

Заграждения: Выживший в базовом контакте с заграждением может не только преодолеть его, но и оборонять его в ближнем бою, как описано на стр. 26.

Машины: Если в машине есть Маркер Припасов, Выжившему нужно быть в базовом контакте с машиной, чтобы обыскать его (см. стр. 16).

Маркеры Припасов: Маркеры Припасов не мешают движению — Выжившие и Ходячие могут свободно двигаться через них, это просто маркеры, обозначающие положение важных припасов или сброшенного Снаряжения.

Если вы используете самодельный ландшафт, см. стр. 33.

СТРЕЛЬБА

Если у Выжившего есть снаряженная карта Оружия дальнего боя, он может Стрелять из этого оружия по врагу. Стрелок может целиться в любую модель, если цель находится на **линии видимости** и **дистанции**.

Только одно оружие дальнего боя можно использовать для стрельбы в одно Действие, даже если у Выжившего их два.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Для проверки линии видимости просто прочертите воображаемую прямую от центра базы стрелка к центру базы цели. Если другая стоящая модель нарушает эту линию, то цель скрыта и в нее стрелять нельзя. Иначе цель видна и в нее можно стрелять.

Ландшафт не перекрывает линию видимости, если только цель не упала за ним, но дает Укрытие (см. стр. 15).



Рик(R) целится в Дерека(D). Траектория выстрела (1) пересекает Машину, поэтому Дерек(D) за Укрытием. Но если Карл(C) выстрелит, то линия видимости (2) непрерывна, и Дерек(D) не получит Укрытия. Линия видимости от Рика(R) к Ходячему(W) (3) перекрыта Карлом(C), так что Рика(R) нужно будет передвинуться, прежде чем выстрелить. Ни Рик(R), ни Карл(C) не видят Сандру(S), Упавшую за Машиной, так что линии видимости (4 и 5) перекрыты.

ДАЛЬНОСТЬ

Дистанция измеряется от края базы стрелка до ближайшего края базы врага.

Дистанция оружия указана на его карте под заголовком Оружие дальнего боя.

Используя стандартное поле 20 на 20 дюймов, считайте, что оружие с дистанцией 20" или выше имеет неограниченную дистанцию. При игре на большем поле вам понадобится рулетка или длинная линейка для точного измерения дистанции.

БРОСОК НА ПОПОДАНИЕ

Когда подходящая цель выбрана, пора совершить бросок на попадание. Просто возьмите кубики, указанные на карте оружия, добавьте кубики значения Стрельбы Выжившего (если они есть) и киньте их все вместе, подсчитав итоговое число успехов.

После этого целевая модель должна совершить бросок на защиту. Просто возьмите кубики, указанные в ее значении Защиты и добавьте любые бонусы от карт Снаряжения, Укрытия (см. стр. 15) и других особых правил, если они применимы. Киньте их все вместе, подсчитав итоговое число успехов.

Сравните число успехов обеих моделей. Если на броске атаки больше успехов, чем на броске защиты, то цель ранена. Если число успехов равное, или у защиты больше успехов, эффекта нет.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Когда Ходячий ранен, он ложится. Далее этот Ходячий не совершает никаких Действий, но может вернуться в бой позже (см. стр. 27).

Когда Выживший ранен атакой, то немедленно теряет очки здоровья в объеме разницы в успехах. Например, если на броске дальней атаки было 4 успеха, а на броске защиты 2 успеха, то цель теряет два очка здоровья ($4-2=2$).

За каждое потерянное очко здоровья, сдвиньте счетчик направо на одно деление. Если жетон достиг 0, Выживший убит. Он считается мертвым, но может позже стать Ходячим! Замените Выжившего Упавшим Ходячим.

Выстрелы в голову и Проверка патронов (!)

Вы увидите, что у кубиков есть символ Критического успеха (!) на некоторых гранях. Эти символы не добавляются к сумме успехов. Однако, если вы успешно раните врага, и на кубиках есть один или несколько символов !, вы попали цели в голову.

Против Выживших каждый символ ! повышает число теряемых целью очков здоровья на 1.

Если в результате атаки здоровье цели

снизилось до 0 и был выброшен !, не размещайте Упавшего Ходячего. Модель немедленно убирается из игры - после выстрела в голову не встают!

Ходячие, получившие урон от атаки, содержащей !, убираются из игры.

Кончились патроны!

Если атака дальнего боя содержит один или более Выстрелов в голову, нужно немедленно бросить 🎲. На 🎲, эффекта нет. При пустой грани вы только что потратили последний патрон. Совершите этот выстрел как обычно, но переверните карту Оружия, чтобы показать, что кончились патроны. Из этого оружия больше нельзя стрелять в эту игру, пока не найдёте патроны и не перезарядите его.



Рик(R) вооружен Пистолетом 9мм, дающим два красных кубика (🎲), и добавляет свое значение Стрельбы, дополнительный синий кубик (🎲). Он решает выстрелить в Дерека(D), проверяет линию видимости и дистанцию и кидает кубики на 4 успеха плюс Выстрел в голову! Значение Защиты Дерека (D) позволяет ему бросить 1 белый кубик (🎲). На броске он получает 1 успех. Обычно Дерек (D) получил бы 3 единицы урона ($4-1=3$). Однако Выстрел в голову повышает урон до 4. Поскольку Дерек (D) до этого уже был ранен в игре, он выходит из боя. Благодаря Выстрелу в голову, он убирается из игры, а не становится Упавшим Ходячим (W).

Поскольку Рик (R) выкинул Выстрел в голову на броске стрельбы, у него могут закончиться патроны (см. выше).

Потери и Снаряжение

Когда Выживший убирается из игры, все его карты снаряжения теряются. Возможно, втоптаны в грязь в разгар боя или просто сломаны. В любом случае карты Снаряжения не остаются и не могут быть подняты другими моделями. Маркеры Припасов, однако, падают с модели - первый падает на месте гибели модели, а остальные в базовом контакте с ним, как можно ближе.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СТРЕЛБЫ

Укрытия

Совершая атаку дальнего боя, проведите прямую линию между стрелком и целью, учитывая любой ландшафт, хотя бы частично находящийся под той линией. Ландшафт, касающийся стрелка, не учитывается.

Если ваша атака дальнего боя проходит через ландшафт (не Маркеры Припасов) на пути к цели, цель получает **Укрытие**.

- За каждое Заграждение, через которое проходит выстрел, цель добавляет  к броску защиты.
- За каждую машину, через которую проходит выстрел, цель добавляет  к броску защиты.

Упавшие модели

По Упавшей модели можно стрелять как обычно. По Упавшей модели в Укрытии стрелять нельзя, поскольку ее не видно. Упавшие модели не перекрывают линию видимости.

Стрельба в ближний бой

Ничто не мешает вам стрелять в модель, связанную ближним боем. Выберите цель, следуя обычным правилам. Однако до броска атаки киньте .

На , вы попадаете в выбранную цель. Но при пустой грани вы промахнулись и попали в другую модель в этом ближнем бою - на выбор оппонента. Когда цель определена, совершите бросок дальней атаки по обычным правилам.

Многочарядное

Некоторое оружие и особые навыки позволяют стрелку совершить несколько выстрелов за одно Действие. При желании вы можете совершить меньше выстрелов, если карта оружия это не запрещает. Каждый выстрел отыгрывается по отдельности по обычным правилам.

Поскольку это одно Действие, ШУМ или ХАОС возникают лишь один раз независимо от числа совершенных выстрелов.



ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

ПОИСК

В базовом контакте с Маркером Припасов Выживший, не связанный ближним боем, может поискать Припасы. Модель не может искать, если есть не связанная боем модель врага в базовом контакте с тем же маркером или ландшафтом (например, машиной), внутри которого находится этот маркер.

Вытяните верхнюю карту из Колоды Припасов. Если это предмет, Выживший может положить его в одну из своих свободных ячеек предметов или поменять с уже носимым предметом. Он считается картой Снаряжения. Любые предметы, которые Выживший не может или не хочет взять, сбрасываются.

Если карта - это **Происшествие!**, то инструкции на карте должны быть выполнены немедленно.

После окончания поиска уберите Маркер Припасов с поля и поместите на карту Выжившего или в базовый контакт с его моделью. Он не занимает ячейку предмета.

Когда Маркеры Припасов уже обыскали или уронили после смерти Выжившего, их помещают стороной ОБЫСКАНО вверх. Эти маркеры не позволяют тянуть новую карту за их обыск.

Выживший может обыскать только один жетон припасов, даже если находится в базовом контакте с двумя или более жетонами.



СПРЯТАТЬСЯ

Порой модель имеет смысл спрятать за Укрытием, даже если позже это подставит ее под атаку. Модель может спрятаться, если нет врагов в ее Зоне убийства (см. стр 18), и она находится в базовом контакте с объектом ландшафта. Это действие может обеспечить Укрытие от стрелковых атак (см. стр. 15).

Спрятанная модель считается упавшей. Она может попытаться встать в свою следующую активацию, если захочет.

ВСТАТЬ

Лежащая модель может Встать, потратив Действие. Поднимите модель, теперь она может действовать, как обычно.

СОБРАТЬСЯ

Модель кидает  - при , понизьте текущий Уровень Угрозы на 1. Это Действие не может совершить Паникующая модель.

Модели с типом Тактик автоматически снижают Уровень Угрозы на 1 без броска.

СМЕНА ПРЕДМЕТОВ

Это Действие позволяет Выжившему перераспределить карты Снаряжения, которые они несут, перемещая оружие, броню и предметы из инвентаря в подходящую ячейку Брони или Предмета и наоборот. Любое число карт может быть заменено за одно Действие.

Модель также может передать любое число карт Снаряжения любой дружественной модели в своей Зоне Поражения (см. стр. 18).

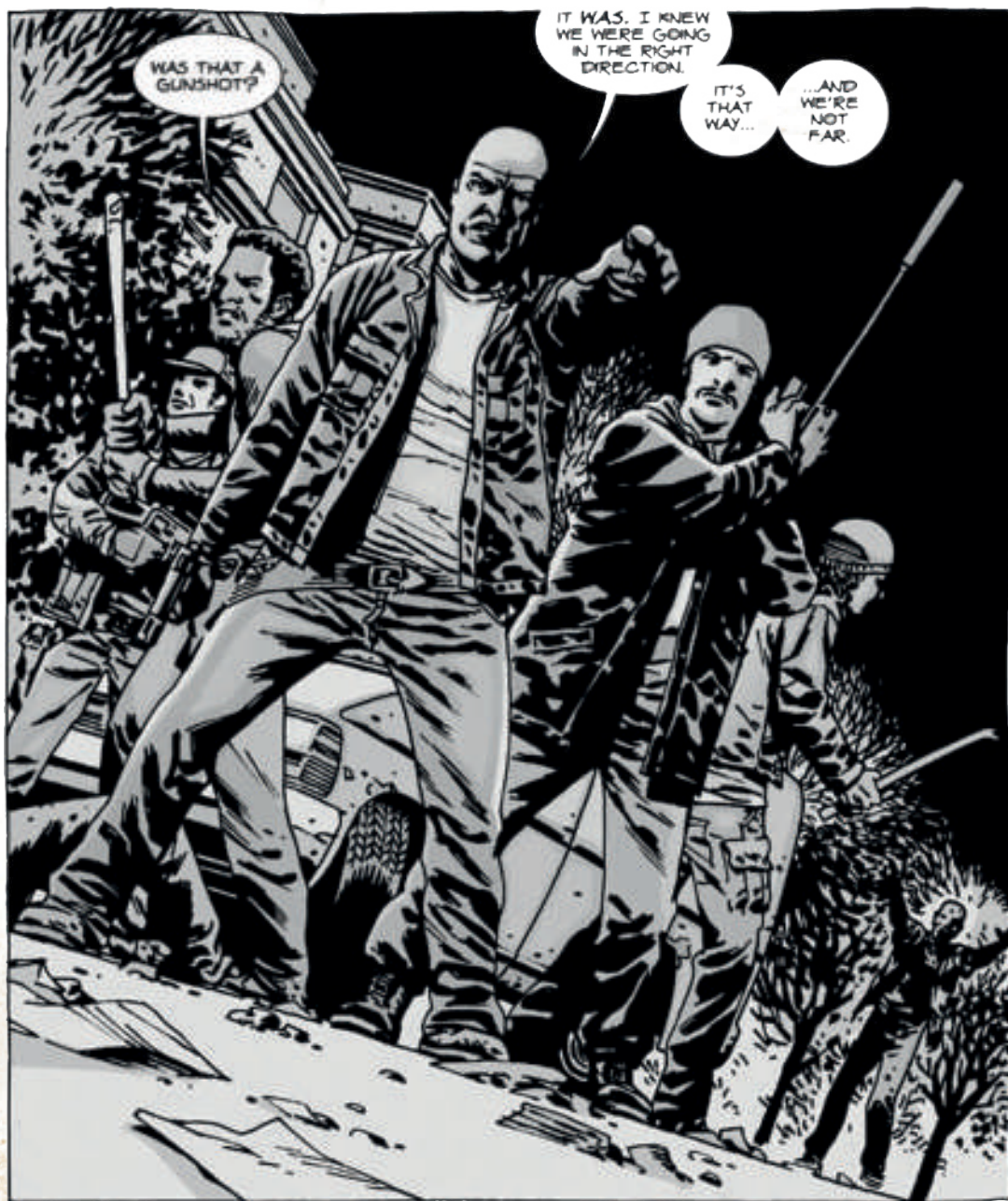
ШУМ

Выживший скачет, машет руками и кричит, привлекая внимание. Модель производит ШУМ (см. стр. 7).

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые модели могут использовать особые правила “как Действие” или имеют доступ к необычным предметам или снаряжению, требующим особого Действия для использования.

Если не сказано обратное, предметы, разрешающие Особые Действия, должны быть снаряжены для использования.



2. ФАЗА СОБЫТИЯ

Когда все модели завершили действия, пора посмотреть, что будут делать Ходячие в этом ходу. Выжившие редко действуют в Фазу События; вместо этого игроки действуют друг против друга, управляя Ходячими и отыгрывая различные особые карты событий.

ПОРЯДОК ФАЗЫ СОБЫТИЯ

Для простоты Фаза События разделена на два шага:

1. Зона Поражения. Ходячие вблизи от Выживших бросаются в бой.
2. Тяните Карту События. Отыграйте Случайные события.

1. ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ

Шаблон Зоны Поражения помещается поверх моделей для определения дистанции определенных эффектов.

В эту фазу вы должны сперва посмотреть, есть ли Ходячие достаточно близко к Выжившему, чтобы атаковать его. Для этого поместите центр шаблона Зоны Поражения на каждом стоящем Ходячем, не связанным ближним боем. Если какие-либо Выжившие хотя бы частично находятся под шаблоном, Ходячий немедленно двигается в контакт с ближайшим Выжившим.

Если ближайший Выживший уже полностью окружен или недостижим по иной причине (например, из-за ландшафта на пути), то Ходячий двигается в контакт со следующей ближайшей подходящей целью вместо этого и т.д. Если две или более цели равноудалены от Ходячего, игрок с Инициативой решает, кто будет атакован.

Если в Зоне Поражения нет Выживших или все подходящие цели недостижимы, Ходячий вместо этого может двигаться куда угодно, если карты События позволяют это.



Шаблон помещается над каждым Ходячим(W). В этом примере у Ходячего(W) А нет Выживших в Зоне Поражения и ему некого атаковать. У Ходячего(W) Б в пределах атаки есть Рик(R) и Лиам(L). Поскольку Лиам(L) ближе Рика(R), Ходячий(W) двигается в контакт к Лиаму(L).

2. ТЯНИТЕ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Игрок с Инициативой тянет верхнюю карту Колоды Событий и немедленно применяет ее результаты. Результаты зависят от текущего Уровня Угрозы - **убедитесь, что применили верный результат.**

Некоторые карты Событий требуют повысить Уровень Угрозы **до** отыгрыша события.



Это может привести к повышению Уровня Угрозы до следующего сектора еще до определения результата, сделав его куда опаснее.

У некоторых карт есть ключевое слово **Остается в игре**. Это означает, что карта остается рубашкой вниз рядом с полем, и ее эффекты продолжают действовать, пока текст карты не скажет сбросить ее. Но обычно События сбрасываются после отыгрыша.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ — ДВИЖЕНИЕ ХОДЯЧИХ

В правилах и на картах вам встретится термин **доступный Ходячий**. Термин применяется к любому Ходячему, который не Упал и не связан ближним боем с врагом. Эти Ходячие могут двигаться, когда того требует карта События или другое правило.

Ходячие всегда двигаются Шаркая (6") и всегда по прямой, обычно к модели, источнику ХАОСА или в другом направлении, указанном правилами. Если правило требует от Ходячего двигаться к другой модели, он должен двигаться к центру базы той модели.

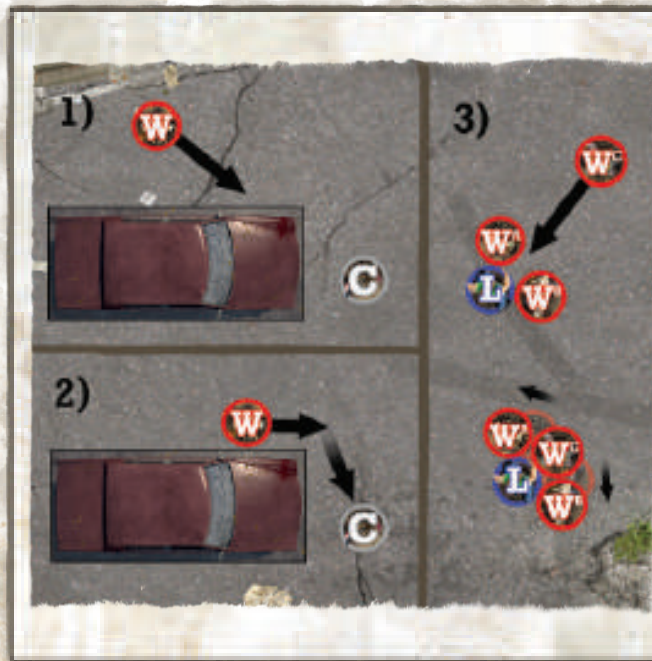
Ходячие не могут двигаться через ландшафт и мгновенно останавливаются, когда контактируют с объектом ландшафта (заметьте, это может привести к бою с Выжившим, обороняющим это Заграждение, как объяснено на стр. 26).

Если Ходячий начинает движение уже в контакте с объектом ландшафта, он обходит ландшафт по кратчайшему пути к цели. Это единственный случай, когда Ходячий может отклоняться от прямой линии при движении.

Ходячие игнорируют Маркеры Припасов.

Ходячие никогда не атакуют других Ходячих. Вместо этого они проходят через других Ходячих на своем пути, если у них хватает движения, чтобы закончить движение без пересечения баз. В противном случае Ходячий останавливается в контакте с другим Ходячим.

Если на пути Ходячего оказывается Выживший, Ходячий останавливается в базовом контакте с ним. При движении Ходячих в базовый контакт с Выжившим, всегда уместно слегка "расталкивать" модели, чтобы дать другим Ходячим возможность напасть, если у Ходячих хватает движения, чтобы достичь цели. Однако, если нет места, чтобы вступить в бой с Выжившим (без пересечения баз), то Ходячие должны остановиться, не доходя до цели.



В примере 1 игроку надо подвинуть Ходячего(W) к ближайшему Выжившему (Карлу (C)). Ходячий(W) движется по прямой и касается машины, немедленно останавливаясь.

В примере 2 ситуация та же, но Ходячий(W) начинает движение, касаясь машины. Теперь ему можно отклониться от прямой, чтобы обойти ландшафт и прийти в контакт к Карлу(C).

В примере 3 игрок хочет подвинуть Ходячего(W) в контакт с Лиамом(L), который уже связан боем с двумя другими! Просвет между ними недостаточный для нового Ходячего(W), но больше ничто не перекрывает его путь, поэтому связанные боем Ходячие(W) расталкиваются, чтобы хватило места.



КАРТЫ СОБЫТИЯ

Если карта События указывает, что нужно подвинуть нескольких Ходячих, первый из них двигается игроком с Инициативой, затем игроки по очереди двигают модели, пока все доступные Ходячие не передвинутся.

Если обоим игрокам указано подвинуть одного или более Ходячих во время События, они должны выбрать разные модели - **Ходячий не может двигаться больше одного раза за одну карту События**, включая Ходячих, которые входят в игру.

Иногда может не оказаться достаточно доступных Ходячих для выполнения инструкций на карте События (например, нужно подвинуть троих Ходячих, но в игре есть только два стоящих и не связанных боем Ходячих). В таком случае остаток берется из запасных моделей, которые входят в игру, как указано ниже.

Наконец, если неясно, какой Ходячий должен двигаться (например, несколько моделей равноудалены на начало активации), игрок с Инициативой выбирает, какой Ходячий двигается.

ВВЕДЕНИЕ ХОДЯЧИХ В ИГРУ

Некоторые карты Событий требуют ввести в игру Ходячих. Независимо от указанного

числа, процедура всегда одна и та же.

Возьмите указанное число запасных Ходячих. Начиная с игрока с Инициативой, поместите Ходячего в базовом контакте с любым краем поля по своему выбору. Ходячего нельзя разместить в Зоне Поражения Выжившего. Игроки размещают модели по очереди, пока не расставят все модели. Эти Ходячие считаются совершившими движение для текущей карты События.

Таким образом весьма вероятно, что на конец игры Ходячих будет больше, чем в начале!

Не хватает Ходячих?

Если Угроза слишком высока, вам может не хватить моделей для ввода Ходячих в игру! Скорее всего у вас всегда будет пара моделей, которые покинули игру или не используются в текущем сценарии, но в больших играх их может не хватить. Вы можете купить дополнительные наборы Ходячих вместе с картами Событий от Mantic Games.

Если карта События требует ввести в игру больше Ходячих, чем у вас есть, введите как можно больше моделей и повысьте Угрозу на 1.

3. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

После завершения фазы События одна или более моделей могут оказаться в контакте с врагом и должны будут биться!

Модели в базовом контакте друг с другом атакуют одновременно. Если у вас не хватает кубиков для одновременных бросков обоих игроков, просто кидайте по очереди и учитывайте успехи. За Ходячих кубики кидает ваш оппонент.

ПОРЯДОК ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Повысьте Уровень Угрозы
2. Разделите Бои
3. Установите порядок боя

Выберите поочередно каждый бой и затем:

1. Отыграйте пистолетные атаки
2. Отыграйте ближний бой
3. Оттолкните
4. Отыграйте урон

ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

В начале Фазы ближнего боя, если какие-либо модели связаны ближним боем, повысьте Уровень Угрозы на 1. Уровень повышается на 1, независимо от числа сражающихся моделей.

РАЗДЕЛИТЕ БОИ

Если в ближнем бою участвует несколько моделей и с той и с другой стороны, то модели в таком бою необходимо разделить так, чтобы только одна модель сражалась с одной или несколькими моделями с другой стороны. Если Выживший может сражаться с несколькими врагами, его владелец решает, с кем он будет биться. Если Ходячий может биться с несколькими врагами, игрок с Инициативой выбирает, какой Выживший будет биться с этим Ходячим.

Немного подвиньте модели чтобы показать, какие Ходячие дерутся с какими Выжившими.

Это правило не может быть использовано для вывода Выжившего из боя - если модель связана боем, она должна биться!

Смотри примеры ниже.

УСТАНОВИТЕ ПОРЯДОК БОЯ

Ближний бой обрабатывается отдельно для каждой группы моделей в базовом контакте. Если на столе несколько сражающихся групп, то порядок боёв определяет игрок с Инициативой.



Разделение боёв



В этом примере у нас непростая ситуация. Дерек(D) напал на Карла(C), а Рик(R) бросился на помощь сыну (1). Однако в фазе События несколько Ходячих(W) подтянулись в бой.

Картинка 2 показывает простейший способ разделить бой. Все Выжившие сражаются с Ходячими(W) - никто не бьется со своей настоящей целью в этот ход, поскольку должны разобраться с основной угрозой!

Картинка 3 неверна. У игрока Рика(R) есть Инициатива, и он хочет разделить бой, чтобы обезопасить Карла(C), поэтому Рик(R) сразится с Ходячими(W) C и D. Однако все участники боя на начало фазы должны остаться в бою после разделения, поэтому так сделать нельзя.

Картинка 4 показывает другой способ разделить бой. Игрок Карла(C) выбирает, с кем биться. Он может биться с одним из Ходячих(W), как на картинке 2, или может толкнуть Дерек(D) в Ходячих(W) и присоединиться, как показано здесь, оставив обоих Ходячих(W) Рик(R). Подробнее о трехсторонних боях см. Многосторонние бои на стр. 25.

ОТЫГРАЙТЕ АТАКИ ПИСТОЛЕТОМ

Оружие с ключевым словом **Пистолет** можно использовать в фазу Ближнего боя. Просто объявите, что делаете это вместо атаки. Если несколько моделей в одном бою хотят стрелять, игрок с Инициативой первым выбирает одну из своих, затем другой игрок, и так по очереди, пока все выстрелы не произведены.

Выживший совершает обычную атаку дальнего боя по врагу в базовом контакте. Не нужно случайным образом выбирать цель, если в бою есть другие дружественные модели.

Если выстрел убивает противника или опрокидывает его, это может вывести Выжившего с пистолетом из ближнего боя.

Поскольку это не атака ближнего боя, модель врага не отталкивается (см. стр. 24). Это значит, что если она встанет до того, как стрелок отодвинется, они снова завязнут в ближнем бою.

Если стрелявшая модель все еще связана боем после выстрела, она может лишь защищаться в последующем ближнем бою. Если другие модели на той же стороне хотят атаковать, а не защищаться, то стреляющая модель не добавляет кубики в бой.

Как всегда стрельба может вызвать ХАОС, и любые привлеченные Ходячие будут участвовать в этом ближнем бою. Из-за этих новых участников вам, возможно, потребуется вновь разделить бои прежде, чем продолжить.

ОТЫГРАЙТЕ БЛИЖНИЙ БОЙ

Большинство Выживших атакуют противника тем, что они держат в руках. Но некоторые Выжившие - плохие бойцы или так хорошо бронированы, что им проще выжить в бою, защищаясь, а не атакая. До броска атаки ближнего боя игрок должен выбрать, будут ли его модели атаковать или защищаться. Игрок с инициативой всегда выбирает первым. Если оба игрока выбирают защиту, никакие удары не наносятся.

Если несколько моделей на одной стороне вовлечены в ближний бой, они должны либо все выбрать защиту, либо все атаковать - они не могут разделить кубики между атакой и защитой.

Само собой, Ходячие не могут выбрать защиту!

В отличие от дальних атак, модели не нужна карта Оружия ближнего боя, чтобы атаковать в ближнем бою. Если у нее есть один или несколько кубиков в значении Ближний бой, она может бить ногами, руками и головой! Но некоторые модели - настолько плохие бойцы, что не имеют значения Ближнего боя. Эти модели могут атаковать в ближнем бою, только если у них есть оружие или правило, дающее кубики. В отсутствие такого оружия и/или бонуса, они могут лишь защищаться в ближнем бою.

Выжившие могут атаковать только один раз в фазу ближнего боя - если им нужно драться снова по некой причине (например, ХАОС привлек больше Ходячих), они могут только защищаться.

БРОСОК АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Чтобы совершить атаку ближнего боя, игрок должен бросить число и тип кубиков, указанных в характеристике Ближнего боя модели, добавив кубики, указанные на ее картах Оружия ближнего боя и в особых правилах, если нужно.

Если у модели несколько видов оружия ближнего боя, надо выбрать одно из них до броска: нельзя добавлять бонусы от нескольких

оружий к значению Ближнего боя.

Если модель решила защищаться, она вместо этого берет число кубиков, равное значению её Защиты плюс любые дополнительные кубики от брони или другого Снаряжения.

Если не указано обратное, все модели на одной стороне кидают кубики вместе и каждая сторона суммирует число успехов. Сторона с большим числом успехов побеждает. В случае ничьей все равно надо определить "победителя" для Отталкивания, описанного ниже, даже если других эффектов нет. В случае ничьей используйте следующие критерии для определения, кто отталкивает врага:

- Выжившие всегда побеждают Ходячих.
- Выжившие с Инициативой всегда побеждают других Выживших.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если модели нужно бросить  как часть атаки (из-за правила оружия или другого особого правила),  не считается частью броска атаки ближнего боя. Кубики Действия кидаются только после определения победителя - победившая сторона кидает любые необходимые Кубики Действия, и применяются дополнительные эффекты.

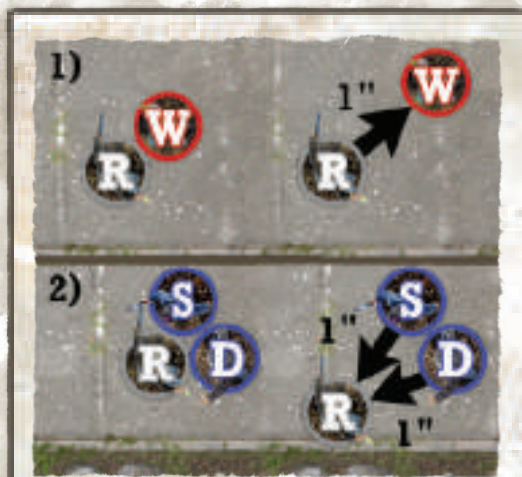




ОТТАЛКИВАНИЕ

Как только определен победитель, проигравшие модели немедленно отталкиваются на 1" от победителей по кратчайшему маршруту, как показано на схеме.

Модель не может войти в базовый контакт с моделью врага в результате отталкивания. Если модель нельзя оттолкнуть из-за других миниатюр или ландшафта, вместо этого отталкиваются все победители, как будто проигравшая модель победила.



В первом примере Рик(R) побеждает Ходячего(W) в ближнем бою, но не совершает Выстрел в голову. Ходячий (W) отталкивается на 1" и опрокидывается.

Во втором примере Рик(R) проигрывает бой против двух Выживших, но не убит. Он отталкивается, чтобы оказаться в 1" от обоих нападающих.

ОТЫГРЫШ УРОНА

Модели получают раны так же, как описано в Стрельбе на стр. 14, разница в успехах определяет число потерянных очков здоровья.

Если защищающаяся модель побеждает в ближнем бою, она не наносит урон противникам, а просто отталкивает их.

Ходячий, опрокинутый в бою, должен быть повален так, чтобы его база по возможности оказалась в 1" от победителя боя.

ОДИН ПРОТИВ ГРУППЫ

Если один боец побеждает нескольких противников, то победивший в ближнем бою игрок может разделить итоговое количество урона между всеми врагами в базовом контакте -направить его против одной модели или разделить между несколькими.

Выстрелы в голову в ближнем бою

Выстрелы в голову применяются к броскам атаки Выжившего так же, как и в стрельбе на стр. 14. Если вы выбросите несколько Выстрелов в голову, можете распределить только один Выстрел в голову на каждую модель врага в бою. Если убитых врагов больше, чем Выстрелов в голову, придется просто опрокинуть оставшихся!

Укус!

Аналогично Выстрелу в голову, если Ходячие ранили Выжившего и выкинули один или более !, Выживший укушен. Немедленно переверните жетон здоровья жертвы красным символом Укуса вверх. Латентная инфекция, переносимая всеми Выжившими, пробуждена. Это может иметь тяжелые последствия для Выжившего в дальнейшем! См. стр. 27.



Жетон укуса

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БЛИЖНЕГО БОЯ

Численное превосходство Ходячих

Поодиночке Ходячие медлительны и не представляют большой угрозы, но легко могут задавить противника числом.

Если в бою всего один Ходячий, его значение Ближнего боя с 1 . Второй Ходячий в том же бою бросает уже 2 ; третий - 3 и т.д. До максимума в 5 .

Например, Рик бьется с тремя Ходячими. У него нет оружия, так что он бросает лишь . Ходячие в сумме бросают 6 ($1+2+3=6$). Риду предстоит тяжелый бой.

Многосторонние бои

Правила выше предполагают, что лишь две стороны участвуют в бою - Выжившие против Ходячих или Выжившие против Выживших. В трехстороннем бою, в котором оба игрока сражаются с Ходячими в одном бою, их атаки рассчитываются иначе.

Для упрощения Ходячие не являются полноправным участником боя между Выжившими. Вместо этого Ходячие добавляют свои кубики броскам ближнего боя одной из сторон Выживших. В трехстороннем бою Ходячие не получают особое правило Численное превосходство, они слишком отвлечены обилием еды.

Когда Ходячие находятся в базовом контакте лишь с Выжившими одной стороны, их атаки добавляются к броску другой стороны. Когда обе стороны находятся в базовом контакте с одними и теми же Ходячими, игрок с Инициативой выбирает, кого атакует каждый Ходячий в этот ход. Ходячие не могут сражаться за обе стороны.

Сторона, получающая дополнительные кубики атаки за Ходячих, не может выбрать защищаться. Если кто-то из них должен защищаться (например, выстрелив из Пистолета), Ходячие атакуют по обычным правилам и защищающаяся сторона не бросает кубики.

1) В примере 1 использовать кубик Ходячего (W) можно только против Рика (R), поэтому Дерек (D) бросает свой кубик плюс кубик Ходячего (W), итого кубики на атаку.

2) В примере 2 Ходячий (W) касается обоих Выживших. Он добавляет кубики к броску атаки стороны с Инициативой.

3) В примере 3 нельзя убрать какую-либо модель из боя, так что бедный Рик (R) окружен! Правило Численного превосходства не применяется в Многостороннем бою, и Дерек (D) просто добавляет кубики Ходячих (W) к своим, получая в сумме бросок атаки .

4) В примере 4 Рик (R) не может быть выведен из боя, поскольку тогда он не будет сражаться. На этот раз Рик (R) добавляет все кубики Ходячих (W) к своим собственным с итоговым броском атаки в .

Упавшие бойцы

Если атакующий не связан боем с другими стоящими противниками, он может совершить бросок атаки ближнего боя по Упавшей модели в базовом контакте с собой. Упавшая модель не может атаковать в ответ, но может защищаться (даже если это Ходячий). Если атакующий перекидывает бросок защиты Упавшей модели, она немедленно убирается из игры. Если Упавшая модель выживает в бою, вместо этого отталкивается атакующий.

Упавшие модели не мешают моделям врага просто выйти из боя и отойти в свою активацию, не смотря на то, что они могут являться целью атаки в ближнем бою.

Оборона заграждений

Любая стоящая модель в базовом контакте с широкой стороной Заграждения связана боем с любым стоящим врагом в базовом контакте с другой стороны Заграждения.

Чтобы получить бонус за оборону Заграждения, подходящие модели должны выбрать защиту в бою. Обороняя Заграждение, модель добавляет  к своему броску защиты. Заметьте, что модели не получают бонус к защите, если их атакуют сзади (когда нет Заграждения между ними и атакующим).

Если модели обеих сторон могут оборонять Заграждение, игрок с Инициативой первым выбирает защищается ли он. Как обычно, если обе стороны выбрали защиту, удары не наносятся.

Выжившие за Заграждениями не считаются находящимися в базовом контакте с врагами на другой стороне Заграждения в отношении движения. Они могут отходить от моделей врага, касающихся того же Заграждения, в свою фазу Движения по обычным правилам.

Ходячие не могут оборонять Заграждения и считаются связанными боем с врагами на другой стороне. Упавшие модели не обороняют Заграждения и не могут быть атакованы через Заграждение.



ШУМ или ХАОС от оружия ближнего боя

Выживший может использовать в ближнем бою оружие, производящее ШУМ или ХАОС, например, бензопилу. В таком случае разрешите бой по обычным правилам. После отыгрыша всего урона примените эффекты ШУМА или ХАОСА. Это может привлечь новых ходячих в ближний бой. В таком случае может потребоваться очередное разделение боя, как расписано на стр. 21. Это нужно сделать до продолжения боя.

Выжившие могут атаковать лишь один раз за фазу боя. Если они вынуждены биться снова, то могут лишь защищаться.

4. ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

Когда все бои закончены, пора проверить, должен ли кто-то из Ходячих встать и заразится ли кто-то из укушенных Выживших.

ВОЗВРАЩЕНИЕ МЁРТВЫХ

Игрок с Инициативой выбирает каждого Упавшего Ходячего по очереди и бросает за каждого . На  Ходячий встает, готовый действовать по обычным правилам на следующий ход. При пустой грани он остается лежать.

ЗАРАЗА

Любой Выживший с символом Укуса на счетчике здоровья должен пройти проверку, не стало ли ему хуже. Начиная с игрока с Инициативой, игроки поочередно проверяют зараженные модели.

Просто бросьте  за каждую модель, укушенную во время игры. На  эффекта нет, и Выживший не получает урона. При пустой грани Выживший

немедленно теряет 1 очко здоровья. Если этот бросок приводит к смерти, Выживший немедленно убирается из игры и заменяется Упавшим Ходячим! Все снаряжение модели теряется, а новый Ходячий считается таким же, как все остальные. Маркеры Припасов помещаются на поле там, где погиб Выживший, как описано на стр. 15.

КОНЕЦ ХОДА

Сейчас нужно применить все особые правила, срабатывающие “в конце хода”. Если таковых несколько, игроки отыгрывают их поочередно, начиная с игрока с Инициативой.

ИНИЦИАТИВА

После отыгрыша всех других эффектов жетон Инициативы передается от текущего владельца противнику, который будет ходить первым в следующий ход.

Теперь ход закончен. Начните новый ход с Фазы Действия на стр. 11.



ГРУППЫ ВЫЖИВШИХ

В следующем разделе вы узнаете, как из вашей коллекции миниатюр и карт собрать матерую группу Выживших.

МАТЧИ ПО ОЧКАМ

Игроки заранее выбирают “лимит очков”, на который будут набирать группы. Просто выберите Выживших и Снаряжение, используя напечатанные на картах очковые значения на сумму, не превышающую согласованный лимит.

Если каждая группа собрана в пределах 100 очков, мы назовем ее “игрой на 100 очков”, потому что обе стороны выбрали лимит в 100 очков.

Советуем использовать круглые значения для ваших игр: 100, 150, 250 очков и т.д. Игру на 100 очков можно провести минут за сорок, а игра на 500 очков может длиться несколько часов.

ЛИМИТ ГРУПП

Есть несколько лимитов и ограничений при выборе. Каждая группа должна придерживаться следующих правил:

- Многие модели в игре нейтральны и не имеют символа фракции на карте. Эти модели могут быть частью любой группы. Однако другие верны конкретному лидеру или месту, что отражает их символ фракции. Группа может состоять лишь из персонажей одной фракции и нейтральных персонажей.
- Одна модель должна быть выбрана Лидером группы (см. стр. 29).
- Не больше половины моделей в вашей группе (с округлением вверх) может иметь одинаковый Тип Персонажа, если это не тот же тип, что у вашего лидера. Например, если в вашей группе восемь моделей, а лидер - Рик Граймс (Тактик), она не может включать больше четырех Стрелков, но все восемь могут быть Тактиками.
- Нельзя иметь в группе более одной версии одного и того же именного персонажа (например, Рик Граймс, Лидер Лагеря Атланты, и Рик Граймс, Полицейский). Заметьте, что разные игроки могут иметь в группах одинаковых персонажей.
- Нельзя купить для модели больше карт снаряжения, чем позволяют ее ячейки предметов. Не забывайте оставлять место для предметов, которые найдете в поле.



ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

У каждого Выжившего есть тип персонажа, отражающий его специализацию и направленность группы. Например, если в вашей группе много Верзил, она нацелена на ближний бой. Группа же с набором различных Типов Персонажей готова ко всему.

Тип персонажа дает особые правила (см. ниже) и взаимодействует с другими правилами игры. Есть следующие Типы Персонажей:

Верзила: *Предпочитает ближний бой и силовые решения.*

Верзилы могут иметь доступ к эксклюзивному снаряжению и дополнительные эффекты в ближнем бою. Это будет описано на картах.

Тактик: *Специализируется на управлении уровнем угрозы и командной работе.*

Тактики автоматически проходят проверку Действия Собраться (стр. 16).

Стрелок: *Предпочитает дальний бой.*

Стрелки могут иметь доступ к эксклюзивному снаряжению и дополнительные эффекты при стрельбе. Это будет описано на картах.

Поддержка: *Обеспечивает группе усиления, медицинскую помощь или просто моральную поддержку.*

Обычно персонажи поддержки обладают способностями усиливающими союзников.

Бегун: *Шустрый охотник за припасами.*

Бегуны автоматически проходят проверки на Ловкость (стр. 12).

ЛИДЕР ГРУППЫ

Каждой группе нужен вожак: вы должны назначить одну модель Лидером. Даже в малых группах без явного Лидера один Выживший идет первым и ведет других за собой. Тип персонажа вашего Лидера может сыграть важную роль, повлияв на состав группы.

Способности лидера

Некоторые Выжившие лучше других подходят на роль Лидера и меняют стиль игры вашей группы благодаря уникальному стилю руководства. Это отражено Способностью Лидера, указанной на карте Выжившего. Эта способность применяется, только если этот Выживший выбран Лидером вашей группы, иначе она игнорируется.



СЦЕНАРИИ

Партии игры “Ходячие мертвецы: Всеобщая война” строятся вокруг сценариев, которые различаются начальной расстановкой и условием победы.

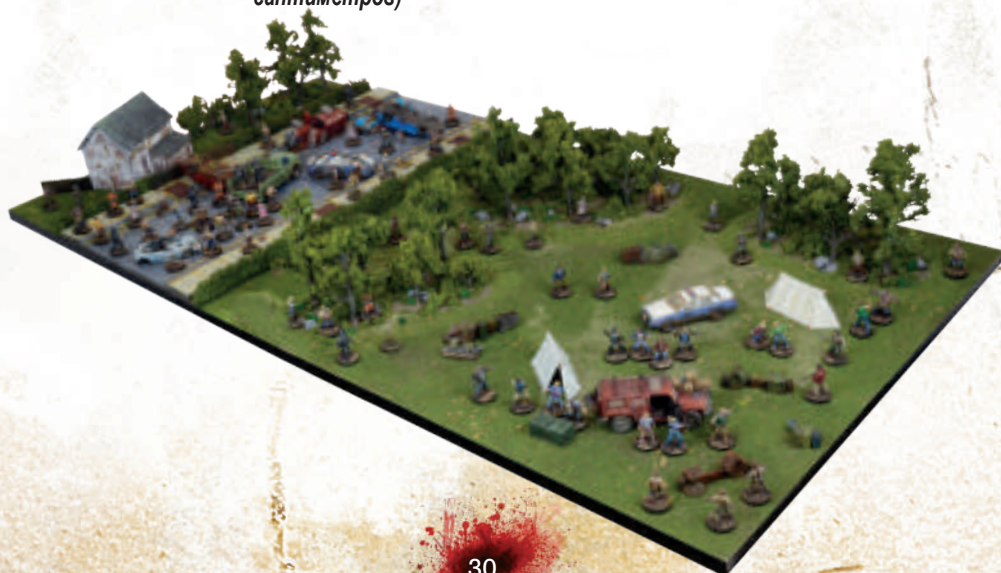
Если вы новичок, советуем играть по сценариям, представленным в Руководстве по быстрому старту, используя модели и карты из коробки. Позже, с набором опыта и пополнением коллекции, попробуйте дополнительные правила, представленные здесь.

В каждом сценарии описано, какие модели и ландшафт вам потребуются для игры, а также как это расставить на поле.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Вам понадобится плоская поверхность, на которой вы поместите игровое поле “Ходячих мертвецов”. По мере расширения коллекции миниатюр, вам может понадобиться поле побольше! Рекомендуем следующие размеры:

РАЗМЕР ИГРЫ	ИГРОВОЕ ПОЛЕ
До 300 очков	20" x 20" (50 x 50 сантиметров)
301+ очков	40" x 20" (100 x 50 сантиметров)



ЗАМЕТКА О ГРАНИЦАХ: Край поля нельзя пересечь во время игры, если того не требует особое правило.

Ландшафт

В коробке есть весь необходимый вам ландшафт - четыре машины и шесть баррикад. При желании игроки могут использовать ландшафт из своей коллекции. Чтобы определить, сколько ландшафта использовать, обратитесь к разделу Очки Ландшафта на стр. 36.

Инициатива расстановки

До расстановки поля один из игроков должен бросить . При у него будет Инициатива на этапе подготовки. Это определяет элементы расстановки игры.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Каждый сценарий дает список условий, которые нужно выполнить для победы в игре. Это может быть как простое уничтожение группы Выживших противника, так и набор очков за убийства или сбор припасов.

СЦЕНАРИЙ: ХОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ

Этот сценарий - стандартный набор правил, который можно использовать для игр любого размера. Сюжетные сценарии или игры с альтернативными целями вы найдете в последующих расширениях.

Две группы обнаружили место, богатое припасами, и не остановятся ни перед чем, чтобы забрать их себе. К сожалению, припасы окружены Ходячими, и добраться до них будет непросто...

ГРУППЫ ВЫЖИВШИХ

Сначала игроки должны согласовать лимит очков на игру. Затем каждый игрок выбирает Выживших и Снаряжение в пределах этого лимита, как описано на стр. 28.

ИНСТРУКЦИИ ПО РАССТАНОВКЕ

1. Ландшафт

Если вы используете только содержимое базового набора, используйте 4 Сломанных машины и 6 Заграждений. В ином случае на каждый участок 20 на 20 дюймов используемого поля вам понадобятся 14 очков ландшафта. Игрок с Инициативой Расстановки выбирает первый объект ландшафта, затем игроки поочередно выбирают ландшафт, пока не закончились очки.

Разделите ландшафт по очкам поровну между игроками. Если число нечетное, игрок с Инициативой выбирает, кому достанется больше очков. Начиная с игрока с Инициативой, игроки поочередно размещают объекты ландшафта на игровом поле. Ни один объект нельзя разместить в пределах 2" от центра поля.

Источники Ресурсов (см. стр. 35 -четыре машины, если используется базовый набор) должны быть помещены в Зоне Ходячих, но не ближе 2" от другого объекта ландшафта или края поля. Если негде поместить все Источники Ресурсов, то остаток размещается так же, как и другой ландшафт.



Весь оставшийся ландшафт (Заграждения, если используется базовый набор) может быть помещен где угодно на поле, но не в 2" от другого объекта ландшафта.

2. Припасы

Игроки должны разместить девять Маркеров Припасов на поле следующим способом:

- Во-первых разместите один Маркер Припасов в центре поля.
- Затем, начиная с Игрока с Инициативой Расстановки, разместите оставшиеся маркеры. Они должны быть помещены в пределах Зоны Ходячих, но не в пределах 2" от другого жетона. Заметьте, вы не сможете Прокрасться к маркеру в первый ход. Сперва Маркеры необходимо распределить по Источникам Ресурсов.

3. Ходячие

Ходячих вам понадобится на то же число очков, что и игра, с округлением вверх. Ходячие стоят по 15 очков, так что для игры на 50 очков понадобятся 4 Ходячих, а для игры на 300 очков понадобятся 20. В этой коробке 12 Ходячих, для игры до 180 очков.

Начиная с игрока с Инициативой Расстановки, игроки поочередно размещают Ходячих, пока все не будут расставлены. Сперва поместите одного Ходячего в контакте с каждым Маркером Припасов (или с объектом ландшафта, в котором тот находится), пока у каждого маркера не будет Ходячего или пока не кончатся Ходячие. Оставшиеся Ходячие (если они будут) размещаются где угодно в Зоне Ходячих, но не в пределах 2" друг от друга или от центра поля.

4. Выжившие

Затем игроки должны бросить Инициативу на первый ход игры так же, как для Инициативы Расстановки на стр. 30.

Игрок с Инициативой выбирает край расстановки и размещает первую модель так, чтобы ее база касалась любой точки выбранного края. Затем другой игрок размещает одну свою модель так, чтобы ее база касалась противоположного края, как показано на карте сценария. Игроки поочередно размещают модели, пока все не будут расставлены.

УСТАНОВКА УРОВНЯ УГРОЗЫ

Поместите Счетчик Угрозы рядом с полем и выставите стрелку на значение 1.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра длится до выполнения одного из Условий Победы или до конца хода, в котором Счетчик Угрозы находится на максимуме.



Максимальная Угроза

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель игры - собрать большую часть припасов.

Если в конце хода одна из групп набрала хотя бы 7 Маркеров Припасов, эта сторона побеждает. Если никто не набрал достаточно Припасов к моменту, когда Счетчик Угрозы достиг максимума, игрок с наибольшим количеством Припасов на конец этого хода побеждает. Если у обоих игроков одинаковое количество Маркеров, объявляется ничья.

Если одна группа уничтожена, прежде чем какая-либо группа достигла цели, то выжившая группа по умолчанию побеждает в конце хода. Если обе группы уничтожены в один ход, объявляется ничья.

Одиночная Игра

В одиночном режиме игрок, чтобы победить, должен собрать 7 маркеров до того, как Угроза достигнет максимума.



ВАЖНО!

Вы дочитали до конца базовые правила. Вам стоит сыграть несколько партий с различными Выжившими и снаряжением для полного понимания правил, прежде чем двигаться дальше. Остаток книги содержит правила для усложненной игры и полностью опциональны.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА - ЛАНДШАФТ

У многих игроков есть большая коллекция ландшафта, а некоторые предпочитают создавать и красить его самостоятельно. Несмотря на то, что основные правила "Ходячих мертвецов: Всеобщей войны" используют плоский ландшафт, вложенный в коробку, вам ничто не мешает играть с трехмерным ландшафтом, изображающим, например, центр Атланты или лес на окраине города.

Чтобы отразить эффекты ландшафта различного размера, мы применяем особые правила для определенных типов ландшафта. Чаще всего вы сами будете решать, какие правила применять к какому ландшафту. Главное - согласовать это до игры. Ниже приведено несколько примеров.

ЗОНАЛЬНЫЙ ЛАНДШАФТ

Этот тип ландшафта, как ясно из названия, занимает определенную зону - через него двигаться можно, но сложно. Например, это леса, болота и опасные развалины. Границы Зонального Ландшафта должны быть четко определены.

Любая дистанция движения через Зональный Ландшафт половинится, так что Выживший, желающий Красться 4" через лес, подвинется лишь на 2". Модель может совершить часть движения внутри ландшафта, а часть - за его пределами. Например, Красться 2" до края Ландшафта, а затем ополовинить оставшиеся 2" до 1" в его пределах.

Ходячие могут двигаться через Зональный

Ландшафт, рискуя застрять или завязнуть. Когда Ходячий начинает движение в пределах Зонального Ландшафта, бросьте .

На  он движется, Шаркая, урезая в половину дистанцию в пределах ландшафта, как обычно (т.е. 3" вместо 6"). При пустой грани он не движется. Он все равно считается двигавшимся для карты События. Зональный Ландшафт не влияет на движение Ходячего, использующего Зону Поражения.

БЛОКИРУЮЩИЙ

Примерами блокирующего ландшафта являются здания, леса или другие предметы больше человека. Линия видимости может быть проведена внутри этих элементов, из них, но не через Блокирующий ландшафт.

Блокирующий ландшафт защищает собой модели от Атак с Возвышенности, если только цель сама не находится на Возвышенности.



УКРЫТИЕ

Большинство элементов ландшафта выше уровня пояса, но не выше человеческого роста, например, Заграждения и машины из этой коробки, имеют особое правило Укрытия. Как описано на стр. 15, если дальняя атака проходит через Укрытие, то целевая модель получает бонус к защите против дальних атак.

Есть два типа укрытия: Легкое (например, ограды или другие низкие Заграждения) и Прочное (например, брошенные машины и укрепленные стены).

Совершая дальнюю атаку, проведите прямую линию между атакующим и целью и учтите любой ландшафт, хотя бы частично пересекающий эту линию.

За каждый объект Легкого Укрытия, через который проходит выстрел, цель добавляет  к броску защиты.

За каждый объект Прочного Укрытия, через который проходит выстрел, цель добавляет  к броску защиты.

ОБОРОНЯЕМЫЙ

Обороняемый ландшафт, в том числе заграждения из этой коробки, можно оборонять в ближнем бою, как описано на стр. 26.

ВОЗВЫШЕННОСТЬ

Эти объекты ландшафта обладают

поверхностью наверху, на которой могут стоять модели. Например, верхние этажи зданий, холмы, грузовые контейнеры и машины. Часть таких объектов может быть высокими, добавляя особое правило Блокирующий. Другие, в том числе Машины, просто обеспечивают Укрытие.

Если на Возвышенность ведет удобный подъем или ступеньки, по ним можно двигаться без помех. Если же туда можно попасть только по пожарной лестнице или опасному подъему, модель должна пройти проверку на Ловкость, чтобы попасть на него — см. Преодолимый ландшафт. Модель на Возвышенности может также пройти проверку на Ловкость, чтобы слезть вниз, но в случае провала они падают вниз по лестнице, ступенек и т.п.

На вершине Возвышенности должно быть место для размещения Выжившего и не должно быть врагов, уже занимающих это место в пределах Зоны Поражения Выжившего.

Если есть враг, занимающий эту позицию в пределах Зоны Поражения, он считает Возвышенность Обороняемой и вступит с поднимающимся в Ближний бой. Поднимающийся Выживший остается внизу Возвышенности.

Выживающий, стреляющий с Возвышенности, может проводить линию видимости через встречные модели и игнорирует все бонусы Укрытия, если только цель за Укрытием сама не на Возвышенности.



Возвышенности могут быть разной высоты - вам нужно будет определить ее до игры. Например, модель на крыше сможет видеть через модель на машине.

Ходячие не могут лазать. Если по каким-либо причинам Ходячий начинает движение на Возвышенности и должен спуститься, то он падает рядом с ландшафтом и считается Упавшим. На этом его движение заканчивается.

Хотя Ходячие не могут лазать, если Возвышенность не выше Ходячего, он может атаковать занимающего ее Выжившего в ближнем бою. Выживший может оборонять вершину ландшафта, как Заграждение, и Ходячие не получают бонусы за Численное превосходство - они кидают по одному  каждый.

НЕПРОХОДИМЫЙ

Через этот ландшафт двигаться нельзя. Это, например, высокие стены или колючая проволока.

ИСТОЧНИК РЕСУРСОВ

В этот ландшафт можно положить Маркер Припасов во время расстановки, как описано в правилах сценария. Это, например, машины и палатки.

ПРЕОДОЛИМЫЙ

Через ландшафт с этим особым правилом можно перелезть в ходе Действия Движения Выжившего, совершив проверку на Ловкость (заметьте, что персонажи типа Бегун автоматически проходят эту проверку). У модели должно хватить движения, чтобы разместить базу на другой стороне.

Для проверки на Ловкость просто бросьте . На  поместите модель на противоположной стороне объекта (обычно это широкие стороны - некоторые объекты длинные и тонкие, и по ним нельзя пройти, как по канату!). Модель может продолжить двигаться, если у нее осталось движение (ширина ландшафта считается частью движения).

Пустая грань на Кубике Действия означает, что модель должна остаться на месте, а

движение заканчивается.

Модель не может закончить движение на вершине объекта ландшафта, если объект не Возвышенность.

Ходячие не могут двигаться через Преодолимый ландшафт.

ПРИМЕР: Используя вышеописанные правила, вы увидите, что Разбитая машина, как описано на стр. 12, это Источник Ресурсов, Проходимый ландшафт, дающий Прочное укрытие. Вы также можете считать Машины Возвышенностями.

ЗДАНИЯ

Для простоты вы можете считать здания запертыми и заключенными, то есть непроходимыми (во время боя не до взлома). Но если вы хотите входить в здания, помещения можно охарактеризовать с помощью вышеописанных правил. Например:

- Стены являются Блокирующими и Непроходимыми, а внутреннее помещение всегда считается Источником Ресурсов.
- Плоские крыши и балконы — Возвышенности, на них можно попасть по ступенькам, используя обычное движение модели, или по пожарной лестнице, совершив проверку на Ловкость. Крыши могут иметь низкую стенку по краю, обеспечивающую Прочное Укрытие Выжившим на крыше.
- Двери — это проемы в стенах, через которые можно двигаться как обычно.
- Окна являются Обороняемыми и Преодолимыми, как заграждения. Модели, видимые через окно, получают Прочное Укрытие.
- Пол внутренних помещений считается открытым пространством без особых правил. Но если пол покрыт ломом и мусором, он может быть Зональным Ландшафтом.

Также здания могут быть сокровищницей для Выжившего - когда Маркер Припасов обыскивается внутри здания, вытяните  карт Припасов вместо одной (отыгрывайте их по одной в случае Происшествий).

ОЧКИ ЛАНДШАФТА

Если вы используете собственный ландшафт для игры, вам понадобится руководство, сколько ландшафта разместить во время расстановки, как указано на стр. 30. Для этого надо назначить очковое значение объектам

ландшафта в зависимости от их размера. Это значение называется Очки Ландшафта. Ниже приведено краткое руководство - если у вас есть необычные объекты в коллекции, которые сложно отнести к этим категориям, вам нужно договориться с противником о цене такого ландшафта.

ОЧКИ

ПРИМЕРЫ

1	Заграждение (до 4" длины); Мотоцикл; Палатка
2	Машина, Киоск, Сарай/Флигель; Куча ящиков; Мусорный контейнер
3	Грузовик; Трейлер; Небольшой лес(до 4" в диаметре); Грузовой контейнер; Вышка; Трейлер
4	Закусочная; Лес (до 6" в диаметре)
5	Бензоколонка; Амбар, Коттедж





СОЗДАТЕЛИ

ГЕЙМ-ДИЗАЙН: Марк Лэтхэм

РЕДАКТУРА: Стюарт Гиббс, Мэтт Хобдэй

ТЕСТИРОВАНИЕ: Кайл Черри, Стюарт Гиббс, Мэтт Гилберт, Зак Гаклхорн, Мэтт Хобдэй, Дэниэл Кинг, Фабиан Краукткрамер, Ронни Рентон, Джоди Роджерс, Николас Тэйлор Роу, Дэвид Вайлди, Ник Уильямс

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Джей Шеперд, Кев Бретт

ДИЗАЙН КОМПОНЕНТОВ: Хуан Диего Диандерас, Энди Волш

ЛЕПКА: Хуан Мигель Лопес Бареа, Бен Кальвер-Ли, Дункан Лука, MKUltra Studio, Серхи Торрас.

ПОКРАСКА: Дейв Нилл, Стив Корниш, Death Ray Designs, Knights of Dice

ФОТОГРАФ: Бен Сэндам

Skybound Entertainment

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Роберт Киркман

ПРЕЗИДЕНТ: Дэвид Алперт

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ: Шон Киркман

КООРДИНАТОР ПО РАЗВИТИЮ: Стефан Мурильо

КООРДИНАТОР SKYBOUND GAMES: Бен Кепнер

Комикс “Ходячие мертвецы”

АВТОР/ПИСАТЕЛЬ: Роберт Киркман

ХУДОЖНИК: Чарли Адлард

The Walking Dead is © 2017 Robert Kirkman. All Rights Reserved. The Walking Dead™ (including all prominent characters) and The Walking Dead logo, are trademarks of Robert Kirkman, LLC.
Skybound is TM and © 2017 Skybound, LLC.

СПРАВКА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова - это распространенные особые правила и характеристики, упоминаемые на картах Снаряжения, в особых правилах Выжившего, Способностях Лидера и Событиях. Они собраны здесь для простоты.

Ампутация: Можно совершить в качестве Особого Действия, когда дружественная Укушенная модель находится в Зоне Поражения Выжившего. Целевая

дружественная модель теряет  очков здоровья. Если она выживет, переверните счетчик здоровья, она больше не укушена.

В любом случае бросьте . На , модель теряет ячейку руки по выбору владельца и то, что было в нее снаряжено. На пустой грани цель не может Бегать до конца игры. Если персонаж проходит вторую ампутацию, он навсегда убирается из игры.

Бронебойное: Цель должна выцель один кубик на свой выбор из броска защиты, когда в него стреляют из такого оружия.

Штурмовое: Это оружие получает дополнительный выстрел на дистанции до 6". Например, оружие с правилами Штурмовое, Многозарядное (2) обычно дает два выстрела, но три выстрела на 6" или меньше. Штурмовое оружие без ключевого слова Многозарядное по сути получает Многозарядное (2) на 6" или меньше.

Аксессуар (X): Предмет с этим ключевым словом может быть присоединен к предмету с типом X и больше не будет занимать ячейку предмета сам по себе. Его можно присоединить Действием Смена Предметов или когда он снаряжен. Положите его под присоединенную карту для наглядности.

Избиение: После победы в ближнем бою бросьте  за каждого оставшегося врага. На  модель врага падает.

Взрыв: Совершая дальнюю атаку этим оружием, можно выбрать целью точку на поле в пределах дистанции вместо модели. Просто пометьте точку кубиком или жетоном.

Поместите шаблон Зоны Поражения с центром на цели и бросьте атаку как обычно. Если выпадет !, атака попала, и Зона Поражения остается на месте. Если ! не выпал, вы промахнулись. Ваш противник может переместить шаблон Зоны Поражения на расстояние до 3" от исходной точки. В любом случае учтите результат атаки.

Когда определено итоговое положение шаблона, любая модель, будь то друг или враг, хотя бы частично касающаяся шаблона, попадает под дальнюю атаку. Каждая задетая модель должна бросить Защиту по отдельности, сравнив результат с броском атаки.

ШУМ или ХАОС считаются от центра шаблона, а не от стрелка.

Если между центром шаблона и задетой моделью есть ландшафт, она получит Укрытие по обычным правилам.

Громоздкое: Это оружие занимает обе ячейки Предметов, но одну ячейку Рюкзака. Верзилы игнорируют это правило.

Убийственно точное: Совершая дальнюю атаку этим оружием, можно использовать два Действия вместо одного, чтобы совершить прицельный выстрел, добавив один автоматический ! к броску атаки. **Убийственно точная Винтовка** получит оба бонуса за прицеливание.

Парное: Если у вашей модели есть оружие с этим ключевым словом в обеих руках, его можно использовать для шквала ударов. Нужно выбрать одно оружие для атаки, как обычно. Но наличие второго **Парного** оружия позволит Выжившему перебросить один кубик на атаку.

Пистолет: Пистолеты можно использовать в начале ближнего боя, как описано на стр. 22.

Маскировка: Когда Ходячий должен прийти в базовый контакт с этим Выжившим, он вместо этого останавливается в 1" от Выжившего.

Если Выживший производит ХАОС, то не

получает преимущество **Маскировки** до конца активации. Если Выживший производит ШУМ, бросьте . При пустой грани он не может получить бонус от **Маскировки** до конца Активации.

Если Ходячий должен столкнуться с Выжившим с **Маскировкой**, а Уровень Угрозы Средний, бросьте . При пустой грани правило не применяется, а Ходячий вступит в бой по обычным правилам. Когда Уровень Угрозы Высокий, **Маскировка** не применяется вовсе.

Многозарядный (X): Число в скобках - максимальное число выстрелов, которое может совершить это оружие за одно Действие.

Эти выстрелы не обязаны быть по одной и той же цели. Вместо этого выстрелы после первого (независимо от успеха) могут быть нацелены в другую модель в пределах Зоны Поражения от исходной цели (если она в пределах дистанции выстрела).

В Ближнем бою **Многозарядный Пистолет** может выстрелить несколько раз по обычным правилам, но все цели должны быть в базовом контакте со стрелком.

Одноразовый: Этот предмет можно использовать лишь однажды, затем карта сбрасывается.

Надежное: Перебросьте любой бросок на патроны для этого оружия.

Винтовка: Стреляя из Винтовки, используйте два Действия вместо одного, чтобы совершить прицельный выстрел, добавив  к броску атаки. Стрелки вместо этого добавляют .

Острое: Используя это оружие, бросьте  после победы в бою атакой ближнего боя. При , ваш враг теряет 1 дополнительное очко здоровья.

Дробовик: При стрельбе на дистанцию 6" или меньше любая раненная этим оружием, но не убитая модель ложится. Дробовики не могут совершать Выстрелы в голову на дистанции более 6" - все выпавшие ! при стрельбе в цель дальше, чем в 6", игнорируются.

Дробящее: Выживший, раненный, но не убитый этим оружием, немедленно ложится. В ближнем бою этот эффект применяется лишь к одному врагу.

Ненадежное: Бросьте  после каждого выстрела из этого оружия. При пустой грани это оружие заедает и не может быть использовано до конца игры.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (СТР. 10)

1. Фаза Действия (стр. 11):

1. Игрок с Инициативой активирует одну модель и совершает два разных Действия.
2. Ход переходит ко второму игроку, который активирует одну модель.
3. Игроки чередуются, пока не активируются все модели.

2. Фаза События (стр. 18):

1. Ходячие атакуют ближайшего Выжившего в своей Зоне Поражения.
2. Возьмите Карту События. Повысьте Уровень Угрозы, как указано вверх, затем отыграйте раздел карты, соответствующий Уровню Угрозы.

3. Фаза Ближнего боя (стр. 21):

1. Если есть ближний бой, повысьте Уровень Угрозы на 1.
2. Разделите бои так, чтобы на каждой стороне было по одной модели. Все модели должны биться.
3. Игрок с Инициативой выбирает порядок боев.
4. Обработайте каждый бой.

4. Фаза Завершения (стр. 27):

1. Бросьте 1 фза каждого упавшего Ходячего. ☹ = он встает, пустая грань = нет эффекта.
2. Бросьте 1 за каждого Укушенного. ☹ = нет эффекта, пустая грань = потеря 1 здоровья.
3. Отыграйте все эффекты "конца хода".
4. Проверьте условия победы сценария.
5. Передайте жетон Инициативы противнику.
6. Начните новый ход.

Паника (стр. 8)

Важно: Проверьте до активации модели. Если Угроза > Выдержки, модель Паникует Бросьте ☹.

☹ **Бегство:** Совершите Действие Бег, двигаясь на максимальную дистанцию по прямой линии от ближайшего врага (поворачивая, только чтобы обойти ландшафт или других врагов). Не совершайте других Действий

☹ **Ужас:** Выполните лишь одно Действие в этот ход.

☹ **Тихо!** Выполните лишь одно Действие в этот ход, не производящее ШУМ или ХАОС.

☹ **Крик!** Выполните одно Действие ШУМА, затем совершите одно обычное Действие. Затем повысьте Уровень Угрозы на 1.

☹ **Берсерк!** Действуйте по-обычному и добавьте 1 к броскам атаки ближнего боя в этом ходу. Однако повысьте Уровень Угрозы на 1.

ДЕЙСТВИЯ (СТР.11)

- Движение
- Стрельба
- Поиск
- Спрятаться
- Встать
- Собраться
- Смена предметов
- ШУМ
- Особое действие

ДВИЖЕНИЕ (СТР.12)

Проверка на ловкость: Бросьте 1. ☹ = успех,

МАКС. ДИСТАНЦИЯ		Дополнительные эффекты
Красться	4"	Нет
БЕГ	8"	создаёт ШУМ

пустая грань заканчивает Движение. Бегуны проходят автоматически.

СТРЕЛЬБА (СТР.13)

Важно: Модель может стрелять, только если у нее есть Оружие дальнего боя.

Линия видимости: Проводится от центра базы стрелка к центру базы цели. Модели перекрывают линию видимости. Ландшафт обеспечивает Укрытие (см. ниже) стоящим моделям и перекрывает

линию видимости к Упавшим моделям.

Бросок Атаки

Стрелок бросает кубики в зависимости от карты Оружия и значения Стрельбы модели.

- Цель кидает кубики за значение Защиты и карты Брони, если есть, добавляя Укрытие, если применимо:

- ☹ за каждое Заграждение
- ☹ за каждую машину

- Подсчитайте 1 обеих сторон.

- Если у стрелка больше 1, цель теряет количество здоровья, равное разнице.

- Если у цели больше или столько же, эффекта нет.

- Обработайте вызванный выстрелом ШУМ или ХАОС.

- **Примечание:** Выживший может стрелять в ближний бой. Бросьте 1

до броска атаки, чтобы понять, в кого попали. ☹ = намеренная цель, пустая грань = цель по выбору противника.

ВЫСТРЕЛЫ В ГОЛОВУ (!) (СТР. 14)

- Против Выживших каждый ! наносит 1 дополнительный урон.
- Если атака убивает Выжившего, он убивается и не возвращается Ходячим.
- Против Ходячих любой ! убивает модель навсегда, если она получает урон.
- Выживший, выбросивший ! на Оружии дальнего боя, должен бросить 1. ☹ = нет эффекта, пустая грань = кончились патроны, оружие не может стрелять до перезарядки.
- Лишь один ! можно распределить на каждую модель в ближнем бою.

ШУМ ИЛИ ХАОС (СТР. 7)

- **Важно:** ШУМ И ХАОС отыгрываются немедленно после любого создающего их Действия до других Действий.
- **ШУМ:** Ближайший доступный Ходячий в пределах 10" двигается к источнику ШУМА.
- **ХАОС:** Добавьте 1 к Уровню Угрозы, затем все доступные Ходячие в пределах 10" двигаются к источнику ХАОСА.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ (СТР. 16)

- **Поиск:** Возьмите один Маркер Припасов в базовом контакте.
- Ни маркер, ни ищущая модель не могут касаться врага.
- Возьмите верхнюю карту колоды Припасов, если маркер не лежал стороной ОБЫСКАН вверх.
- Отыграйте карты Происшествий! немедленно, в ином случае возьмите снаряжение.
- **Спрятаться:** Положите модель.
- Модель должна быть в контакте с ландшафтом и не иметь врагов в своей Зоне Поражения.
- **Встать:** Поднимите модель.
- **Собраться:** Бросьте 1. ☹ - понизьте Уровень Угрозы на 1, пустая грань = нет эффекта.
- Нельзя совершить, если модель Паникует.
- **ШУМ:** Модель производит ШУМ.
- **Смена предметов:** Модель может двигать предметы между ячейками и отдавать предметы дружественным Выжившим в своей Зоне Поражения.

ДВИЖЕНИЕ ХОДЯЧИХ (СТР. 19)

- **Доступный Ходячий** - тот, кто стоит и не связан боем.
- Ходячих двигают поочередно, начиная с игрока с Инициативой.
- Ходячие всегда двигаются на 6" по прямой.
- Ходячие останавливаются, столкнувшись с ландшафтом или Выжившим, но могут двигаться сквозь других Ходячих.
- Ходячие, будучи в контакте с ландшафтом, обойдут его по кратчайшему маршруту.
- Каждый Ходячий может двигаться лишь раз за карту События (включая вводимых в игру Ходячих).
- Если не хватает доступных Ходячих для выполнения инструкции, недостающие входят в игру.
- Когда карта говорит "Ходячие вводятся в игру", они должны быть помещены в контакте с краем стола, не в Зоне Поражения Выжившего.

ОБРАБОТКА БЛИЖНЕГО БОЯ (СТР. 22)

- **Пистолетные атаки:** Модели с Пистолетом могут стрелять в ближнем бою до бросков. Отыграйте это, как Стрелковые атаки — ХАОС производится по-обычному. Если стрелок все еще в ближнем бою после выстрела, он может лишь защищаться.
- **Атака/Защита:** Выжившие выбирают, атаковать или защищаться, бросая соответственно на Ближний бой или Защиту.
- Игрок с Инициативой решает первым.
- Все модели на одной стороне делают одно и то же.
- Модели без кубиков Ближнего боя должны защищаться.
- Ходячие всегда атакуют.
- **Укусы:** Если Ходячие наносят урон и кидают !, Выживший укушен — переверните его жетон Здоровья.
- **Упавшие бойцы:** Упавшие модели могут только защищаться. Получив урон, они навсегда убиваются.
- **Заграждения:** Выживший, сражающийся с врагом по другую сторону Заграждения, получает дополнительный 1 когда защищается.

Бросок ближнего боя

- Каждая сторона собирает все кубики значения Ближнего боя и Защиты и любого снаряжения, дающего дополнительные кубики, кидая их все вместе.
- Суммируйте 1 каждой стороны. Сторона с большим числом побеждает.
- В случае ничьей Выжившие побеждают Ходячих, а игрок с Инициативой побеждает противника.
- Все модели проигравшей стороны отталкиваются на 1" назад.
- Если победители атаковали, проигравшая сторона теряет здоровье, равное разнице бросков, распределенное по выбору победителя.
- Если победители защищались, эффекта нет.

Одиночная игра

- У единственного игрока всегда есть Инициатива и любое указание на любого игрока или противника относится к единственному игроку.
- Повышайте Угрозу на 1 в конце каждого хода.
- Любые карты События, указывающие направление по выбору игрока вместо этого двигают Ходячих к ближайшему Выжившему.