



ЗОМБИ-БОССЫ

Когда зима выдавалась особенно лютой, вся семья садилась у огня и старшие шёпотом рассказывали истории, которые слышали ещё от своих предков, а те — от своих. То были легенды о стародавних временах, когда благородные герои сходились с ужасными чудовищами в битвах не на жизнь, а на смерть и почти всегда выходили из них победителями.

Каждый раз мы наивно полагали, что избавились от чудовищ раз и навсегда, хотя на самом деле они лишь спрятались от людских глаз. От зомби-чумы, впрочем, укрыться им оказалось не под силу.

Ныне эти заражённые машины убийства зверствуют вновь, сея смерть и разрушения. Заметить их проще простого, а вот убить — задача не из лёгких. Легендарные твари вернулись, и на сей раз роль героев досталась вам!



ПРАВИЛА НАБОРА

В наборе зомби-боссов вы найдёте трёх отродий: Минотварь, Отролье и Чревоутродье. Добавьте их в игру, замешав соответствующие карты зомби в колоду зомби.

Основные правила для всех отродий одинаковы.

Чтобы уничтожить: 3 ранения

Опыт за убийство: 5 очков

Особые правила:

- Минотварь, Отролье и Чревоутродье — отродья.
- От ранений, которые наносит отродье, не спасает бросок брони.
- Чтобы убить отродье, нужно оружие, наносящее 3 (или более) ранения, или драконье пламя.

МИНОТВАРЬ

- Каждая атака Минотвари наносит цели 2 ранения.

- Минотварь при движении в целевую зону может проламываться сквозь запертые двери и стены. Перед перемещением Минотвари определите её целевую зону, не обращая внимания на запертые двери и стены (кроме дверей хранилищ и крепостных валов). Если при движении Минотварь должна пройти сквозь запертую дверь или стену, сначала поместите жетон пролома между зоной, откуда вышла Минотварь, и целевой зоной и уберите жетон закрытой двери, если он там был. Проломленная стена считается открытой дверью и поэтому может спровоцировать появление зомби в здании, если оно было закрыто. Теперь действующие могут перемещаться между этими зонами. Затем продолжите перемещать всех зомби (поскольку разрушение стены могло изменить их маршрут).





ОТРОЛЛЕ



- Отролле можно убить только драконьим пламенем (а также создающими его эффектами).
- В каждую свою активацию Отролле может совершить 3 действия, если при активации в зоне его прямой видимости находится хотя бы один выживший. Как только все зомби, включая Отролле и бегунов, пройдут

фазу активации и выполнят первое действие, Отролле активируется снова и выполняет второе действие для атаки выживших в своей зоне или движения, если атаковать некого. После этого Отролле активируется в третий раз для атаки выживших в своей зоне или движения, если атаковать некого.

ЧРЕВОУТРОДЬЕ

Чревоутродье атакует каждый раз, когда при его активации в зоне его прямой видимости на дистанции 0–1 находится хотя бы один выживший. Затем оно атакует выживших во ВСЕХ зонах на дистанции 0–1, находящихся в зоне его прямой видимости. Препятствия, мешающие передвижению между зонами (например, крепостные валы), защищают от подобных атак.



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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

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

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