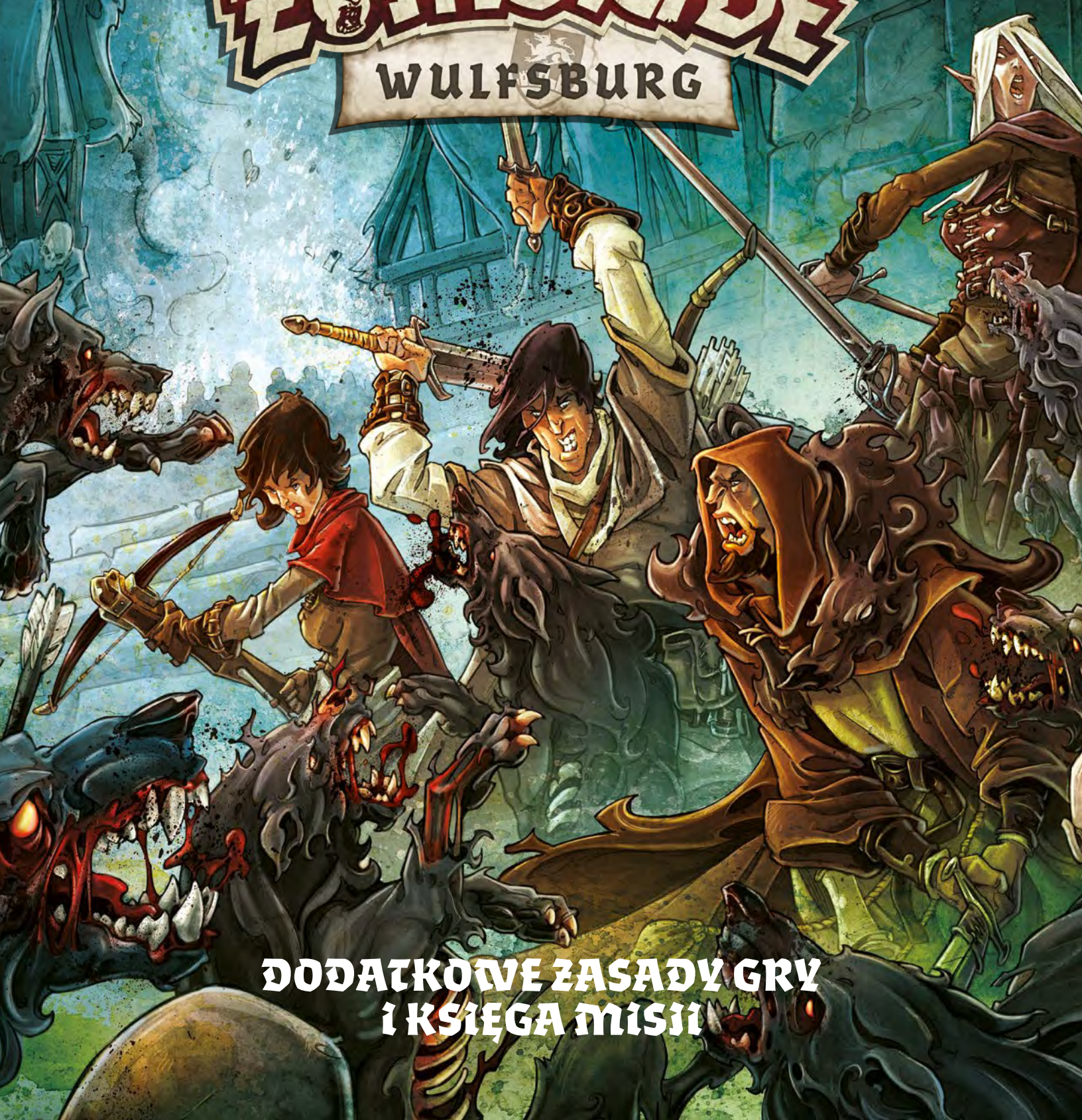


**ROZSZERZENIE DO ZOMBICIDE:
CZARNA PLAGA**

ZOMBICIDE

WULFSBURG



**DODATKOWE ZASADY GRY
I KSIĘGA MISJI**



ROZDZIAŁY

- KOMPONENTY GRY** 2
- WPROWADZENIE DO WULFSBURGA** 3
- NOWE ZOMBIE: WILCZE ZOMBIE** 4
 - WILCZE ABOMINACJE** 4
 - ZMIENIONA KOLEIŃOŚĆ WYBIERANIA CELÓW** 5
- NOWE KAFELKI: WIEŻE** 5
- MAGICZNY EKWIPUNEK** 9
- TRYB KRWISTOCZERWONY** 10
- MISJE DODATKOWE** 11



KOMPONENTY GRY

2 KAFELKI GRY (DWUSTRONNE)



4 FIGURKI OCALAŁYCH I KARTY OCALAŁYCH



Theo Ariane Morrigan Karl



22 FIGURKI ZOMBIE



1 Wilcza Abominacja



21 Wilczych Zombie

4 PIANŠE OCALAŁYCH



32 WSKAŹNIKI



4 KOLOROWE PODSTAWKI OCALAŁYCH



30 MINI KART

22 karty Ekwipunku

- Dezintegracja x2
- Długi łuk chaosu x1
- Krótki łuk
- (Ekwipunek początkowy) x1
- Krótki miecz
- (Ekwipunek początkowy) x2
- Łańcuch błyskawic x2
- Miecz półtoraręczny x2
- Młot wstrząsów x1
- Nawałnica x1
- Ostrze Smoczego Ognia x1
- Płomienisty miecz dwuręczny x1
- Sztylet odbicia x1
- Tarcza wieków x1
- Topór rzezi x1
- Transmutacja x1
- Wampiryczna kusza x1
- Wybuch Many
- (Ekwipunek początkowy) x1
- Zakuty łeb: Wilcze Zombie... x1
- Żywosrebrne ostrze x1



8 kart Zombie (ponumerowanych od 55 do 62)



WPROWADZENIE DO WULFSBURGA

Inwazja zombie zaskoczyła nas wszystkich. Na szczęście, nieliczni z nas zawsze są gotowi na najgorsze. Pytanie czy ktokolwiek jest w stanie przygotować się na zalewającą miasto falę trupów?

Po pierwszej rzezi, wdrapaliśmy się na stociał nieumartwych a naszym oczom ukazało się pobite przez horde trupów miasto.

Zdecydowanie nie była to inwazja przeprowadzona przez kultystów. Nekromanci zdobyli szturmem całe królestwo, które okazało się tylko pionkiem w grze.

Nekromanci zajęli siedziby książąt, a ich przeklęte wilcze watahy polują na ludzi. Walka ciągle trwa. Nie jesteśmy sami! Musimy się zjednoczyć i stawić czoło inwazji! Przyszłość królestwa leży w naszych rękach!



Do gry w Wulfsburg potrzebna jest podstawowa wersja gry Zombicide: Czarna Plaga. Ulepszenie podstawowej wersji gry poprzez połączenie z dodatkiem jest dziecinnie proste: o ile w Misji nie określono inaczej, wystarczy dodać wszystkie karty Ekwipunku i Zombie z gry Wulfsburg do odpowiednich stosów kart.



NOWE ZOMBIE: WILCZE ZOMBIE

Teraz wierzymy, że wilki były pierwszymi oznakami nadchodzącej hordy.

Jasne, że polowały, ale to świeże mięso przyciągało je najbardziej. Padlinożerstwo też jest niezłym rozwiązaniem, a wataha bez wysiłku odgoni samotnego lwa górskiego od upolowanej przez niego zdobyczy. Jesteśmy pewni, że gdy po raz pierwszy napotkały wlokącą się nieumarłą chmarę rozchodzącą się na wszystkie strony, jak to zombie mają w zwyczaju, nie były w stanie oprzeć się tak łatwym ofiarom. Jednak zjedzenie skażonego mięsa, co? To je zmieniło.

Stary druid – ten, co żył po drugiej stronie granic – ostrzegał, że coś jest nie tak, jak być powinno. Radził, byśmy byli bardzo podejrzliwi. Kilku myśliwych zupełnie zignorowało słowa starca. Nigdy nie powrócili.

Teraz wilcze zombie sięją spustoszenie. Waleśają się po ulicach, łapa za łapą przy zwykłych zombie.



Otwarcie sezonu polowań dla Wilczych Zombie. Uciekajcie!

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasada specjalna: Wilcze Zombie ma 3 Akcje na Turę. Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Łowcami i Wilczymi Zombie) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Łowcy i Wilcze Zombie przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku. Następnie Wilcze Zombie przechodzą etap Aktywacji po raz trzeci, używając trzeciej Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.



Symbol
Wulfsburga

Sylwetka
Wilczego
Zombie

Tło Wilczego
Zombie

WILCZE ABOMINACJE

Wielki Zły Wilk istnieje i jest żądnym krwi koszmarem. Nie wiemy jeszcze jak tworzone są Wilcze Abominacje, czy to po prostu samce alfa zmienione w zombie, czy są wynikiem ohydnych eksperymentów, ale jednego jesteśmy pewni: jeżeli jakieś znajduje się w zasięgu wzroku, trzymaj się od niego tak daleko, jak tylko zdołasz. Zachowaj też na nie smoczą żółć, cokolwiek przyjdzie do ciebie pierwsze.



Uważajcie na (zainfekowanego) wielkiego Złego Wilka!

Min. obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 5 punktów

Zasady specjalne:

- Wilcze Abominacje liczą się jak Abominacje.
- Ran zadanych przez Abominacje nie można uniknąć udanym Rzutem na Pancierz.
- Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 obrażenia lub Smoczny Ogień.
- Wilcze Abominacje mają 3 Akcje na Turę. Rozgrywane są w ten sam sposób, co w przypadku Wilczych Zombie.



KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Zmieniona tabela Kolejności Wybijania Celów obejmuje podstawową wersję gry Zombicide: Czarna Plaga i niniejszy dodatek.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	Szwendacz	1	1	1
2	Spaślak / Abominacja (1) / Wilcza Abominacja (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Łowca	2	1	1
4	Wilcze Zombie	3	1	1
5	Nekromanta	1	1	1

Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność Wybijania Celów, gracze wybierają Zombie, które są eliminowane jako pierwsze.

(1) Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancierz.

(2) Wilcza Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancierz.



NOWE KAFELKI: WIEŻE

W mieście jest kilka wysokich baszt. Niektóre wciąż kurczowo trzymają się swojego uświęconego statusu i są bastionami chroniącymi przed napastliwą zgrają trupożerców. Inne padły łupem nekromantów i panuje w nich śmierć. Są to budowle o dużym znaczeniu strategicznym po pierwsze dlatego, że oferują niedoścignione strefy rażenia dla czarodziejów i łuczników (po obu stronach), a także zapewniają zwiększoną widoczność. Tę bitwę wygramy dzięki rewelacyjnemu wywiadowi taktycznemu, co do tego nie ma wątpliwości. Jednak pamiętaj – jeżeli widzisz zombie, one widzą też ciebie. Podczas polowań kierują się zmysłem wzroku. Nie przyciągaj do baszty więcej stworów, niż ta jest w stanie wytrzymać.



Wulfsburg zawiera cztery wieże po obu stronach dwóch dodatkowych kafelków. Pomagają zanurzyć się w fantastyczny świat gier z serii Zombicide, jednocześnie dodając elementy strategiczne do zasad Misji. Mogą być używane w celu kontroli rozległych obszarów planszy bez obawy o działania odwetowe Zombie (tak długo, jak siła ognia bohaterów jest wystarczająca) lub jako Strefy startowe Ocalałych i ich przeciwników. Wszyscy uwielbiamy obłąkańczy śmiech wszechwładnych nekromantów dochodzący ze szczytów ich mrocznych wież!

Kafelki wieży zawierają zarówno Strefy budynków, jak i ulic ograniczone przez mury obronne (patrz przykłady na kolejnych stronach).

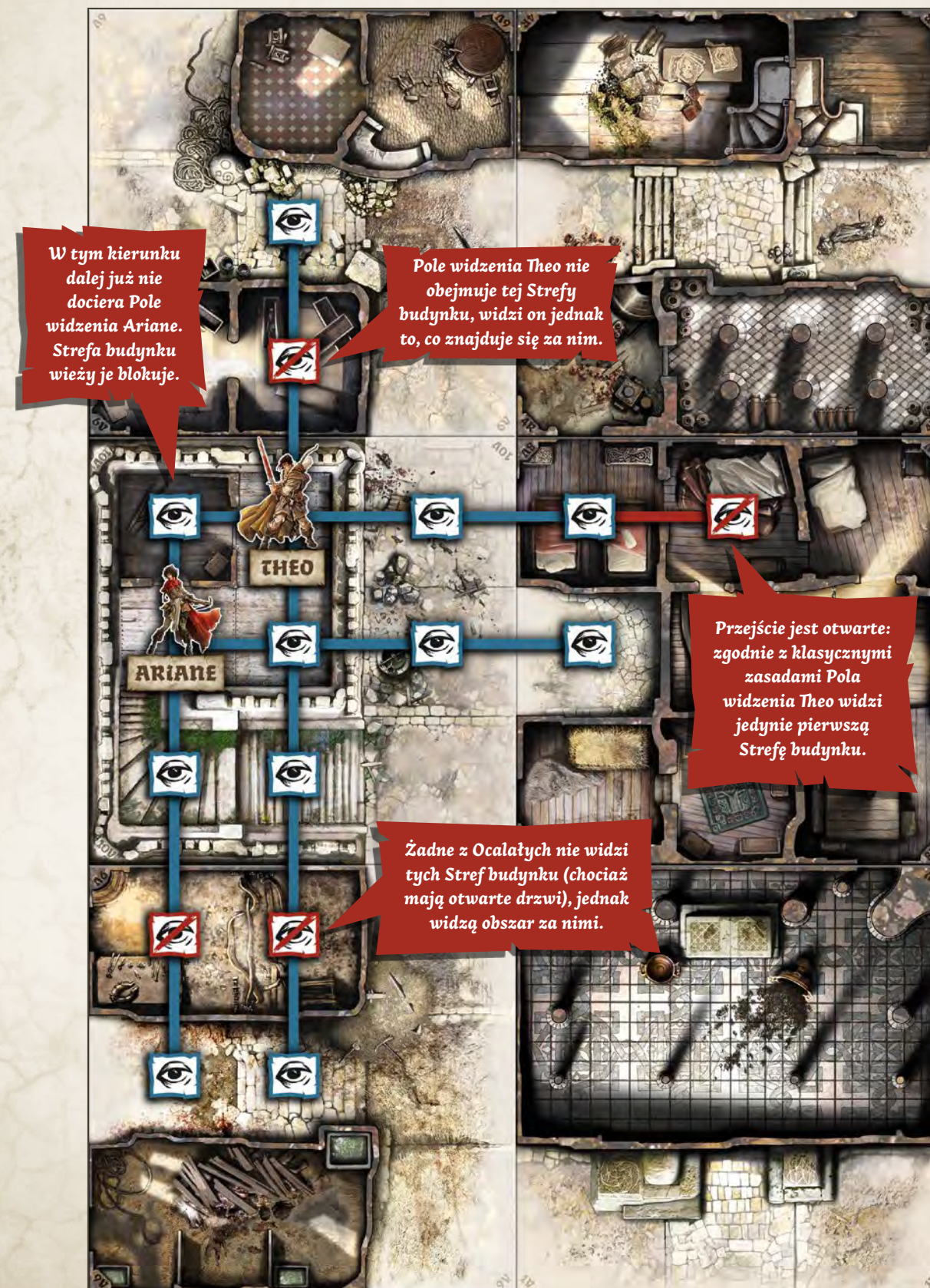
- Nie można przejść przez mury obronne, jednakże nie blokują one Pola widzenia.
- Przez mury obronne można strzelać.
- Postać znajdująca się w Strefie wieży widzi ponad budynkiem do Strefy znajdujących się za nim. W podobny sposób Pole widzenia Postaci znajdujących się w jednej z tych Stref obejmuje Postać w wieży.
- Ocalały może strzelić ze Strefy wieży ponad Strefą budynku. Strefa budynku, do której Ocalały strzela, liczy się normalnie według Zasięgu broni lub czaru, jednak nie rozpatruje się przy tym Pola widzenia.
- Pole widzenia nie obejmuje Stref wieży ograniczonych przez mury obronne i przylegające Strefy budynku, nawet jeżeli mają otwarte drzwi.

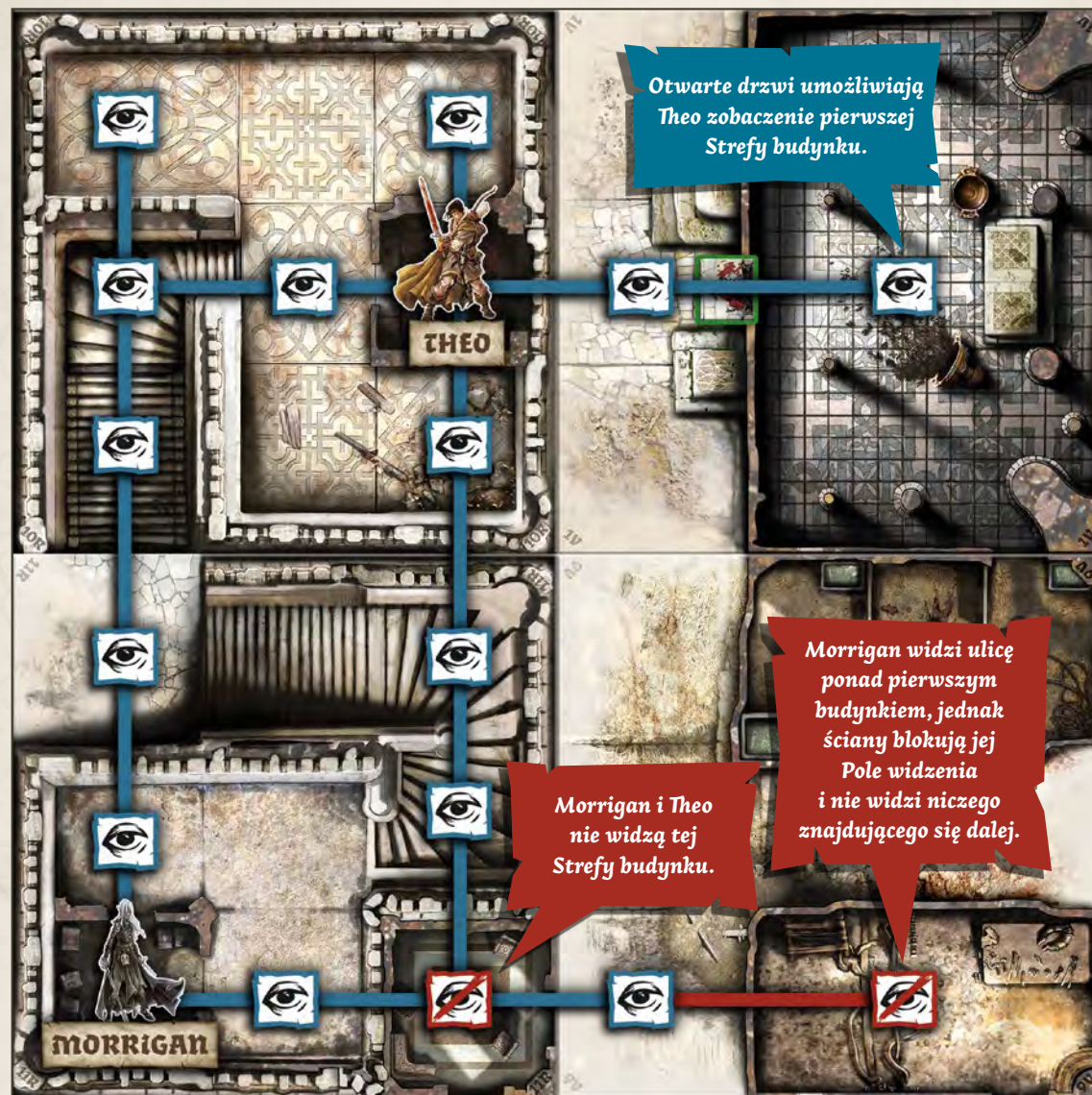


Każdy kafelek wieży z dodatku Wulfsburg ma dziewięć Stref. Strefy budynku są tutaj oznaczone. Pozostałe Strefy na tych kafelkach to Strefy ulicy.



Tak wygląda Pole widzenia Ariane i Theo, gdy przebywają w tej wieży.





MAGICZNY EKWIPIUNEK

Jasne, że my chłopstwo, zawsze wiedzieliśmy o istnieniu magicznych broni i pancerzy z opowieści i legend, reliktyw wielkich wojen, dawno zagrzebanych w przeszłości. Stały się przedmiotami kolekcjonowanymi przez bogaczy i szlachtę, imponującymi trofeami zdobywanymi za pomocą błyszczących pieniędzy, nie przelanej krwi. Gdy nadeszła horda, długo nie trwało, aż zbrojni przejęli zdobyczne komnaty artefakty.

Szlachetnie urodzeni wręcz zachęcali ich do tego – oddaliby wszystko, byle ocalić ich błękitną krew przed wlokącą się, nieumartą bandą. Jednak nawet najwspanialsza płomienna broń w rękach samotnego wojownika nie wystarczy, gdy otoczy go chmara zombie. Teraz te bogactwa walają się na ulicach, zmieszane z mutem i błotem. We właściwych rękach – mądrzejszych rękach – to oręż może wykuć naszą legendę!

Wulfsburg wprowadza do gry dziesięć kart Magicznego Ekwipunku:

- Długi łuk chaosu
- Młot wstrząsów
- Nawałnica
- Ostrze Smoczego Ognia
- Płomienisty miecz dwuręczny
- Sztylet odbicia
- Tarcza wieków
- Topór rzezi
- Wampiryczna kusza
- Żywosrebrne ostrze



Karty Magicznego Ekwipunku są kartami Ekwipunku pod każdym względem, jednak zawierają własne konkretne warunki wstępne Poziomów Zagrożenia, oznaczone klejnotami na górze każdej karty. Jedynie Ocalali na Poziomach Zagrożenia oznaczonych przez nienaruszone klejnoty na karcie mogą ich używać.

Z wyjątkiem kart Pancerza, kart Magicznego Ekwipunku nie można umieszczać w gniazdach Tułowia.

Karty Magicznego Ekwipunku mają często specjalne zasady. Poczujcie moc!





TRYB KRWISTOCZERWONY

Najemni wojownicy nie ruszą do walki gdy wiedzą, że mogą zginąć. Gdy robi się zbyt niebezpiecznie, uciekają w popłochu. Ci z nas, którzy walczą o przeżycie, nie mają takiej możliwości. Niezależnie od wyniku walki, płacisz. A ceną jest życie. Życie twoje, twojego męża z kulawą nogą czy żony i dzieci, całkiem niewinnych. Wyniku walki nie da się zmienić a ucieczka, cóż, nie wchodzi w grę. Walcz, walcz ze wszystkich sił. Obudź w sobie bestię.

Użyj wyobraźni. Wyobraź sobie zombie rozrywające bezbronnych. Albo jeszcze gorzej - wyobraź sobie siebie, rozrywanego przez najbliższą ci osobę, przemienioną w jedną z tych ohydnych abominacji. Ta czerwień zalewająca ci oczy, ta furia, którą w sobie wzbudzisz - doprowadzi cię do zwycięstwa.



Tryb Krwistoczerwony umożliwia Ocalałym zdobywanie punktów doświadczenia poza Czerwonym Poziomem Zagrożenia i wybranie dodatkowych Umiejętności. Tryb ten jest doskonałą możliwością na wyeliminowanie zadziwiającej liczby przeciwników i ukończenie bardzo dużych plansz.

Tryb Krwistoczerwony: Gdy Ocalały osiąga Poziom Czerwony, gracz przesuwa jego wskaźnik doświadczenia z powrotem do punktu „0” i dodaje wszelkie zdobyte punkty doświadczenia ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalały pozostaje na Poziomie Czerwonym i zatrzymuje swoje Umiejętności. Dodatkowe punkty doświadczenia dolicza się w zwykły sposób oraz zyskuje niewybrane wcześniej Umiejętności po ponownym osiągnięciu kolejnych Poziomów Zagrożenia. Po wybraniu wszystkich Umiejętności z planszy Ocalałego, po osiągnięciu po raz kolejny Pomarańczowego i Czerwonego Poziomu Zagrożenia, możesz wybrać dowolną Umiejętność spośród wszystkich Umiejętności Zombicide: Czarna Plaga (poza tymi zawierającymi nawiasy, jak np. Rozpoczyna z [Ekwipunek]).

PRZYKŁAD:

Morrigan zdobyła właśnie 43. punkt doświadczenia, osiągając Poziom Czerwony. Ma teraz następujące Umiejętności: Rozpruwacz: Walka (Niebieski), +1 Akcja (Żółty), +1 darmowa Akcja: Atak wręcz (Pomarańczowy) i Żądza krwi: Walka (Czerwony). Gracz przesuwa wskaźnik doświadczenia z powrotem na początek toru, a gra trwa dalej. Morrigan znajduje się dalej na Poziomie Czerwonym i zdobywa kolejne punkty doświadczenia zabijając Zombie.

Osiągając ponownie Niebieski i Żółty Poziom nie otrzymuje dodatkowej Umiejętności: ma już wszystkie dostępne Umiejętności dla tych Poziomów. Osiągając ponownie Poziom Pomarańczowy otrzymuje Umiejętność „Czarownik”, drugą Umiejętność Poziomu Pomarańczowego. Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera „+1 do rzutu kością: Rzucanie Czaru”. Licznik doświadczenia powraca do pozycji początkowej.

Po trzecim powrocie wskaźnika na początek toru doświadczenia Morrigan nie otrzymuje żadnych dodatkowych Umiejętności osiągając Poziom Niebieski, Żółty i Pomarańczowy, ponieważ ma je już wszystkie. Osiągając Poziom Czerwony po raz trzeci zdobywa ostatnią Umiejętność Poziomu Czerwonego: „+1 Obrażenie: Walka wręcz”. Licznik doświadczenia wraca ponownie do pozycji początkowej. Od teraz Morrigan dalej zdobywa punkty doświadczenia i otrzymuje wybraną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność osiągając Poziom Czerwony.



MISJE DODATKOWE

Poniższe Misje zostały wymyślone i przetestowane w wyniku łączenia zawartości rozszerzenia Wulfsburg z wersją podstawową Zombicide: Czarna Plaga. Na własne ryzyko możecie dodawać i zmieniać dowolne zasady gry!

♦ MISJA 1:

WITAMY W WULFSBURGU

ŁATWA / 6 OCALAŁYCH / 60 MINUT

Zamożny Wulfsburg zyskał swoją nazwę z powodu wielu wilczych watah włóczących się po otaczających go lasach i górach. Szlachta i kupcy wybudowali tu wysokie baszty, zyskując lepszy widok na malowniczą dolinę (zarazem pokazując swoje bogactwo i status). Po nadejściu plagi wilcze stada atakowały rozłazące się zombie, same padając ofiarą zarazy. Zyskały tym nowy rodzaj głodu - żywe mięso, czyniąc z miasta nowe terytory towieckie wilczych zombie. Wulfsburg stał się nekromanckim przyczółkiem, zaludnionym przez ukrytych, przerażonych ocalałych. Jesteśmy na drodze do wyzwolenia miasta. Przebiecicie się do wewnątrz zajmie jednak nieco czasu, a będziemy potrzebować zapasów. Świeża żywność jest rzadkością, ale wciąż przydałoby się ją mieć.

Potrzebne materiały:
Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.
Potrzebne kafelki:
1V, 3V, 5R, 6V, 8V i 10V.

5R	8V
1V	10V
6V	3V

	Strefa startowa graczy
	Drzwi
	Strefa Namnażania
	Cele (5 PKT)
	WYŚCIE Strefa Wyjścia



CELE

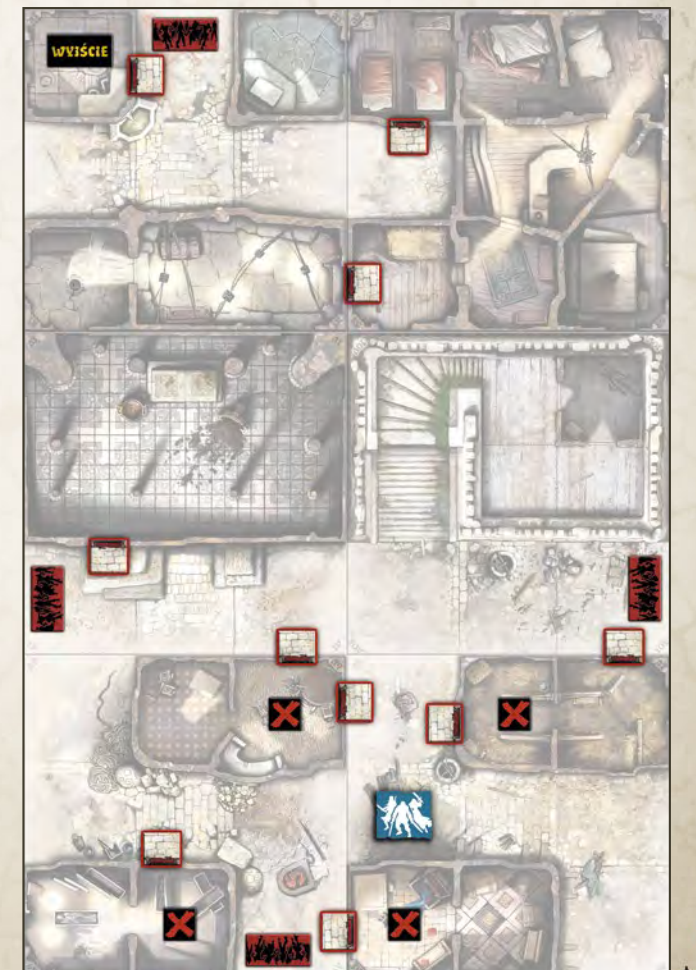
Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności: **1- Zbierzcie wszystko, czego potrzebujecie i wyruszcie po zemstę.** Zdobądźcie wszystkie Cele. Niektóre z nich skrywają ciekawe niespodzianki!

2- Osiągnijcie wewnętrzne miasto. Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Budne, zabójcze sekrety.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyte niebieskiego lub zielonego Celu oznacza również zyskanie losowego Artefaktu z Krypty.



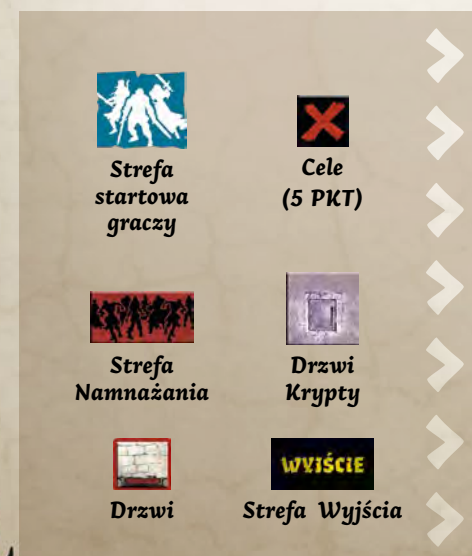
MIŚCIA 2: POZNAJ SWOJEGO WROGA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 90 MINUT

Wulfsburg doznał niecodziennych obrażeń, jak gdyby wojna domowa szalała w jego wnętrzu. W pewnym miejscu ludzie nie zostali zabici przez zombie, lecz przez żołnierzy. Nie wiemy jeszcze, czy grupy ocalałych mają tu tendencję do walczenia ze sobą nawzajem, czy też może ktoś próbował zaatakować zarażone miasto, zabijając wszystkich, którzy stanęli mu na drodze. Przeszukanie tego obszaru może dać nam jakąś wskazówkę.

Jeżeli się nad tym zastanowić, Wulfsburg znany jest z elfiego piwa. To będzie rarytas!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.**
Potrzebne kafelki: 1R, 4R, 6R, 9V, 10V i 11R.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:
1- Zdobądźcie wskazówkę. Zdobądźcie wszystkie Cele.
2- Osiągnijcie Wyjście. Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowy Artefakt z Krypty w Krypcie.
- **Znajdźcie wskazówki.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.



MIŚCIA 3: BLIŹNIACZE ZŁO

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 120 MINUT

W jednym ze splamionych krwią domów odnaleźliśmy dziennik żołnierza.

Wygląda na to, że jakiś zagraniczny książę przybył do Wulfsburga ze swoją prywatną armią wkrótce po inwazji.

Nawet po upadku miasto zachowało swoje bogactwo. Zombie nie interesują skarby, uznał więc, że podbój pójdzie jak z płatka. Ostatni wpis w zakrwawionym dzienniku opisuje parę abominacji prześladowającą kilku ostatnich ocalałych z książęcej świty.

Wygląda na to, że "Bliźniacze zło" nawiedzało dzielnicę Lichwiarza, zaledwie ulicę dalej. Na pewno wyczuło już nasz zapach i w każdej chwili może ruszyć do ataku. Dlatego zaatakujemy pierwsi. W końcu najlepszą obroną jest atak!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.**
Potrzebne kafelki: 2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V i 11V.

CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Polowanie na potwory.** Zdobądźcie wszystkie Cele. Gdzieś czai się Bliźniacze Zło i musicie je zatrzymać!
- 2- Osiągnijcie Wyjście.** Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieśćcie losowy Artefakt z Krypty w każdej Krypcie.

- **Schowaj się i Śmierdź.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Odnalezienie niebieskiego lub zielonego znacznika Celu powoduje dodatkowo pojawienie się Abominacji w tej Strefie. Jeżeli na planszy znajduje się już Abominacja, zamiast niej dobierzcie kartę Zombie i namnóżcie je w tej Strefie, zgodnie z Czerwonym Poziomem Zagrożenia.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

Legend for the map:

- Strefa startowa graczy
- Cele (5 PKT)
- Drzwi
- Strefa Wyjścia
- Żółte drzwi Krypty
- Fioletowe drzwi Krypty
- Strefa Namnażania

MISJA 4: ZASADZKA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 90 MINUT

Zapadnięciem nocy wracaliśmy do naszej bezpiecznej przystani, gdy czarodziej zauważył dziwne ezoteryczne napisy na ścianach. Na naszych oczach rozbito i usłyszeliśmy szuranie! Zasadzka! Ktoś porozmieszczał wszędzie przynęty na zombie i zainfekowane koszmary są teraz na naszym tropie! Musimy opierać się wystarczająco długo, aby zniszczyć przynęty i zabezpieczyć naszą ucieczkę. Nekromanci wiedzą, że tu jesteśmy i uważają nas za zagrożenie. Naprawdę nie wiem, co myśleć o tej niespodziewanej odmianie losu.

Potrzebne materiały:
Zombicide: Czarna Plaga,
Wulfsburg.
Potrzebne kafelki:
3V, 5R, 8R, 9V, 10V i 11V.

8R	5R	3V
10V	9V	11V

CELE
Oczyśćcie wyrwę. Możecie osiągnąć pierwsze dwa Cele w dowolnej kolejności.
• **Zniszczcie przynęty.** Zdobądźcie wszystkie Cele.
• **Zabezpieczcie wyjście.** Usuńcie z planszy niebieską Strefę Namnażania, zabijając Nekromantów.
Następnie, umieśćcie przynajmniej po jednym Ocalałym w każdej wieży na kafelkach 10V i 11V.

ZASADY SPECJALNE
• **Przynęty na zombie.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
• **Oczyśćcie drogę!** Niebieska Strefa Namnażania symbolizuje wąskie przejście Nekromantów. Zablokujcie je na dobre! Przejście aktywne jest od początku gry i można go usunąć w zwykły sposób, stosując zasady dotyczące Nekromantów.

Legend for the mission:

- Strefa startowa graczy
- Cele (5 PKT)
- Drzwi
- Strefy namnażania



MISJA 5: NIEŚMIERTELNY

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / SPECJALNY

Zapadła noc, a zombie dalej podążają naszymi śladami. Co gorsze, chyba zabiliśmy tego samego Nekromantę przynajmniej cztery razy. Ciągłe wraca, raz za razem. Zbiera swoje hordy i przywołuje coraz to kolejne. Mamy doświadczenie w walce, ale dalej jesteśmy śmiertelni. Albo wymyślimy, jak wyeliminować go raz na zawsze, albo zginie z wyczerpania. Czarodzieje mówią, że korzysta z jakis magicznych kotwic, wiążących go do tego przeklętego obszaru. Jeśli je zniszczymy, prawdopodobnie będziemy mogli zgładzić go ostatecznie, a wraz z nim jego świtę. (A wtedy będę mógł w spokoju wysaczyć ten elfi browar, który znalazłem wcześniej. Tylko nikomu ani słowa!)

Potrzebne materiały:
Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.
Potrzebne kafelki:
1V, 3V, 6R, 8V, 10V i 11R.

11R	3V
6R	10V
8V	1V

CELE

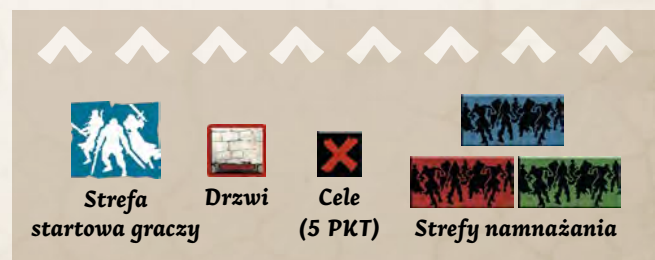
Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:

- 1- Zniszczcie kotwice.** Zdobądźcie wszystkie Cele.
- 2- Oczyszczcie zło.** Wygrzycie grę, gdy na planszy nie ma już kolorowych Stref Namnażania i Nekromantów.

UWAGA: Czas trwania Misji w znacznej mierze opiera się na szczęściu graczy.

ZASADY SPECJALNE

- Kotwice.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- Słabe punkty.** Od początku gry aktywne są niebieskie i zielone Strefy Namnażania. Nie można ich usuwać, eliminując Nekromantę (patrz niżej).



Nieśmiertelny (?) Podczas Namnażania Nekromanta nie powoduje pojawienia się dodatkowego znacznika Strefy Namnażania Nekromanty. Jednakże gdy Nekromanci namnażają się poprzez kolorową Strefę Namnażania (niebieską lub zieloną), taki znacznik Strefy Namnażania wymieniany jest na znacznik Strefy Namnażania Nekromanty.

MISJA 6: DWÓR ZOMBIE

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / SPECJALNY

W końcu odkryliśmy, jaki los spotkał najeżdżającego miasto księcia i jego orszak. Zostali zagonieni, otoczeni i zmasakrowani przez ogromną watahę wilczych zombie. Świeże zwłoki są dostownie wszędzie. Chwila. Mam na myśli: świeże zombie są dostownie wszędzie. Cóż, uznajmy to za trening przed śniadaniem. Skoro już tu jesteśmy, poszukajmy insygniów władzy księcia: na przykład korony i berła. Król się bardzo ucieszy z ich zwrotu i będzie to dobre przypomnienie, że teraz ziemie należą do wolnych ludzi!

Potrzebne materiały: Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.
Potrzebne kafelki: 1R, 3V, 6V, 9V, 10V i 11R.



CELE

Zdobądźcie koronę i berło. Aby wygrać grę, znajdźcie niebieski i zielony znacznik Celu.

UWAGA: Czas trwania Misji w znacznej mierze opiera się na szczęściu graczy.

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Umieście losowy Artefakt z Krypty w każdej Kryptycie.
- Niebezpieczna misja.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Powoduje to również Namnażanie Zombie w tej Strefie (za wyjątkiem niebieskich i zielonych Celów).

11R	6V	3V
1R	9V	10V



misja 7: CZERWONA JAK KREW

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / 180 MINUT

Adkryliśmy dzielnicę rojącą się od zombie. Nekromanci wykorzystali wilcze zombie do zebrania ich tu do kupy. Nie wiemy dlaczego, ale tak wielka gromada zainfekowanych maszkar w jednym miejscu jest dla nas celem, którego na pewno nie zignorujemy.

Pokażmy im, dlaczego nazywamy to zombicide!

Potrzebne materiały:
Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.

Potrzebne kafelki:
2R, 3V, 6R, 9V, 10V i 11R.

2R	9V	3V
10V	6R	11R

CELE

Czerwoni od krwi wrogów. Niech każdy Ocalały osiągnie poziom Krwistoczerwony (patrz Tryb Krwistoczerwony, strona 10).

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie zna-

czniki Celów muszą być zakryte.

• **O krok bliżej do Apokalipsy.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Wzięcie niebieskiego lub zielonego Celu oznacza również zdobycie losowego Artefaktu z Krypty.

• **Goście specjalni.** Gdy Nekromanta eliminowany jest z gry, usuwany jest jedynie znacznik Strefy Namnażania Nekromanty.



misja 8: UPIORNE DRZWI

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / 150 MINUT

Niezwykle wytrzymałe i łatwe w obronie baszty są najczęściej wybieranymi schronieniami przez wszelkie grupy ocalałych, ale także przez nikczemnych Nekromantów. W zamożnym Wulfsburgu wybudowano wiele wież na zlecenie szlachty i kupców, którzy upatrzili je na kwatery główne swoich gildii, a także pomniki ich bogactwa.

Jedna z nich oznaczona była przez "nieśmiertelnego" Nekromantę, którego udało nam się wczoraj zgłodzić. Przeszukanie jego rzeczy może dostarczyć nam wskazówek o planach jego mistrza (jeżeli taki istnieje).

Miał wielu strażników, ale idziemy o zakład, że też sporo artefaktów.



Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V i 10R.**

CELE

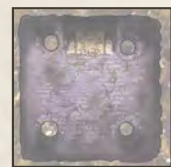
Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w podanej kolejności:
1- Osiągnięcie mocy. Doprowadźcie przynajmniej jednego Ocalałego do Czerwonego Poziomu Zagrożenia.

2- Na drugą stronę przez Upiorne Drzwi. Osiągnijcie Strefę Wyjścia Ocalałym, będącym na Czerwonym Poziomym Zagrożeniu. Może on uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie dwa losowe Artefakty z Krypty w Kryptcie.

• **Nieźle artefakty.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo otrzymuje on wybraną przez siebie kartę Ekwipunku, wybraną albo z talii Ekwipunku, albo ze stosu odrzuconych kart Ekwipunku. Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Następnie przetasujcie odpowiednią talię.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

 Strefa startowa graczy	 Drzwi	 Cele (5 PKT)
 Strefa Namnażania	 Strefa Wyjścia	 Fioletowe drzwi Krypty



MISJA 9: ARMIA ZOMBIE

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / 120 MINUT

4. *znaleźliśmy kolejne leże Niekromanty!*
Dobra wiadomość: jest pełne skarbów!
Zła wiadomość: Niekromanci nas zauważyli.
Ich mordercze hordy okrażają nas nawet w tej chwili. Ale my przeżyliśmy już niejedno.
Stawiliśmy czoła gorszym koszmarom niż ta słaba armia! Zombicide!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.**
 Potrzebne kafelki: **1V, 6R, 9V i 10R.**

CELE

W obliczu armii zombie. Od momentu umieszczenia na planszy szóstego znacznika Strefy Namnażania nie tasujecie już talii Zombie (patrz Zasady specjalne). Wygrywacie grę, gdy skończy się talia Zombie, a na planszy nie ma już żadnych Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Skarb Niekromanty.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Wzięcie niebieskiego lub zielonego Celu oznacza również zdobycie dowolnie wybranego Artefaktu z Krypty.
 - Wzięcie dwustronnego, czerwonego Celu oznacza również zdobycie dowolnie wybranej karty Ekwipunku, wybranej z karty Ekwipunku albo ze stosu odrzuconych kart Ekwipunku. Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Następnie przetasujecie odpowiednią talię.



• **Armia zombie.** Nie można usuwać znaczników Strefy Namnażania, w tym Strefy Namnażania Niekromanty. Po umieszczeniu na planszy szóstego Strefy Namnażania wraz z pojawieniem się Niekromantów nie pojawiają się już Strefy Namnażania Niekromanty. Jednak uważajcie: przegracie grę, jeśli potem Niekromanta ucieknie z planszy!

6R	1V
9V	10R



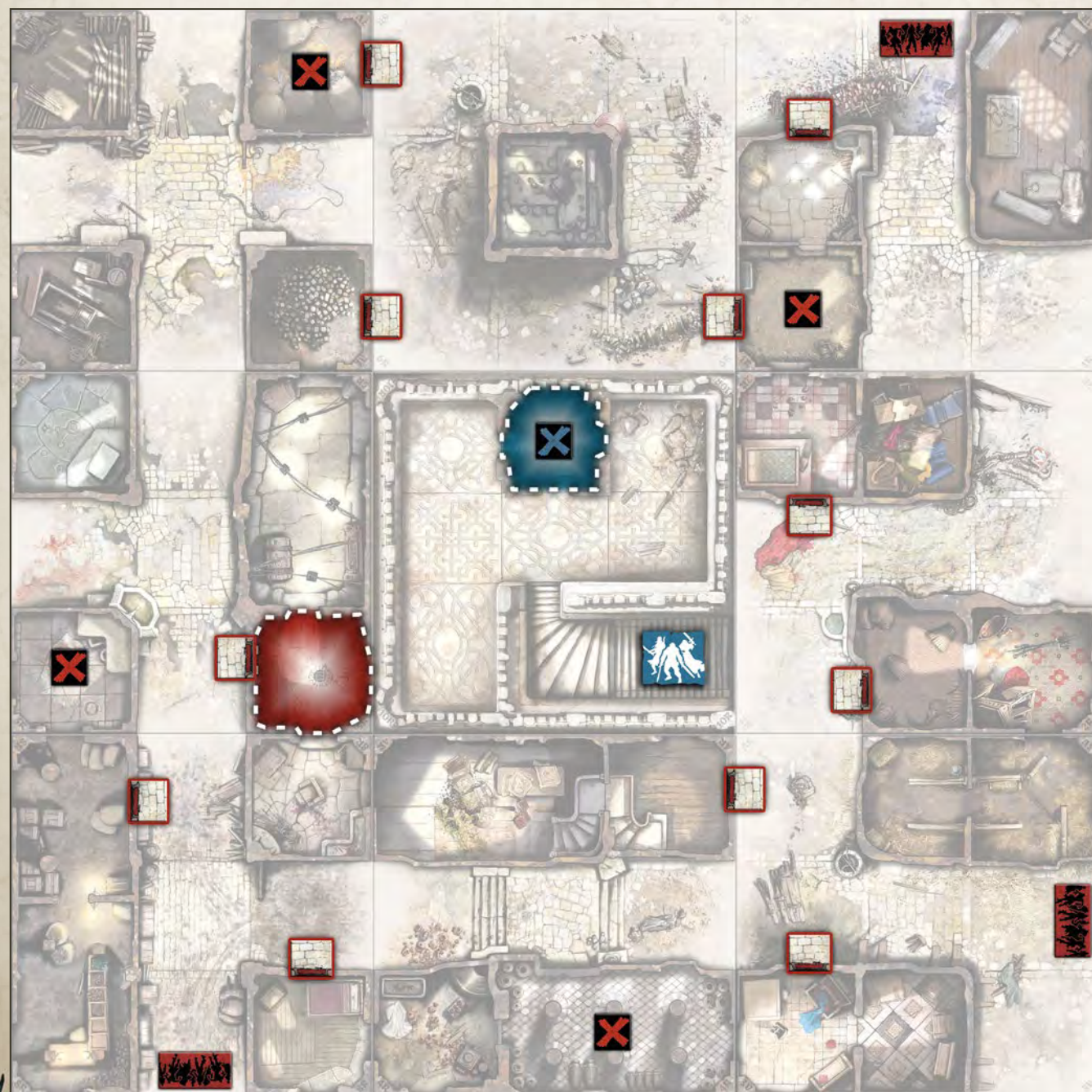
 Strefa startowa graczy	 Cele (5 PKT)
 Strefa Namnażania	 Otwarte drzwi

misja 10: OBOL DLA CHARONA

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / 180 MINUT

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

4. **kazało się**, że Nekromanci są jednak ludźmi. Używają baszt do wzmocnienia swoich ego i składowania zagrabionych bogactw, tak samo jak poprzedni właściciele tych konstrukcji. Ale nie tylko – otwierają w nich także magiczne wrota, prowadzące do pewnego ukrytego miejsca! Czy to kolejny etap ich inwazji? Kto wie? Odnalezienie tych wież i zapieczerowanie bram uwieźi ich tutaj, w Wulfsburgu, wraz z nami. A wtedy zakończymy tę zabawę raz na zawsze!



ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście losowy Artefakt z Krypty w oznaczonej Strefie.
- **Tajemne klucze.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Portal Nekromanty.** Do Strefy z niebieskim Celem możecie wejść dopiero po zdobyciu wszystkich czerwonych Celów.

TWÓRCY

PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON,
Jean-Baptiste LULLIEN
oraz Nicolas RAOULT

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Percy DE MONTBLANC
oraz Thiago ARANHA

GRAFIKI:

Jérémy MASSON,
Nicolas FRUCTUS
oraz Louise COMBAL

PROJEKT GRAFICZNY:

Mathieu HARLAUT
oraz Louise COMBAL

RZEźBIARZE:

Gael GOMON,
Jason HENDRICKS,
Bobby JACKSON,
Patrick MASSON,
Juan NAVARRO PEREZ,
Elfried PEROCHON,
Steve SAUNDERS,
Jody SIEGEL,
Remy TREMBLAY,
oraz Rafal ZELAZO

KOREKTA:

Thiago ARANHA
oraz Eric KELLEY

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY GRW:

Thiago ARANHA,
Christophe CHAUVIN,
Edgard CHAUVIN,
Lancelot CHAUVIN,
Louise COMBAL,
Yuri FANG,
Guilherme GOULART,
Odin GUITON,
Mathieu HARLAUT,
Eric NOUHAUT,
David PRETI
oraz Rafal ZELAZO.

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE:

Agata KRĘŻEL

KOREKTA:

Robert DENINIS

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Wulfsburg.**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R i 10R.**

CELE

Zniszczcie portal Nekromanty.

Zdobądźcie niebieski znacznik Celu oznaczający mroczny portal. I życzcie Nekromantom udanego urlopu!



Guillotine Games pragnie podziękować następującym osobom: Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey oraz naszemu wspiańiemu przyjacielowi Paolo Parente.

© 2018 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo Guillotine Games jest znakiem towarowym Guillotine Games Limited. Logo Zombicide, CMON oraz CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Rzeczywiste elementy mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Wyprodukowano w Chinach.

Nie dla dzieci poniżej 36. miesiąca życia – zawiera małe części. Zombicide: Wulfsburg

Edycja polska: Portal Games Sp. z o.o., kwiecień 2018

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PODSUMOWANIE RUNDY

ZASADY GRY MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED PONIŻSZYM STRESZCZENIEM ZASAD.

1- PIERWSZY ETAP

Na początku gry wybierzcie pierwszego gracza. Wybrana osoba otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.

Każda runda zaczyna się od:

2- FAZA GRACZY

Pierwszy gracz aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie Tury kolejnego gracza, siedzącego po prawej stronie. Każdy Ocalały ma trzy Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji możliwe jest wykonanie wielokrotnie tej samej Akcji, chyba że zasady gry określają inaczej.

- **Ruch:** Ocalały przesuwa się o jedną Strefę.
- **Przeszukiwanie (1x na aktywację Ocalałego):** Jedynie Strefy budynku. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku.
- **Wyważanie drzwi:** Wymagana Broń do walki wręcz. Jeżeli są to pierwsze drzwi budynku, należy przeprowadzić Namnażanie Zombie.
- **Reorganizacja/wymiana:** Możliwa jest wymiana Ekwipunku z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ocalały może oddać cały swój Ekwipunek nie otrzymując nic w zamian.
- **Akcja w walce:**
 - Rzucanie Czaru: wymaga zastosowania Czaru
 - Atak wręcz: wymaga zastosowania Broni do walki wręcz
 - Atak dystansowy: wymaga zastosowania Broni dystansowej
- **Rzucanie Zaklęcia:** wymaga zastosowania Zaklęcia
- **Zdobywanie lub aktywacja Celu** w Strefie Ocalałego.
- **Zróbcie Hałas.** Umieśćcie znacznik Hałasu w Strefie Ocalałego.
- **Brak działania.** Wszystkie pozostałe Akcje zostają utracone.

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje tury:

3- FAZA ZOMBIE

ETAP 1 – AKTYWACJA ATAK LUB RUCH

Wszystkie Zombie wydają jedną Akcję na jedno z dwóch działań:

• Zombie znajdujące się w Strefie z przynajmniej jednym Ocalałym atakują go.

• Zombie, które nie atakują, poruszają się.

Każdy Zombie kieruje się najpierw w kierunku widzianego przez siebie Ocalałego, a jeżeli żadnego nie widzi, kieruje się Hałasem.

Nekromanci przestrzegają specjalnych zasad.

Wybierzcie najkrótszą drogę. Jeżeli istnieje kilka ścieżek tej samej długości, podzielcie Zombie na równe grupy.

UWAGA: Łowcy otrzymują dwie Akcje na Aktywację. Wilcze Zombie otrzymują trzy Akcje na Aktywację. Po pierwszej Akcji wszystkich Zombie, Łowcy i Wilcze Zombie przechodzą Etap aktywacji ponownie i rozpatrują swoją drugą Akcję. Następnie Wilcze Zombie rozpatrują swoje trzecie Akcje.

ETAP 2 – NAMNAŻANIE

• Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (w prawo).

• Używany Poziom Zagrożenia: najwyższy Poziom wśród aktywnych Ocalałych.

• Zabrakło figurek określonego typu? Wszystkie Zombie tego typu otrzymują dodatkową Aktywację!

FAZA KOŃCOWA

• Usuńcie wszystkie znaczniki Hałasu z planszy.

• Następny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (w prawo).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają Zombie, które są eliminowane jako pierwsze.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	Szwendacz	1	1	1
2	Spaślak / Abominacja (1) / Wilcza Abominacja (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Łowca	2	1	1
4	Wilcze Zombie	3	1	1
5	Nekromanta	1	1	1

(1) Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancierz. (2) Wilcza Abominacja: ignoruje Rzuty na Pancierz.